

DOMÍNIOS DIVINOS

Morte (DMG pg 96 e 97)

O Domínio da Morte está relacionado com as forças que causam morte, bem como a energia negativa que ergue as criaturas mortos-vivos. Divindades como Chemosh, Myrkul, e Wee Jas são patronos dos necromantes, cavaleiros da morte, liches, múmias e vampiros. Deuses do domínio da Morte também encorpam assassinato (Anubis, Bhaal, e Pyremius), dor (luz ou Loviatar), doença ou veneno (Incubulos, Talona, ou Morgion), e o submundo (Hades e Hel).

Magias do Domínio da Morte

1º nível: Vida Falsa, Raio da Doença
3º nível: Cegueira/Surdez, Raio do Enfraquecimento
5º nível: Animar Mortos, Toque Vampírico
7º nível: Praga, Proteção Contra Morte
9º nível: Casca Antivida, Névoa Mortal

Bônus de Proficiência

Quando o clérigo escolhe esse domínio no 1º nível, ele ou ela ganha proficiência com armas marciais

Ceifador

No 1º nível, o clérigo aprende um truque de necromancia a escolha dele (a) de qualquer lista de magia. Quando o clérigo conjurar um truque de necromancia que normalmente tem como alvo somente uma única criatura, a magia pode, em vez disso, ter como alvo duas criaturas dentro do alcance e distantes 1,5m uma da outra.

Canalizar Divindade: Toque da Morte

A partir do 2º nível, o clérigo pode usar Canalizar Divindade para destruir a força vital de outra criatura com um toque.

Quando o clérigo acertar uma criatura com um ataque corpo-a-corpo, o clérigo pode usar Canalizar Divindade para causar dano necrótico extra no alvo. O dano é igual a 5 + duas vezes o nível de clérigo dele(a).

Destruição Inevitável

A partir do 6º nível, a habilidade do clérigo de canalizar energia negativa se torna mais potente. Dano necrótico causado pelas magias de clérigo do personagem e opções

de Canalizar Divindade ignoram resistência a dano necrótico.

Golpe Divino

No 8º nível, o clérigo ganha a habilidade de imbuir o golpe da arma dele(a) com energia necrótica. Uma vez em cada turno do clérigo quando ele(a) acertar uma criatura com um ataque de arma, o clérigo pode causar ao ataque um dano necrótico extra de 1d8 no alvo. Quando o clérigo alcança o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

Ceifador Melhorado

A partir do 17º nível, quando o clérigo conjurar uma magia de necromancia de 1º ao 5º nível que tem como alvo somente uma única criatura, a magia pode em vez disso ter como alvo duas criaturas dentro do alcance e distantes 1,5m uma da outra. Se a magia consumir componente material, o clérigo tem que providenciá-los para cada alvo.

