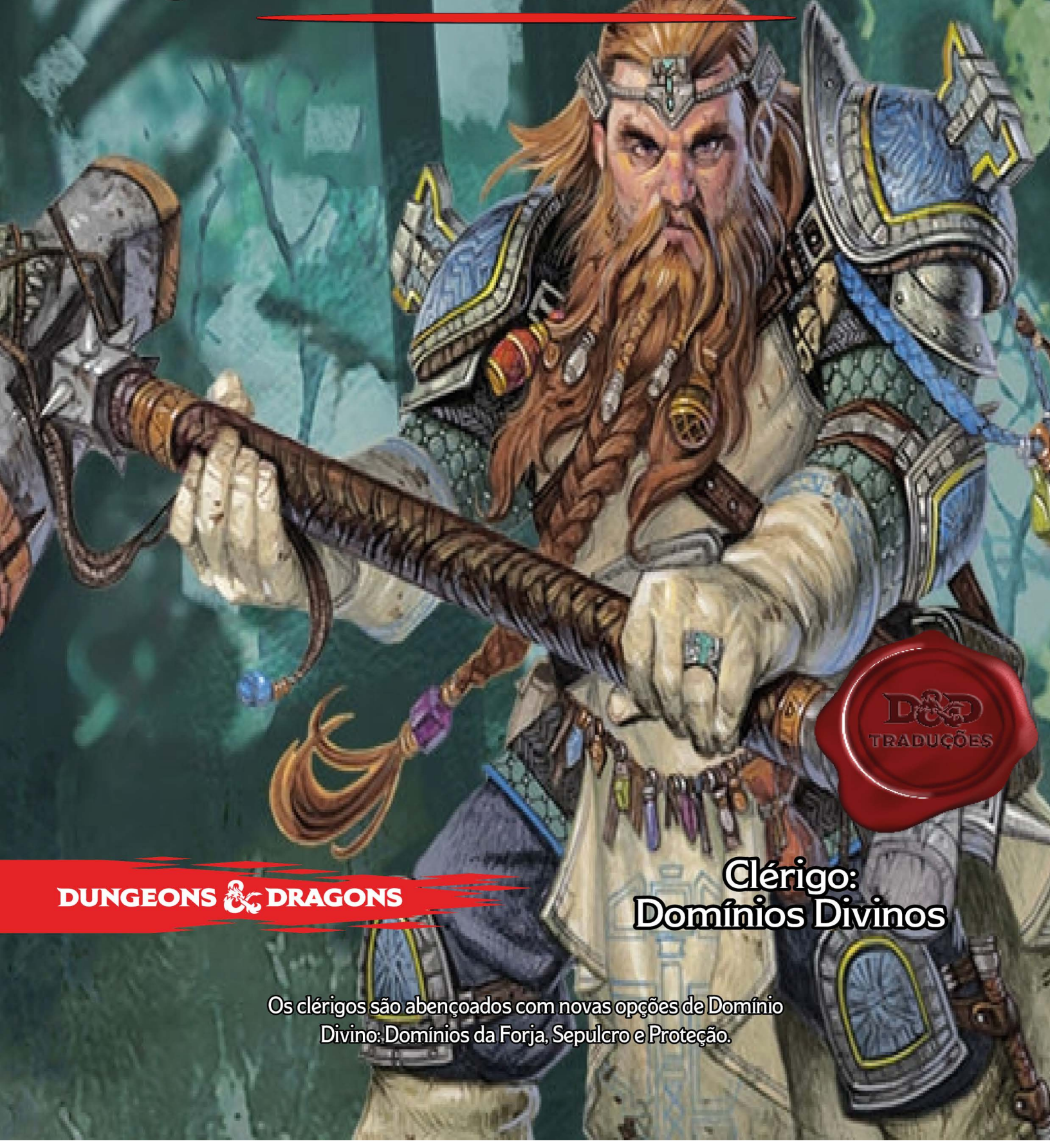




# UNEARTHED ARCANA



**DUNGEONS & DRAGONS**

## Clérigo: Domínios Divinos

Os clérigos são abençoados com novas opções de Domínio Divino: Domínios da Forja, Sepulcro e Proteção.

# Unearthed Arcana: Clérigo

## Domínios Divinos

No 1º nível, um clérigo ganha a escolha de um Domínio Divino. Aqui estão novas opções de domínio para esse recurso: Forja, Sepulcro e Proteção.

### Material de Playtest

O material aqui é apresentado para playtesting e para incentivar a sua imaginação. Esses mecânicos de jogo estão em forma de rascunho, utilizáveis em sua campanha, mas não completamente balanceados por testes em campanhas. Eles não são oficialmente parte do jogo. Por estas razões, o material desta coluna não é permitido nos eventos da D&D Adventurers League.

