

O BÁSICO DO CLÉRIGO

UM GUIA PARA O INICIANTE AO PODER DIVINO

Por James Haeck, publicado originalmente em 21 de março de 2018 (<https://www.dndbeyond.com/posts/182-cleric-101-a-beginners-guide-to-playing-the-divine>)

Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira; diagramado por Daniel Bartolomei Vieira

Um sacerdote parou diante de uma enorme pilha de lenha, uma jovem estava amarrada a uma estaca ali no meio. As gotas de suor na pele pálida do sacerdote refletiam a luz de centenas de tochas carregadas pela multidão que o cercava. Ele ergueu um símbolo sagrado de madeira, exibindo o símbolo de Lathander, o Senhor da Manhã. Ele gritou acima do barulho da multidão.

"Povo de Vau Wom, estou aqui diante de vocês com o caminho da redenção! Durante semanas vocês foram enganados por uma bruxa que fingia ser uma de vocês. Durante semanas ela corrompeu seus jovens, tentou inocentes, profanou o que vocês tinham de mais sagrado! Vocês não devem mais tolerar tais coisas. Esta noite, com a graça de Lathander, o Senhor da Manhã, eu a lanço no fogo dos Nove Infernos!"

O sacerdote pegou uma tocha acesa da mão de uma das pessoas e virou-se para a mulher enquanto a multidão rugia em aprovação.

Então ouviu-se passos. O baque pesado de uma bota revestida contra a lama. Então outro, e mais outro, abafando o som da multidão como os passos trovejantes de um gigante. A multidão começou a se dividir ao meio e virou-se com admiração para olhar para a atarracada pequenina que passava por entre eles. Sua armadura de prata brilhou com a luz das tochas, e o símbolo dourado de Lathander ao redor do pescoço dela parecia tão radiante quanto o sol.

Ela mirou o olhar para o sacerdote que estava parado diante dela e estreitou os olhos, agarrando-se firmemente à magia taumaturgia, que ampliava qualquer som que ela fizesse. Então ela falou. Ela falou com a força de um furacão.

"Falso sacerdote! Estou aqui diante de ti, uma verdadeira serva do Senhor da Manhã, cujo nome tua boca imunda profanas. Eu vejo quão seduziste as mentes destas pessoas inocentes. Eu vejo como usas esta mulher inocente como teu bode expiatório. Eu vejo teu mal, e eu o repreendo". Ela ergueu seu símbolo sagrado e rugiu. "Vampiro! Em nome de Lathander, eu te expulso!"

Você está jogando com um clérigo, um emissário dos deuses. Sua conexão com o divino lhe concede um grande poder, mas as várias magias e opções disponíveis

para você podem ser desencorajadoras. Embora a parte mais importante de *Dungeons & Dragons* seja interpretar seu personagem de uma forma que seja divertida para você e para seus amigos, há certas noções básicas de como se jogar com um clérigo que todo jogador deve saber para que possa ajudar seu grupo em combate.

Este guia irá cobrir os fundamentos básicos do clérigo, guiando-o através dos 5 primeiros níveis e focando em como escolher as magias e outras características de classe. Há uma enorme quantidade de opções para escolher, e os livros de regra não explicam o que é uma boa opção ou por quê, ou quais opções são boas em determinadas situações. Este guia visa esclarecer algumas destas dúvidas.

CRIAÇÃO RÁPIDA EXPANDIDA: CRIANDO SEU CLÉRIGO

As diretrizes de Criação Rápida do *Player's Handbook: Livro do Jogador* são um bom começo, mas elas não se aprofundam o suficiente para a maioria dos novos jogadores.

- Escolha a sua Raça. Qualquer raça pode ser útil como clérigo, mas raças que aumentam seu valor de Sabedoria, como os anões da colina, elfos silvestres, humanos e meio-elfos são boas escolhas mecânicas.
- Escolha Clérigo como sua classe (obviamente).
- Escolha perícias que se encaixem em como você quer que seu personagem seja.
- Decida qual papel você quer ter no grupo. Este passo envolve várias considerações, portanto vamos a elas.

QUE TIPO DE CLÉRIGO VOCÊ É?

