



UNEARTHED ARCANA



DUNGEONS & DRAGONS

Monge: Tradições Monásticas

Duas novas opções de Tradições Monásticas surgem para o monge:
o Caminho do Kensei e o Caminho da Tranquilidade.

Unearthed Arcana: Monge

Tradições Monásticas

No 3º 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 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.

Caminho do Kensei

Os monges do Caminho de Kensei treinam incansavelmente com suas armas, ao ponto de que a arma se torne como uma extensão do corpo. Um kensei vê uma arma do mesmo modo que um pintor considera um pincel ou um escritor vê pergaminho, tinta e pena. Sua espada ou arco são uma ferramenta usada para expressar a beleza e a elegância das artes marciais. Essa tal maestria faz um kensei um guerreiro sem igual e é apenas um efeito colateral de intensa devoção, prática e estudo.

Caminho do Kensei

Quando você escolhe esta tradição no 3º nível, aprende a estender seu conhecimento das artes marciais além da disposição padrão de armas de monge.

Você ganha os seguintes benefícios:

- Você ganha proficiência com três armas marciais de sua escolha. Uma arma marcial é considerada uma arma kensei para você, se você é proficiente com ela.
- Sempre que você usa uma arma kensei, você escolhe se usa Destreza ou Força para os testes de ataque e dano da arma, e escolhe se usa seu dado de dano de Artes Marciais no lugar do dado de dano da arma.
- Quando você usa a ação de ataque em sua vez e atinge um alvo com uma arma kensei, você pode usar uma ação de bônus para socar o alvo, causando um dano adicional de 1d4 a esse alvo e a qualquer outro alvo que você bater com a arma como parte do ataque.

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

Uno com a Lâmina

No 6º nível, você estende seu ki para as armas que você possui, concedendo os seguintes benefícios.

Armas Mágicas. Seus ataques com suas armas kensei contam como mágicos com a finalidade de superar resistência e imunidade a ataques e danos não mágicos.

Golpe Preciso. Você pode concentrar sua atenção em um único alvo na batalha para entender e superar suas defesas. Como uma ação bônus, escolha uma criatura que você pode ver dentro de 9 metros de você. O próximo ataque de arma que você fizer contra essa criatura durante o turno atual adicionará o dobro do seu bônus de proficiência ao teste de ataque, em vez de seu bônus de proficiência normal. Depois de usar essa habilidade, você não pode usá-la novamente até que você realize um descanso curto ou longo.

Lâmina Afiada

No 11º nível, você ganha a habilidade de aumentar a potência de suas armas com o uso do seu ki. Com uma ação de bônus, você pode gastar até 3 pontos de ki para conceder uma arma que você toque o bônus para testes de ataque e dano enquanto você empunhá-lo. O bônus é igual ao número de pontos ki que você gastou. Este bônus dura 1 minuto.

Precisão Infalível

No 17º nível, seu domínio das armas lhe concede uma precisão extraordinária. Em cada uma de suas rodadas, você pode refazer um ataque de arma que você tenha falhado.

Caminho da Tranquilidade

Os Monges do Caminho da Tranquilidade vêm a violência como último recurso. Eles usam diplomacia, misericórdia e compreensão para resolver conflitos. Se oprimido, no entanto, eles são guerreiros capazes que podem trazer um fim ao povo injusto ou cruel que se recusam a ouvir

a razão. Ao aventurar-se, estes monges podem ser excelentes diplomatas. Eles também são hábeis nas artes da cura e podem preservar seus aliados diante de inimigos assustadores.

Caminho da Tranquilidade

Quando você escolhe esta tradição no 3º nível, você pode se tornar uma ilha de calma mesmo em situações mais caóticas. Com esta característica, você pode lançar a magia santuário em si mesmo, sem que nenhum componente material seja necessário, e ele dura até 8 horas. Seu CD de resistência é igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria. Uma criatura que consiga resitir é imune a este efeito durante 1 hora.

Depois de lançar a magia desta forma, você não pode fazê-lo 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 descansa muito. Com essa reserva, você pode restaurar um número total de pontos de vida igual ao seu nível de monge $\times 10$.

Com uma ação, você pode tocar uma criatura e tirar o poder da reserva para restaurar um número de pontos de vida dessa criatura, 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 afeta. Você pode curar várias doenças e neutralizar vários venenos com um único uso de Cura pelas Mãos, gastando pontos de vida separadamente para cada uso.

Quando você usa sua Rajada de Golpes, você pode substituir uma das pancadas desarmadas para o uso desta característica.

Esta característica não tem efeito sobre mortos-vivos e constructos.

Emissário da Paz

No 6º nível, você ganha a habilidade de dispersar situações violentas. Sempre que você faz um teste de Carisma para acalmar emoções violentas ou aconselhar a paz, você tem vantagem no teste. Você deve fazer esta súplica de boa fé. Ele não se aplica se a proficiência na habilidade Blefe ou Intimidação se aplica ao seu teste.

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

Extinguir as Chamas da Guerra

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

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

Ira do Espírito Gentil

No 17º nível, você ganha a habilidade de experimentar vingança em alguém que derrotou outro. Se você vê uma criatura reduzir outra criatura a 0 pontos de vida, pode usar sua reação para aplicar um bônus a todos os testes de dano ao atacante até o final de 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 realize um descanso curto ou longo.

