

O BÁSICO DO MONGE

UM GUIA PARA O INICIANTE AO COMBATE MÍSTICO

Por James Haeck, publicado originalmente em 25 de julho de 2018 (<https://www.dndbeyond.com/posts/280-monk-101-a-beginners-guide-to-mystical-combat>)

Traduzido e editado por Daniel Bartolomei Vieira



A

JOVEM MONJA FECHOU OS PUNHOS, INSPIROU e abriu as mãos enquanto exalava. Ela quebrou a formação apenas por um momento para coçar um comichão na ponta do nariz, então voltou com o braço em posição, esperando que ninguém tivesse notado. Seu parceiro de treino, um homem careca e musculoso

usando um simples gi de treino sorriu para ela. Seu gi estava meio aberto, exibindo seus músculos definidos e brilhantes por causa do suor. Ela devolveu o sorriso e respirou mais uma vez.

"Assim está bom", a mestra disse, sentada de pernas cruzadas sobre uma almofada do outro lado da sala onde estavam os dois candidatos. "Conectem-se com suas respirações. Antes de lutar, deixem a tensão fluir para fora de seus corpos e permitam que o ar ocupe este espaço. Mantenham-se relaxados e vosso corpo não cederá — tampouco quebrará".

O oponente da monja sorriu e estalou alto o pescoço.

A mestra era uma mulher cheia de rugas cujo cabelo prateado ficava sobre um coque no alto da cabeça, e ela avaliou bem seus dois aprendizes através de seus olhos com cílios grossos. "Durante anos, vocês dois treinaram em suas vilas natais, lutando, meditando, sangrando... tudo isso pela oportunidade de se tornarem meus aprendizes. Ambos demonstraram grande disciplina espiritual e mental. Agora tudo o que resta é que vocês se provem em combate. Postura!".

A monja focou seus olhos no oponente.

"Preparem-se!".

Ele cuspiu na areia. Ela dobrou os joelhos e baixou a postura.

"Comecem!".

A monja se lançou em direção ao seu oponente, que saltou para o ar. Uma lufada de vento saiu da sola de seus pés descalços, chutando uma nuvem de areia e pó ao ar, engolfando a arena. Ela fechou os olhos e sorriu em triunfo conforme era engolida pela nuvem ofuscante de pó e areia. O aprendiz musculoso aterrissou do outro lado do círculo e imediatamente girou com um chute baixo arrebatador — mas seu olhar de concentração tornou-se confuso. O golpe não havia acertado. Sua oponente não estava onde pensou que estaria. Na verdade, ela nunca esteve ali.

Então ele engasgou. Ele inclinou-se para a frente conforme todo o ar de seus pulmões era forçado para fora de seu corpo. Uma dor intensa irradiou-lhe pelas costas a partir de um único ponto, e então tudo ficou escuro. Apenas o som de um segundo golpe — direto na lateral da cabeça — foi registrado por seu corpo já quase sem sentidos, mas a força do impacto o levou direto para o chão. Sangue e ranho pingaram de seu nariz e boca, misturando-se à areia.

A poeira baixou e apenas a monja permanecia em pé. Ela havia escapado da nuvem de poeira e saído, imperceptível, atrás de seu oponente. Ela endireitou a postura e ajeitou seu kimono. Ela olhou para a mestra direto nos olhos.

"Estou pronta", disse ela.

"Não", a mestra balançou a cabeça. Ela levantou-se, tirou seu manto cerimonial e estalou suas juntas calosas. "Ainda há um teste".

Você está jogando com um monge, um combatente que pratica a auto-disciplina, e que luta usando seu próprio corpo e o poder primordial de seu espírito como arma. Seu treinamento especializado lhe garantiu o poder de manipular o ki, uma força fundamental da energia vital que habita em todos os seres vivos.

As habilidades do monge se assemelham com as representações dos artistas marciais do Leste Asiático feitas pela mídia, como Bruce Lee, Jet Li e Jackie Chan (dependendo se seu personagem é sério ou cômico), e na fantasia wuxia que vai de *O Clã das Adagas Voadoras* até *Avatar: O Último Mestre do Ar*. Mas embora o monge de D&D seja definitivamente inspirado pela ideia de monges lutadores apresentada pela mídia popular, os jogadores buscando um olhar mais realista sobre os combatentes contemplativos da história asiática poderiam usar como referência os monges Shaolin da província chinesa de Henan, os históricos guerreiros monges sohei do Japão feudal e os monges militantes hindus Naga Sadhu do norte da Índia.

A Europa da vida real tem pouco a oferecer sobre os caminhos do monge combatente, salvo talvez pelas ordens de cavaleiros que também eram monásticas, como os Cavaleiros Hospitaleiros. Talvez o mais famoso monge europeu fora-da-lei da ficção seja o Frei Tuck,



Imagem da Wizards of the Coast

companheiro de Robin Hood. Ele não é exatamente um combatente, mas certamente é uma referência a ser consultada se você está procurando jogar com um monge que não segue exatamente a lei. Se você não tiver tempo para fazer mais pesquisas e quer somente jogar, você poderia se basear nos monges pseudo espirituais da Ordem Jedi do universo de Guerra nas Estrelas para se inspirar a criar seu personagem monge.

CRIAÇÃO RÁPIDA EXPANDIDA: CRIANDO O SEU MONGE

Este não é um guia de otimização de personagem, porém o primeiro passo para se jogar com sua classe com eficiência é construí-la de forma eficaz. As diretrizes de Criação Rápida no *Player's Handbook: Livro do Jogador* são um bom começo, mas elas não se aprofundam o suficiente para a maioria dos novos jogadores. Aqui é apresentado um guia expandido de Criação Rápida.