## Domínio da Forja

Os deuses da forja são patronos de artesãos que trabalham com metal, de um ferreiro humilde que mantém uma aldeia com ferraduras e lâminas de arado até o poderoso artesão élfico cujas flechas de mitral com ponta de diamante derrubaram lordes demoníacos. Os deuses da forja ensinam que, com paciência e trabalho duro, até o metal mais intratável pode se transformar de um pedaço de minério em um maravilhoso objeto trabalhado. Os clérigos dessas divindades buscam objetos perdidos pelas forças da escuridão, liberam minas invadidas por orcs e descobrem materiais raros e maravilhosos necessários para criar potentes itens mágicos. Os seguidores destes deuses têm grande orgulho em seu trabalho, e eles estão dispostos a embarcar e usar armaduras pesadas e armas poderosas para protegê-los. Divindades deste domínio incluem Gond, Reorx, Onatar, Moradin, Hephaestus e Goibhniu.

### Magias do Domínio da Forja

#### Nível de Clérigo    Magias

1º	<i>Destruição Lascinante, 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 este domínio no 1º nível, você ganha proficiência com armadura pesada.

## Bênção da Forja

No 1º nível, você ganha a habilidade de imbuir magia em uma arma ou armadura. No final de um descanso longo, ao tocar em um objeto não mágico

que seja uma armadura ou uma arma simples ou marcial. Até o final de seu próximo descanso longo, o objeto se torna um item mágico, concedendo um bônus de +1 para CA se for armadura ou um bônus de +1 para testes de ataque e dano se for uma arma.

Depois de usar essa habilidade, você não pode usá-la novamente até que você realize um descanso longo.

## Canalizar Divindade: Bênção do Artesão

Começando no 2º nível, você pode usar sua Canalizar Divindade para criar itens simples.

Começando no início de um descanso curto, você conduz um ritual a sua divindade que lhe conceda a habilidade de forjar um item completo desde que possua pelo menos uma parte de metal. O item é concluído no final do descanso curto.

O objeto não pode valer mais de 100 po, como parte deste ritual você deve gastar metais, como moedas outros itens de metal, minério bruto, com um valor igual ao item que você quer fazer. O item pode ser uma duplicata exata de um item não mágico, como uma cópia de uma chave, se você possuir o original durante seu descanso curto.

## Alma da Forja

Começando no 6º nível, o seu domínio da forja lhe concede uma série de habilidades especiais:

- Você ganha um bônus de +1 para CA enquanto estiver usando armadura média ou pesada.
- Você ganha resistência aos danos de fogo.
- Quando você atinge um constructo com um ataque, você causa dano adicional do tipo energia igual ao seu nível de clérigo.

## Golpe Divino

No 8º nível, você ganha a habilidade de infundir seus ataques com arma com o ardente poder da forja. Uma vez em cada uma de seus turnos quando você atinge uma criatura com um ataque de arma, você pode fazer com que o ataque cause um dano de fogo extra de 1d8 ao alvo. Quando você atinge o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

## Santo de Forja e Fogo

No 17º nível, sua afinidade pelo fogo e pelo metal se torna mais poderosa devido à bênção de sua divindade. 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

Os deuses da sepulcro vigiam a linha entre a vida e a morte. Para essas divindades, a morte e a vida após a morte são uma parte fundamental do funcionamento do multiverso. Resistir à morte ou profanar o repouso dos mortos é uma abominação. As divindades da sepulcro incluem Kelemvor, Wee Jas, os espíritos ancestral da Corte Inexistente, Hades, Anubis e Osíris. Essas divindades ensinam seus seguidores a respeitarem os mortos e a pagar-lhes a devida homenagem. Os seguidores dessas divindades procuram colocar os espíritos inquietos para descansar, destruir os mortos-vivos onde quer que os encontrem e aliviar o sofrimento das criaturas moribundas. Sua magia também lhes permite evitar a morte de uma criatura, embora se recusem a usar essa magia para estender a vida de uma criatura além de seus limites mortais.

### Magias do Domínio do Sepulcro

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

### Proficiência Adicional

Quando você escolhe este domínio no 1° nível, você ganha proficiência com armadura pesada.

### Círculo de Mortalidade

No 1° nível, você ganha a habilidade de manipular a linha entre a vida e a morte. Quando você conjura uma magia que restaura uma criatura viva atualmente com 0 pontos de vida, trate todos os dados rodados para determinar a cura da mágica como se tivessem obtidos seu resultado máximo. Além disso, se você tem o truque poupar os mortos, você pode lançá-lo como uma ação bônus.

### Olhos do Sepulcro

Começando no 1° nível, você ganha um senso inato de criaturas cuja existência seja um insulto ao ciclo natural da vida. Se você passar 1 minuto em contemplação ininterrupta, você pode determinar a presença e a natureza de criaturas mortas-vivas na área. Esta detecção se estende até 1,5 quilômetros em todas as direções.

Você descobre o número de mortos-vivos e sua distância e direção a partir de você. Além disso, você descobre o tipo de criatura dos mortos-vivos nessa área que tem o maior nível de desafio.

Depois de usar essa habilidade, você não pode usá-lo novamente até que você realize um descanso longo.

## Canalizar Divindade: Caminho para o Sepulcro

Começando no 2° nível, você pode usar sua Canalizar Divindade para marcar a força vital de outra criatura para ser encerrada.

