

Unearthed Arcana: Domínios Divinos

No 1º nível, um clérigo escolhe um Domínio Divino. Aqui estão três novas opções de domínios: Forja, Sepultura e Proteção.

Domínio da Forja

Os deuses da forja são patronos de artesões que trabalham com metal, para um humilde ferreiro que mantém a vila com ferraduras ou laminas de arados até o artesão élfico que fabrica flechas de mitral com pontas de diamante e derrubam lordes demoníacos. Os deuses da forja ensinam isso, com paciência e trabalho duro, até o mais intratável metal pode ser transformado de um torrão de minério a um maravilhoso objeto forjado. Clérigos dessas divindades se aventuram em busca de objetos perdidos para as forças sombrias, libertam minas invadidas por orcs, e resgaram objetos raros e maravilhosos necessários para criar potentes itens mágicos. Seguidores desses deuses sentem muito orgulho de seu trabalho, e estão dispostos a forjar, usar armaduras pesadas e armas poderosas para protegê-los. Divindades desse domínio incluem, Gond, Reorx, Onatar, Moradin, Hephaestus, Goibhniu.

Magias do Domínio da Forja

Nível de Clérigo	Magias
1º	<i>Destruição Lancinante, Escudo Arcano.</i>
3º	<i>Esquentar Metal, Arma Mágica.</i>
5º	<i>Arma Elemental, Proteção contra Energia.</i>
7º	<i>Fabricar, Muralha de Fogo.</i>
9º	<i>Animar Objetos, Criação</i>

Proficiência Adicional

Quando você escolhe esse domínio no nível 1, você ganha a proficiência em armadura pesada.

Benção da Forja

No 1º nível, você ganha a habilidade de mesclar magia em sua arma ou armadura. No final de um descanso longo você toca um objeto não mágico que seja uma armadura ou arma marcial. Até o final do próximo descanso longo esse objeto se torna um objeto mágico garantindo um bônus de armadura de +1 caso seja uma armadura ou um bônus de ataque e dano de +1 caso seja uma arma.

Você só pode usar essa habilidade novamente após um descanso longo.

Canalizar Divindade: Benção do Artesão

A partir do 2º nível você pode usar seu Canalizar Divindade para criar itens simples. Começando no início de um descanso curto, você realiza um ritual para sua divindade que garante a habilidade de forjar um item completo desde que tenha alguma parte de metal. Esse item é completado ao final do descanso curto.

O objeto não pode valer mais do que 100 peças de ouro, e como parte do ritual você precisa gastar metais como, moedas, outros itens de metal, minério bruto, com o valor igual ou superior ao item que você deseja fazer. Esse item pode ser a réplica exata de outro item não mágico, como a cópia de uma chave, um cálice, desde que o objeto original esteja com você por todo o descanso curto.

Alma da Forja

Começando no 6º nível, seu domínio sobre a forja lhe garante uma série de benefícios.

- Você ganha +1 de bônus de armadura se estiver usando uma armadura média ou pesada.
- Você ganha resistência ao fogo
- Quando você acertar um construto com um ataque, você dá dano adicional do tipo Energia igual ao seu nível de clérigo.

Golpe Divino

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com arma com o ardente poder da forja. Uma vez por turno quando você atinge uma criatura com um ataque da arma, você pode causar dano adicional de fogo igual a 1d8 ao alvo.

Ao chegar no 14º nível esse dano aumenta para 2d8.

Santo do Fogo e Forja

A partir do 17º nível, sua afinidade com o fogo e metal se torna muito mais poderosa graças a benção de seu Deus. Você ganha imunidade a dano de fogo e enquanto estiver usando uma armadura pesada você tem resistência a dano de concussão, perfurante e cortante proveniente de ataques não mágicos.

Domínio do Sepulcro

Deuses do Sepulcro olham por cima da linha da vida e da morte. Para essas divindades, morte e pós-morte são parte fundamental para o funcionamento do multiverso. Resistir a morte, ou violar o descanso dos mortos é uma abominação. Divindades do Sepulcro incluem Kelemvor, Wee Jas, os espíritos ancestrais da Corte dos Imortais, Hades, Anubis e Osiris. Essas divindades ensinam seus seguidores a respeitar os mortos e prestar-lhes homenagem. Seguidores dessas divindades buscam descansar espíritos atormentados, destruir mortos-vivos onde quer que os encontrem, e diminuir o sofrimento de criaturas morrendo. Sua mágica também permite que eles afastem a morte de uma criatura, porém eles se recusam a usar essa mágica para prolongar o tempo de vida além dos limites mortais.

Magias do Domínio do Sepulcro.

Nível de Clérigo	Magias
1º	<i>Banir, Vida Falsa.</i>
3º	<i>Repouso Tranquilo, Raio Enfraquecedor.</i>
5º	<i>Revivificar, Toque Vampírico.</i>
7º	<i>Malogro, Proteção contra a Morte.</i>
9º	<i>Cúpula Antivida, Reviver os Mortos.</i>

Proficiência Adicional

Quando você escolhe esse domínio no 1º nível, você ganha proficiência em armadura pesada.

Circulo de Morticínio

No 1º nível, você ganha a habilidade de manipular a linha entre a vida e a morte. Quando você conjura uma magia que restaura os pontos de vida de uma criatura com 0 pontos de vida, trate o dado rolado para determinar a cura como o resultado máximo. Em acréscimo se você tem o truque *Poupar os Mortos*, você pode usá-la com uma ação bônus.

