

Unearthed Arcana: Monge

Tradições Monásticas

No terceiro nível, um monge ganha a característica Tradição Monástica. Aqui estão novas opções para essa característica: o Caminho do Kensei e o Caminho da Tranquilidade.

Material de Playtest

O material apresentado aqui é para teste e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo estão em forma de rascunho para serem jogadas em sua campanha ainda sem terem sido testadas propriamente. Elas não são, oficialmente, parte do jogo. Devido a essas razões, todo material nessa coluna não é permitido nos eventos da *Adventurers League* do D&D.

Caminho do Kensei

Monges do Caminho de Kensei treinam incansavelmente com suas armas, até o ponto em que a arma torna-se como uma extensão do corpo. Um kensei vê uma arma do mesmo modo que um pintor vê um pincel ou a um escritor vê pergaminho, tinta e pena. Uma espada ou um arco é uma ferramenta para expressar a beleza e a elegância das artes marciais. Tal domínio faz do kensei um combatente inigualável, mas isto é apenas um efeito colateral de intensa devoção, prática e estudo.

Trilha do Kensei

Quando você escolhe essa tradição no 3º nível, você aprende a estender seu conhecimento das artes marciais além do conjunto padrão de armas de monge.

Você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha proficiência com três armas comuns de sua escolha. Uma arma comum

é considerada uma arma de kensei para você, se você for proficiente com ela.

- Sempre que você usar uma arma de kensei, você escolhe se deseja usar Destreza ou Força para as jogadas de ataque e de dano da arma, e você escolhe se deseja usar o seu dado de dano de Artes Marciais no lugar do dado de dano da arma.

- Quando você faz a ação Atacar em seu turno e atinge um alvo com uma arma de kensei, você pode usar uma ação bônus para esmurrar o alvo, causando 1d4 de dano concussivo adicional a esse alvo e a qualquer outro alvo atingido com a arma como parte da ação Atacar.

- Se você fizer um ataque desarmado como parte da ação Atacar em seu turno e estiver segurando uma arma de kensei, você pode usar essa arma para se defender. Você ganha um bônus de +2 na CA até o início do seu próximo turno, enquanto você não estiver incapacitado e a arma estiver em sua mão.

Uno com a Lâmina

No 6º nível, você estende seu ki para as armas que você empunha, o que concede a você os seguintes benefícios.

Armas Mágicas. Seus ataques com suas armas de kensei contam como se fossem mágicos para o propósito de superar resistência e imunidade a ataques e danos não mágicos.

Ataque Preciso. Você pode focar sua atenção em um único alvo na batalha para entender e superar suas defesas. Como uma ação bônus, escolha uma criatura a até 9 metros de distância que você possa ver. O próximo ataque de arma que você fizer contra essa criatura durante

o mesmo turno adiciona o dobro do seu bônus de proficiência na jogada de ataque, em vez do seu bônus de proficiência normal. Uma vez que você usar essa habilidade, você não poderá usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Afiar a Lâmina

No 11º nível, você ganha a habilidade de incrementar suas armas com a força de seu ki. Como uma ação bônus, você pode gastar até 3 pontos de ki para conceder a uma arma que você toque um bônus nas jogadas de ataque e de dano enquanto você empunhá-la. O bônus é igual ao número de pontos de ki que você gastou. Esse bônus dura 1 minuto.

Precisão Infalível

No 17º nível, seu domínio das armas concede a você uma precisão extraordinária. Em cada um de seus turnos, você pode jogar novamente o ataque de arma que você tenha errado.

Caminho da Tranquilidade

Monges do Caminho da Tranquilidade veem a violência como último recurso. Eles usam diplomacia, misericórdia e compreensão para resolver conflitos. Se empurrados, porém, eles são guerreiros capazes que podem trazer um fim aos injustos ou cruéis que se recusam a ouvir a razão. Ao aventurarem-se, esses monges se tornam excelentes diplomatas. Eles também são hábeis nas artes de cura, e podem salvar seus aliados diante de inimigos assustadores.

Trilha da Tranquilidade

Quando você escolhe esta tradição no 3º nível, você pode se tornar uma ilha de calma mesmo diante das situações mais

caóticas. Com esta característica, você pode lançar a magia *santuário* em si mesmo, sem precisar de nenhum componente material e ela dura até 8 horas. A CD de seu teste de resistência é igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria. Uma criatura que seja bem-sucedida nesse teste de resistência fica imune a este efeito durante 1 hora.

Depois de lançar a magia desta forma, você não pode fazê-la novamente por 1 minuto.

Cura pelas Mãos

Seu toque místico pode curar feridas. Começando no 3º nível, você tem uma reserva de poder curativo mágico que se reabastece quando você faz um descanso longo. Com essa reserva, você pode restaurar uma quantidade total de pontos de vida igual ao seu nível de monge × 10.

Como uma ação, você pode tocar uma criatura e tirar poder da reserva para restaurar uma quantidade de pontos de vida dela até a quantidade máxima restante na reserva.

Em vez de curar a criatura, você pode gastar 5 pontos de vida de sua reserva de cura para curar o alvo de uma doença ou neutralizar um veneno que o esteja afetando. Você pode curar várias doenças e neutralizar vários venenos com um único uso de Cura pelas Mãos, gastando pontos de vida separadamente para cada um.

Quando você usa sua Rajada de Golpes, você pode substituir um dos seus ataques desarmados por um uso dessa característica.

Cura pelas Mãos não tem efeito sobre mortos-vivos e construtos.

Emissário da Paz

No 6º nível, você ganha a habilidade de dispersar situações violentas. Sempre que você fizer um teste de Carisma para acalmar emoções violentas ou aconselhar a paz, você terá vantagem nessa jogada. Você deve fazer esta súplica de boa fé; ela não se aplica se a proficiência nas perícias Enganação ou Intimidação forem usadas no seu teste.

Você também ganha proficiência na perícia Atuação ou Persuasão (escolha uma).

Apagar as Chamas da Guerra

No 11º nível, você ganha a habilidade de extinguir temporariamente os impulsos violentos de uma criatura. Como uma ação, você pode tocar uma criatura, e ela deve fazer um teste de resistência de Sabedoria contra uma CD igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria. O alvo automaticamente é bem-sucedido se perder algum de seus pontos de vida. Se o alvo falhar no teste, ele não poderá atacar por 1 minuto. Durante esse tempo, ele também não poderá lançar feitiços que causem dano ou que forcem alguém a fazer um teste de resistência.

Este efeito termina se o alvo for atacado, sofrer dano ou se for forçado a fazer um teste de resistência ou se o alvo testemunhar qualquer dessas coisas acontecendo com os aliados dele.

Cólera de uma Alma Gentil

No 17º nível, você ganha a habilidade de punir alguém que derruba outros. Se você vir uma criatura reduzir outra criatura a 0 ponto de vida, você pode usar sua reação para se conceder um bônus em todas as jogadas de dano contra o agressor até o final do seu próximo turno. O bônus é igual ao seu nível de monge.

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

Tradução: Marcelo Telles

Revisão: Luciana Fortuna

Equipe **REDERPG**

Artigo original:

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/monk-monastic-traditions>