Como uma ação, você toca uma criatura. A próxima vez que a criatura receber dano proveniente de uma magia ou ataque seu ou de um aliado, ela estará vulnerável a essa magia ou dano de ataque. Se a fonte de ataque tiver vários tipos de dano, a criatura fica vulnerável a todos eles. A vulnerabilidade aplica-se apenas à primeira vez em que a fonte inflige danos e, em seguida, encerra.

Se a criatura tem resistência ou é imune ao dano, em vez disso perde sua resistência ou imunidade contra essa magia ou ataque na primeira vez que o dano for causado.

## Sentinela na Porta da Morte

Começando no 6° nível, você ganha a capacidade de impedir o progresso da morte. Com uma reação quando você ou um aliado que você pode ver dentro de 9 metros de você sofre um acerto crítico, você pode transformar esse ataque em um acerto normal. Quaisquer efeitos desencadeados por um acerto crítico também são cancelados.

Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até que você realize um descanso curto ou longo.

## Golpe Divino

No 8° nível, você ganha a habilidade de infundir sua arma ataca com energia divina. Uma vez em por turno quando você atingir uma criatura com um ataque de arma, você pode fazer com que o ataque cause um dano necrótico 1d8 extra. Quando você atinge o 14° nível, o dano extra aumenta para 2d8.

## Guardião das Almas

No 17° nível, você ganha a habilidade de manipular a fronteira entre a vida e a morte. Quando um inimigo que possa ver morre a uma distância de 9 metros, você ou um aliado de sua escolha que esteja a até 9 metros de você recupera pontos de vida igual ao número de dados de vida do inimigo. Você

pode usar esse recurso desde que não esteja incapacitado, mas não mais de uma vez por turno.

## Domínio da Proteção

O domínio de proteção é a extensão das divindades que responsabilizam seus seguidores por proteger os fracos dos fortes. Os fiéis a esses deuses moram em aldeias e vilas nas fronteiras, onde ajudam a reforçar as defesas e a buscar males para derrotar. Esses deuses acreditam que um forte escudo e uma armadura é a melhor defesa contra o mal, em segundo lugar apenas a uma maça robusta na mão para responder a quaisquer ataques em espécie. Divindades que concedem este domínio incluem Helm, Ilmater, Torm, Tyr, Heironeous, St. Cuthbert, Paladine, Dol Dorn, A Chama de Prata, Bahamut, Yondalla, Athena e Odin.

### Magias do Domínio da Proteção

#### Nível de Clérigo Magias

1°	<i>Duelo Compelido, Proteção contra o Bem e Mau</i>
3°	<i>Ajuda, Proteção contra Veneno</i>
5°	<i>Proteção contra Energia, Lentidão</i>
7°	<i>Guardião da Fé, Esfera Resiliente de Otiluke's</i>
9°	<i>Cúpula Antivida, Muralha de Energia</i>

### Proficiência Adicional

Quando você escolhe este domínio no 1° nível, você ganha proficiência com armadura pesada.

### Escudo dos Fiéis

Começando no 1° nível, você ganha a capacidade de impedir ataques destinados a outros. Quando uma criatura ataca um alvo diferente de você que esteja dentro de 1,5 metros de alcance, você pode usar sua reação para impor desvantagem no teste de ataque. Para fazer isso, você deve ser capaz de ver o atacante e o destino. Você interpõe um braço, um escudo, ou alguma outra parte de si mesmo no caminho para tentar desviar o ataque do alvo.

### Canalizar Divindade: Defesa Radiante

Começando no 2° nível, você pode usar sua Canalizar Divindade para proteger seus aliados com armadura radiante.

Como uma ação, você canaliza energia abençoada em um aliado que você possa ver dentro de 9 metros de você. A primeira vez que o aliado for atingido por um ataque dentro do minuto seguinte, o atacante recebe dano radiante igual a 2d10 + nível de clérigo.

## Benção da Cura

Começando no 6° nível, as magias de cura que você conjura sobre os outros podem curá-lo também. Quando você conjurar uma magia com um espaço de magia e ela restaurar pontos de vida para qualquer criatura que não seja você neste turno, você recupera pontos de vida igual a 2 + nível da magia.

## Golpe Divino

No 8° nível, você ganha a habilidade de infundir sua arma ataca com energia divina. Uma vez em por turno quando você atingir uma criatura com um ataque de arma, você pode fazer com que o ataque cause um dano necrótico 1d8 extra. Quando você atinge o 14° nível, o dano extra aumenta para 2d8.

## Defesa Invencível

No 17° nível, você ganha resistência a dois tipos de dano de sua escolha, escolhendo entre Concussão, Necrótico, Perfurante, Radiante e Cortante. Sempre que você realizar um descanso curto ou longo, você pode alterar os tipos de dano que você escolheu.

Como uma ação padrão, você pode desistir temporariamente dessa resistência e transferi-la para uma criatura que você tocar. A criatura mantém a resistência até o final de seu próximo descanso curto ou longo ou até que você transfira de volta para si mesmo com uma ação bônus.