Se você está se sentindo sobrecarregado de opções, saiba



Imagem da Wizards of the Coast



Imagem da Wizards of the Coast

que não está sozinho. O clérigo é uma das classes mais variadas no jogo, ostentando impressionantes sete subclasses (os "Domínios Divinos"), somente no *Player's Handbook: Livro do Jogador*. Considere que papel você quer ocupar no seu grupo de aventureiros antes de escolher o seu Domínio Divino e qual deus você quer seguir.

Você quer ser um personagem ofensivo, fazendo uso de magias e aço para destruir seus inimigos? Um tanque, para proteger aliados de sofrer dano na vanguarda da batalha? Ou um personagem de suporte, curando aliados e melhorando suas capacidades de combate? (note que este guia usa os termos Ataque, Tanque e Suporte como uma referência, pois em nenhum momento estes termos são usados no D&D. Esta é apenas uma maneira simples de classificar os papéis dos personagens no grupo).

ATAQUE

O clérigo pode parecer uma estranha escolha de classe se você quer causar muito dano, mas clérigos podem enfrentar guerreiros e paladinos em pé de igualdade no campo de batalha, se usados da forma mais adequada. Se você quer jogar com clérigos ofensivos, considere escolher o **domínio da Luz**, que garante a você o poder de destruir seus inimigos com fogo à distância, ou o **domínio da Tempestade**, que aumenta o poder de suas armas com a fúria das tormentas.

Com a aprovação do seu DM, você também pode escolher o **domínio da Morte**, que permite que toque para conspurcar tudo o que é vivo. Se você quer interpretar o clérigo de um deus da morte, como por exemplo a Rainha de Rapina, é recomendado que você assuma o papel de Suporte e escolha então o Grave domain [domínio da Sepultura], que não é explicitamente maligno como o domínio da Morte.

TANQUE

Alguns clérigos desejam mitigar os danos da vanguarda do combate em vez de curar seus aliados depois. Como um Tanque, você veste armadura pesada e conjura proteções mágicas para bloquear seus inimigos. Como um clérigo do **domínio da Forja** [Forge domain] (do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*), você pode abençoar armas e armaduras de modo a proteger a si mesmo e a outros, enquanto os clérigos do **domínio da Natureza**

podem invocar os elementos para proteger seus aliados de danos e rogar auxílio ao mundo natural.

Por fim, os clérigos do **domínio da Guerra** ficam na linha entre um combatente ofensivo e um protetor defensivo, mas estão mais inclinados na direção do papel de Tanque; sua armadura pesada e golpes precisos fazem deles um alvo valioso, absorvendo golpes que, de outra forma, iriam para aliados mais vulneráveis.

SUPORTE

A maioria dos clérigos se encaixa mais facilmente na categoria de Suporte, e você tem muitas opções a escolher a partir disso se quer ajudar a manter os membros do seu grupo vivos, tanto ao afastar inimigos quanto ao curar aliados. O **domínio do Arcano** [Arcana domain] (do *Guia do Aventureiro Para a Costa da Espada*) ajuda você a quebrar encantamentos que estão sobre seus aliados e afasta ameaças sobrenaturais. O **domínio da Sepultura** [Grave domain] (também do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*) ajuda você a afastar a morte de seus aliados como um sentinela das portas do além. O **domínio do Conhecimento** garante a você conhecimento mundano que o permite vislumbrar momentos de sabedoria muito além do comum. O **domínio da Vida** é uma subclasse simples e direta que aumenta o poder de suas magias de cura. E por fim, o **domínio da Trapaça**, que permite que você engane oponentes e se desloque sem ser visto.

- Após escolher sua subclasse, coloque seu maior valor de atributo na Sabedoria e seu segundo maior valor de atributo tanto na Força quanto na Destreza ou Constituição. Escolha Força se você estiver jogando como um clérigo de Ataque, Destreza como Suporte ou Constituição como um Tanque. Como um Tanque você também quer um valor de 15 na Força, de modo a usar armadura pesada sem sofrer penalidade.
- Escolha um antecedente que se encaixe no seu conceito de personagem. Esta é uma oportunidade de ser criativo e romper com os estereótipos de clérigo!
- Por fim, determine o seu equipamento. Escolha qualquer equipa-



Imagem da Wizards of the Coast



Imagem da Wizards of the Coast

mento que se encaixe na visão que você tem do personagem. Como um martelo de guerra é normalmente melhor do que uma maça e uma cota de malha é normalmente melhor do que outras opções de armadura, é difícil errar aqui.

