

# Unearthed Arcana: Domínio da Ordem

Este documento apresenta uma opção de teste para o clérigo: o Domínio da Ordem.

## Este é um Material de Teste

O material deste artigo é apresentado para ser testado e iluminar sua imaginação. Essas mecânicas de jogo são rascunhos, que podem ser usados em sua campanha, mas ainda não refinadas nos processos de desenvolvimento de jogos e edição. Elas não são parte do jogo oficialmente e não são permitidas em eventos da *Adventurer's League*.

Se nós decidirmos transformar esse material em algo oficial, ele será refinado baseado no feedback do público, para então figurar em um livro de D&D.

## Domínio Divino

No 1º nível, um clérigo recebe a característica Domínio Divino. A critério do DM, a opção de domínio a seguir está disponível a um clérigo, em adição àquelas presentes no *Player's Handbook: Livro do Jogador*.

## Domínio da Ordem

O domínio da Ordem representa disciplina, bem como servir a uma sociedade ou instituição, seja esse serviço prestado através de obediência ou aplicação da lei - civil, religiosa ou ambas. Deuses de muitos mundos concedem acesso a esse domínio, incluindo Bane, Tyr, Majere, Erathis, Pholtus, Wee Jas, Aureon, Maglubiyet, Nuada, Athena, Anubis, Forseti e Asmodeus.

O ideal da ordem é obediência à lei acima de tudo, em vez de atender a um indivíduo específico, a influência passageira da emoção ou regras populares. Clérigos desta ordem estão frequentemente preocupados sobre como as coisas são feitas, em vez de se preocupar se os resultados de suas ações foram justas. Seguir a lei e obedecer seus decretos é crítico, especialmente quando ela beneficia estes clérigos e suas divindades.

Mais importante: lei estabelece hierarquia. Aqueles selecionados pela lei para liderar devem ser obedecidos. Aqueles que obedecem devem fazê-lo na melhor de suas habilidades. Dessa maneira, a lei cria uma rede emaranhada de obrigações, que permite a sociedade forjar ordem e segurança em um multiverso caótico.

## Características do Domínio da Ordem

Nível de Clérigo	Característica
1º	Magias de Domínio, Proficiência Bônus, Voz de Autoridade
2º	Canalizar Divindade: Demanda da Ordem
6º	Soberania da Ordem
8º	Golpe Divino
17º	Fúria da Ordem

## Magias de Domínio

*Característica do Domínio da Ordem de 1º nível*

Você recebe magias de domínio nos níveis de clérigo listados na tabela Magias do Domínio da Ordem. Veja a característica Domínio Divino para entender como tais magias de domínio funcionam.

## Magias do Domínio da Ordem

Nível de Clérigo	Magias
1º	<i>comando, heroísmo</i>
3º	<i>aprimorar atributo, imobilizar pessoa</i>
5º	<i>lentidão, palavra curativa em massa</i>
7º	<i>compulsão, localizar criatura</i>
9º	<i>comunhão, dominar pessoa</i>

## Proficiência Bônus

*Característica do Domínio da Ordem de 1º nível*

Quando você escolher este domínio no 1º nível, você recebe proficiência com armaduras pesadas.

## Voz de Autoridade

*Característica do Domínio da Ordem de 1º nível*

Iniciando no 1º nível, você pode invocar o poder da lei para liderar um aliado ao ataque. Imediatamente após você conjurar uma magia em um aliado usando um espaço de magia de 1º nível ou superior, este aliado pode usar sua reação para realizar um ataque com arma contra um alvo de sua escolha à sua vista. Se a magia tiver como alvo mais de um aliado, você deve escolher qual aliado realizará este ataque.

## Canalizar Divindade: Demanda da Ordem

*Característica do Domínio da Ordem de 2º nível*

Iniciando no 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para exercer uma presença intimidadora sobre os outros.

Com uma ação, você ergue seu símbolo sagrado, e cada criatura de sua escolha que possa lhe ver ou ouvir a até 9 metros de você deve ser bem sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria ou ficará enfeitiçada por você até o final de seu



próximo turno ou até que a criatura enfeitiçada sofra dano. Você também pode fazer com que quaisquer criaturas enfeitiçadas fiquem caídas quando elas falharem na salvaguarda.

## Soberania da Ordem

*Característica do Domínio da Ordem de 6º nível*

No 6º nível, você se torna extremamente adepto para canalizar energia mágica para compelir os outros.

Quando você conjurar uma magia da escola de encantamento de 2º círculo ou superior, você recupera um espaço de magia gasto. O espaço recuperado por você deve ser de um círculo menor do que a magia conjurada e não pode ser superior ao 5º círculo.

## Golpe Divino

*Característica do Domínio da Ordem de 8º nível*

No 8º nível, você recebe a habilidade de infundir os golpes da sua arma com energia divina. Uma vez em cada um dos seus turnos, ao acertar uma criatura com um ataque armado, seu ataque causa 1d8 de dano energético adicional ao alvo. Ao alcançar o 14º nível, o dano adicional aumenta para 2d8.

## Fúria da Ordem

*Característica do Domínio da ordem de 17º nível*

Iniciando no 17º nível, os inimigos que você designar para serem destruídos encolhem-se perante seus esforços, somado aos de seus aliados. Se você causar dano com seu Golpe Divino em uma criatura, essa criatura sofre 2d8 de dano energético adicional na primeira vez a cada turno que um aliado seu a acerta com um ataque armado. Este benefício dura até o início de seu próximo turno.