Olhos de Sepulcro

A partir do 1º nível, você ganha a habilidade inata de sentir a presença de criaturas cuja a presença insulta o ciclo natural da vida. Se você gastar 1 minuto ininterrupto em contemplação, você pode determinar a presença e natureza das criaturas morto vivas na área. Essa detecção se estende por 1,5 Quilômetros em todas as direções. Você descobre o número de mortos vivos, sua distância e direção a partir de você. Em acréscimo você aprende o tipo de criatura morto-vivo na área que tem o maior nível de dificuldade.

Você só poderá usar essa habilidade novamente após um descanso longo.

Canalizar Divindade: Caminho do Sepulcro

A partir do 2º nível, você pode usar sua habilidade de canalizar divindade para marcar uma força vital de uma criatura para ser encerrada. Com uma Ação Padrão, você toca a criatura. A próxima vez que essa criatura receber dano proveniente de um ataque (magicou ou não) seu ou de um aliado, ele estará vulnerável ao tipo do ataque recebido. Se a fonte do ataque forem diversos tipos de dano, ele estará vulnerável a todos os tipos de dano recebidos. A vulnerabilidade só se aplica a primeira vez que essa fonte causou dano, e depois se encerra.

Se a criatura possuir resistência ou imunidade ao tipo de dano recebido, ao invés disso ele perde a resistência ou a imunidade por aquela magia ou ataque na primeira vez que o dano foi causado.

Sentinela na Porta da Morte

A partir do 6º nível, você ganha a habilidade de impedir o progresso da morte. Com uma Ação de Reação, quando você ou um aliado que você possa ver a 9 metros de você sofrer um acerto crítico, você poderá transformá-lo em um acerto normal. Qualquer efeito ocasionado pelo dano crítico é cancelado.

Uma vez usada essa habilidade, só poderá ser repetida após um descanso curto ou longo.

Golpe Divino

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com arma com o ardente poder da forja. Uma vez por turno quando você atinge uma criatura com um ataque da arma, você pode causar dano adicional necrótico igual a 1d8 ao alvo.

Ao chegar no 14º nível esse dano aumenta para 2d8.

Guardião das Almas

A partir do 17º nível, você ganha a habilidade de manipular a fronteira entre a vida e a morte. Quando um oponente que você possa ver morrer a no máximo 9 metros de você, você ou um aliado à sua escolha a 9 metros de você recuperam pontos de vida igual ao Dado de Vida do adversário.

Você pode usar essa habilidade desde que não esteja incapacitado e não mais do que uma vez por turno.

Domínio da Proteção

O domínio da proteção é a extensão das divindades que responsabilizam seus seguidores por proteger os fracos dos fortes. Os deuses leais perambulam pelas vilas e cidades das fronteiras, onde eles procuram ajudar a melhorar as defesas e derrotar o mal. Esses deuses acreditam que um escudo firme e uma armadura são a melhor defesa contra o mal, em segundo uma maça robusta em punho para reagir a qualquer ataque. Divindades que garantem esse domínio incluem Helm, Ilmater, Torm, Tyr, Heironeuous, St. Cuthbert, Paladine, Dol Dorn, The Silver Flame, Bahamut, Yondalla, Athena e Odin.

Magias do Domínio da Proteção

Nível de Clérigo	Magias
1ª	<i>Duelo Compelido, Proteção contra o bem e o Mal.</i>
3ª	<i>Ajuda, Proteção contraveneno.</i>
5ª	<i>Proteção contra energia, Lentidão.</i>
7ª	<i>Guardião da Fé, Esfera Resiliente de Otiluke.</i>
9ª	<i>Cúpula Antívida, Muralha de Energia.</i>

Proficiência Adicional

Quando você escolhe esse domínio no 1º nível você ganha proficiência em armadura pesada.

Escudo do Fiel

Começando no 1ª nível, você ganha a habilidade de atralhar os ataques destinados a outros. Quando uma criatura ataca um alvo que não seja você a no máximo 1,5 metros, você pode usar sua Ação de Reação para impor desvantagem na rolagem de ataque. Para isso você precisa estar apto a ver tanto o agressor como o agredido. Você coloca seu braço, escudo, ou qualquer outra parte do corpo no caminho e desvia o ataque.

Canalizar Divindade: Defesa Radiante

A partir do 2º nível, você pode usar o Canalizar Divindade para cobrir seus aliados em uma armadura radiante.

Com uma ação padrão, você canaliza a energia abençoada para um aliado que você possa ver a no máximo 9 metros de você. A primeira vez que um aliado é atingido por um ataque no próximo minuto, o agressor recebe dano radiante igual a 2d10 + Nível de Clérigo.

Cura Abençoada

A partir do 6º nível, todas as magias de cura que você conjura em outros também curam você. Quando você conjura uma magia consumindo um espaço de magia curando qualquer criatura

além de você, você ganha pontos de vida igual a 2 + Nível de magia.

Golpe Divino

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com arma com o ardente poder da forja. Uma vez por turno quando você atinge uma criatura com um ataque da arma, você pode causar dano adicional radiante igual a 1d8 ao alvo.

Ao chegar no 14º nível esse dano aumenta para 2d8.

Defesa Indômita

No 17º nível, você ganha resistência a dois tipos de dano a sua escolha dentre os seguintes: Concussão, Perfurante, Cortante, Necrótico ou Radiante.

Ao finalizar um descanso curto ou longo, você pode trocar os tipos de dano a sua vontade.

Com uma Ação Padrão, você pode abdicar de sua resistência e temporariamente transferi-la para outra criatura que você tocar. Essa criatura ganha essa resistência até o fim de um descanso curto ou longo ou até você transferi-la novamente para você com uma Ação Bônus.

Tradução livre sem fins lucrativos por: Douglas Berveglieri Felcar.
Erros ou Sugestões: numeneraptbr@gmail.com

Todos os direitos reservados à ©2016 Wizards of the Coast LLC