UM CLÉRIGO EM COMBATE

Como um clérigo, seu recurso mais poderoso é a sua capacidade de conjurar magias. Embora suas armas e armaduras possam ser impressionantes (especialmente no papel de Tanque ou Ataque), sua conjuração ainda vem em primeiro lugar. Clérigos conhecem todas as magias de sua lista de magias, além de qualquer outra garantida por seu domínio,

mas só podem preparar uma certa quantidade delas por dia. Você pode mudar suas magias preparadas (não incluindo os truques) sempre que completar um descanso longo! Estes exemplos de progressão de magias irão ajudá-lo a começar, e são um excelente modelo para se começar a trocar magias caso precise de mais habilidades que dependam da situação.

Por fim, lembre-se que você só pode preparar uma quantidade de magias equivalente ao seu modificador de Sabedoria mais seu nível nesta classe (veja a seção "Conjuração" da classe clérigo no *Player's Handbook: Livro do Jogador* caso precise de mais informações). Esta planilha de seleção de magias presume que você tem um modificador de Sabedoria de +2 no 1º nível. Se em vez disso seu modificador for de +3, você pode preparar uma magia adicional de sua escolha além das que são sugeridas aqui! Para concluir, esteja ciente das Magias de Domínio garantidas a você por seu Domínio Divino. Essas magias estão sempre preparadas e podem ajudar a completar seu arsenal. Se esta lista sugerir uma magia que você tenha como Magia de Domínio, simplesmente escolha outra magia para preparar.

ATAQUE

Clérigos possuem relativamente poucas opções ofensivas, mas aquelas que você tem são bem potentes. Sua magias mais poderosos só tem como alvo uma criatura, portanto você deveria ter encontros com muitos inimigos fracos na vanguarda do combate,

conservando espaços de magia ao usar sua arma.

No 1º nível, aprenda três truques de sua escolha, incluindo *chama sagrada*. *Chama sagrada* permitirá que você cause dano à distância quando não puder ou não quiser usar seus espaços de magia.

Também no 1º nível, prepare as magias *bênção*, *comando* e *raio guia*. *Bênção* irá ajudar seus ataques e os de seus aliados a acertarem mais frequentemente. *Comando* permitirá que você faça ataques fáceis ou lhe ajudará a escapar de situações arriscadas se estiver sobrecarregado. *Raio guia* causa um dano incrível e torna mais fácil que você e seus aliados lidem com inimigos que sobrevivam ao ataque.

No 2º nível, prepare a magia *infligir ferimentos*. Esta magia é mais fraca do que *raio guia*, mas permite que você conjure magias corpo a corpo sem receber desvantagem nas jogadas de ataque.

No 3º nível você ganha acesso a magias de 2º círculo! Lembre-se que você pode conjurar magias como *raio guia* em espaços de magia mais altos para aumentar seu poder. Prepare a magia *arma espiritual*. Você pode conjurar essa magia com uma ação bônus, o que permite que você também faça um ataque com sua arma de combate corpo a corpo ou conjure um truque como *chama sagrada* com uma ação (lembre-se que você não pode conjurar duas magias de círculo no mesmo turno; se conjurar uma magia de determinado círculo com uma ação bônus, você pode usar somente sua ação naquele turno para conjurar um truque, não outra magia de círculo).

No 4º nível, use seu Aumento no Valor de Atributo para melhorar seu modificador de Sabedoria para +3 (ou possivelmente +4, dependendo de como começaram seus valores de atributo). Além disso, aprenda outro truque de sua escolha.

Também no 4º nível, prepare as magias *curar ferimentos* e *imobilizar pessoa*. *Curar ferimentos* é uma boa magia para se ter em uma situação de desespero, mas você não consegue fazer um uso tão eficiente dela quanto um clérigo com o domínio da Vida. *Imobilizar pessoa* é uma magia excelente mesmo se usada ofensivamente, já que ataques contra uma criatura adjacente paralisada são ataques críticos automáticos. Considere conjurar *arma espiritual*, e no seu próximo turno use sua ação para conjurar *imobilizar pessoa* em uma criatura, e então use sua ação bônus para atacá-la com sua arma espiritual.

O 5º nível significa um grande aumento de poder para você, já que ganha acesso a magias de 3º círculo. Infelizmente, a maioria das magias de 3º círculo de clérigo são focadas na defesa ou no suporte. Você terá que contar com suas magias de domínio para ter algum poder ofensivo neste ponto (o domínio da Luz lhe garante *bola de fogo!*). Prepare a magia *rogar maldição*.



Imagem da Wizards of the Coast

Esta magia flexível permite que você melhore seu dano contra uma criatura ou torne mais difícil que a criatura lhe acerte.

TANQUE

Você quer proteger seus aliados ao sofrer os golpes no lugar deles. Como tal, você quer estar na vanguarda do combate, usando a armadura mais pesada e o escudo mais resistente possíveis, dificultando

que os inimigos o ignorem, e que seja bem difícil para eles lhe acertarem. Suas magias são focadas em proteger seus aliados proativamente em vez de curá-los após sofrerem dano.

No 1º nível, aprenda três truques de sua escolha, incluindo *resistência*. *Resistência* ajudará você a reforçar a próxima salvaguarda de um aliado se for conjurada logo antes do combate começar.

Também no 1º nível, prepare as magias *comando*, *infligir ferimentos* e *perdição*. *Comando* permite que você impeça que um inimigo ataque seus aliados mais fracos. *Infligir ferimentos* permite que você cause sérios danos em combate corpo a corpo, já que você quer estar sempre na linha de frente. E por fim, *perdição* torna mais difícil que os inimigos acertem com seus ataques.

No 2º nível, prepare *palavra curativa*. Uma vez que pode conjurar esta magia com uma ação bônus, você pode curar um aliado à distância e ainda fazer um ataque no mesmo turno.

No 3º nível você ganha acesso a magias de 2º círculo! Lembre-se que você pode conjurar magias como *palavra curativa* em espaços de magia mais altos para aumentar seu poder. Prepare *vínculo de proteção*, que permite que você sofra metade do dano que um aliado de sua escolha sofrer, ajudando a se manter por mais tempo no combate alguém que cause pouco dano

No 4º nível, use seu Aumento no Valor de Atributo para melhorar seu modificador de Sabedoria para +3. Se o seu modificador de Sabedoria já for +3, escolha o talento Sentinela para que você se torne um defensor em combate corpo a corpo. Além disso, aprenda outro truque de sua escolha.

Também no 4º nível, prepare *cegueira/surdez* (e *auxílio* se aumentou seu valor de Sabedoria neste nível). *Auxílio* permite que você aumente de forma eficiente a durabilidade de seus aliados ao garantir-lhes pontos de vida temporários. *Cegueira/surdez* pode incapacitar um inimigo ao cegá-lo. Um sério inconveniente de estar cego é que não se pode mais ter criaturas como alvo de efeitos que exigem vê-las, como a maioria das

magias. Conjuradores inimigos odeiam ficar cegos!

O 5º nível significa um grande aumento de poder para você, já que ganha acesso a magias de 3º círculo. Prepare *guardiões espirituais*, o que lhe permite dificultar e causar dor aos inimigos que tentarem passar por você

SUPORTE

Este é o papel que vem à cabeça da maioria das pessoas quando elas consideram jogar como clérigo. Contudo, uma coisa que você precisa saber antes de assumir um papel de Suporte é que suas magias de cura quase nunca vão superar o dano causado pelos inimigos. Em combate, você é mais eficiente enquanto enfraquece inimigos ou causa dano à distância. Embora possa parecer que você está seguindo o caminho do Ataque, entenda que quando se trata de D&D, siga o bom e velho ditado que diz que a melhor defesa é um bom ataque. Como Suporte da sua equipe, use apenas sua cura em combate quando ela for absolutamente necessária para manter os aliados vivos; caso contrário, economize-a para quando o combate terminar.

No 1º nível, aprenda três truques de sua escolha, incluindo *acudir os moribundos*. *Acudir os moribundos* irá ajudá-lo a salvar os aliados (ou PNJs) quando você já estiver sem magias.

Também no 1º nível, prepare as magias *curar ferimentos*, *escudo da fé* e *raio guia*. *Curar ferimentos* é o seu arroz com feijão, que lhe permite curar aliados com eficiência. Se você for um clérigo do domínio da Vida, então pegue *palavra curativa*, já que a característica Discípulo da Vida reforça a baixa quantidade de pontos de vida que esta magia normalmente restaura. *Escudo da fé* permite que você aumente a baixa Classe de Armadura dos seus aliados, tornando-os menos propensos a sofrer dano. *Raio guia* irá ajudá-lo a causar algum dano lá de trás em uma situação complicada.

No 2º nível, prepare *proteção contra o bem e o mal* se sua campanha lhe parecer que incluirá oponentes sobrenaturais como mortos-vivos e aberrações. Caso contrário, prepare *bênção*, uma magia de uso mais genérico.

No 3º nível você ganha acesso



Imagem da Wizards of the Coast

a magias de 2º círculo! Lembre-se que você pode conjurar magias como *curar ferimentos* em espaços de magia mais altos para aumentar seu poder. Prepare *restauração menor*, a qual encerra um condição perigosa que esteja afetando uma criatura, como envenenado ou paralisado.

No 4º nível, use seu Aumento no Valor de Atributo para melhorar seu modificador de Sabedoria para +3 (ou possivelmente +4, dependendo de como começaram seus valores de atributo). Além disso, aprenda outro truque de sua escola.

Também no 4º nível, prepare *aprimorar atributo* e *imobilizar pessoa*. *Aprimorar atributo* é uma magia flexível que pode ajudar aliados em cenários de combate, exploração e interação social. *Imobilizar pessoa* é normalmente uma magia poderosa que fica ainda mais poderosa quando você a conjura enquanto está longe de seus inimigos como um personagem de Suporte deveria estar, já que quebrar sua concentração é bem difícil se seus inimigos não conseguirem alcançá-lo.

O 5º nível significa um grande aumento de poder para você, já que ganha acesso a magias de 3º círculo. Prepare *sinal de esperança*, que permite que você maximize a cura aplicada aos seus aliados. Você também pode mudar uma de suas magias preparadas para *cura completa em massa*, que irá ajudá-lo a restaurar pontos de vida para muitos aliados de uma vez só.

TORNANDO O SEU CLÉRIGO SÓ SEU

Jogar com um personagem em D&D não é como jogar com um personagem em *League of Legends* ou montar um baralho de *Hearthstone*. Não existe uma maneira correta de criar um personagem ou uma maneira correta de jogar – principalmente porque o modo como você interpreta seu personagem depende muito da personalidade dele!

Se você seguiu estas diretrizes até fazer uma escolha e criou um clérigo eficiente, porém genérico, eu o desafio a voltar e mudar uma coisinha só, uma magia, um valor de atributo, e fazer eles se destacarem do lugar comum. Use as mecânicas do jogo para fazer um personagem único e interessante, caso contrário lhe juro que você ouvirá minha voz entoando “clérigo genérico, clérigo genérico” em sua cabeça a hora que for conjurar uma magia.

Feliz Cura!

James Haeck é o principal autor para os artigos do *D&D Beyond*, o co-autor de *Waterdeep: Dragon Heist* e do *Cenário de Campanha de Tal'Dorei* da *Critical Role*, o Mestre de *Worlds Apart* e um escritor terceirizado para a *Wizards of the Coast*, da *D&D Adventurers League* e da *Kobold Press*. Ele mora em Seattle, Washington, com sua parceira Hannah e suas místicas gatinhas, Mei e Marzipan. Você normalmente pode encontrá-lo perdendo tempo no Twitter em @jamesjhaeck..



Imagem da Wizards of the Coast



www.aventureirosdosreinos.com