- Escolha a sua Raça. Embora personagens de qualquer raça possam ser um bom monge, você pode querer escolher uma raça que melhore seus valores de Destreza ou de Sabedoria.
 - Os humanos são os típicos monges, e seus valo-

res de atributos bem equilibrados se encaixam perfeitamente no conjunto variado de perícias do monge.

- Os elfos são monges superiores graças ao seu bônus latente na Destreza, e o pequeno bônus dos elfos silvestres na Sabedoria aumenta ainda mais essa conformidade.
- Os aarakocra são uma escolha incomum, embora excelente, para ser um monge graças aos seus bônus tanto na Destreza quanto na Sabedoria, mas também graças ao seu poderoso deslocamento de voo que combina perfeitamente com com o anseio da classe monge de se mover rápida e casualmente pelo campo de batalha. Mas fique atento, nem todos os DMs permitem os aarakocra em seus jogos, e eles são banidos dos jogos da *DeD Adventurer's League*.
- Escolha monge como sua classe (obviamente).
- Escolha perícias que se encaixem em como você quer que seu personagem seja. Perícias que exploram seus pontos fortes são úteis, mas também considere reforçar algumas de suas fraquezas a fim de se tornar um personagem mais equilibrado. Esta parte é com você!
- Pense no papel que você quer desempenhar no grupo — Ataque, Defesa ou Suporte. Vamos analisar isto com mais detalhes um pouco mais adiante.
- Escolha onde colocar seus valores de atributo. Normalmente, você desejará colocar seu maior valor de atributo na Destreza e colocar o seu segundo maior valor de atributo na Sabedoria, assim você pode usar tanto seus ataques físicos e quanto seus atributos potencializados pelo ki. Se você quer focar em ki e em misticismo em vez na força física, coloque seu maior valor de atributo em Sabedoria e o seu segundo maior valor de atributo em Destreza.
- Escolha um antecedente que dê suporte ao seu conceito de personagem. Sua escolha de antecedente pode ajudá-lo a fazer escolhas interpretativas mais consistentes; um monge que serviu como soldado, mas que acabou se desiludindo com o ufanismo e com os horrores da guerra abordará a vida e o combate de uma forma completamente diferente do que um monge que cresceu como um malabarista em um circo de Águas Profundas.
- Por fim, escolha o seu equipamento inicial. Escolha:
 - Uma espada curta ou qualquer arma simples de sua escolha;
 - Um kit de explorador de masmorras ou kit de aventureiro, dependendo se você irá se aventurar em locais fechados ou abertos;
 - 10 dardos.

QUE TIPO DE MONGE VOCÊ É?

Monges são combatentes corpo a corpo, não muito diferentes de um guerreiro que usa Destreza ou de um guardião, mas são combatentes mais leves e ágeis que usam suas incríveis capacidades de movimentação para compensar seus baixos pontos de vida e Classe de Armadura. Monges são mais adequados para assumir o papel de Ataque dentro de seu grupo, fazendo uso de sua alta mobilidade para engajar com oponentes e desferir uma rajada de golpes rápidos e, então, escapar para a segurança antes que seus inimigos possam retaliar. Contudo, certos monges podem até mesmo assumir um papel de Defesa, usando suas habilidades incomuns para redirecionar ataques e até mesmo usar sua maestria no ki para enganar a morte. Por fim, uma subclasse sinistra de monge permite que seu adepto use as artes sombrias para assumir o papel de Suporte no grupo, tornando-se um tipo de ninja que ataca a partir das sombras.

(Note que este guia usa Ataque, Defesa e Suporte como uma referência. Nenhum trecho das regras de D&D se refere a personagens desta forma, mas é uma maneira fácil de discutir os diferentes papéis que os personagens ocupam dentro do grupo).

Seu papel no seu grupo provavelmente não se consolidará até ao menos o 3º nível, quando você escolhe sua Tradição Monástica (daqui em diante chamada de subclasse). Você pode decidir com qual subclasse seguir agora, assim poderá levar adiante o seu plano para o tema, estética e construção mecânica de seu personagem.

ATAQUE

Como um monge ofensivo, você pode usar sua mobilidade melhorada para engajar inimigos e causar maior dano com risco limitado de represália. Você não tem muitas defesas, portanto precisa contar com habilidades como Passos do Vento para tirá-lo de problemas. Suas subclasses focadas em Ataque são o **Caminho dos Quatro Elementos** (do *Player's Handbook: Livro do Jogador*), o **Caminho do Kensei** (do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*), o **Caminho da Mão Espalmada** (também do *Player's Handbook: Livro do Jogador*) e o **Caminho da Alma Solar** (do *Guia do Aventureiro Para a Costa da Espada*). Monges do Caminho do Kensei e da Mão Espalmada são focados em combate próximo, enquanto aqueles que seguem o Caminho dos Quatro Elementos e a Alma Solar são focados em usar as artes místicas para engajar em combate à distância.

DEFESA

Como um monge defensivo, você usará suas habilidades marciais e místicas para manter-se vivo mesmo diante das piores circunstâncias ao garantir a si mesmo pontos de vida temporários, fazendo uso de movimentos erráti-

cos para que seja mais difícil acertá-lo, ou ao manipular as forças da própria morte ao manter-se vivo. Suas subclasses focadas na Defesa são o **Caminho do Mestre Bêbado** (do *Guia de Xanathar Para Todas as Coisas*) e o **Caminho da Morte Ampla** (do *Guia do Aventureiro Para a Costa da Espada*).

SUPORTE

A única subclasse focada em Suporte é o **Caminho das Sombras** (do *Player's Handbook: Livro do Jogador*), que permite que você cubra a si e seus aliados em sombras de modo a emboscar e iludir seus oponentes. Embora esta subclasse não permita que você cure seus aliados da mesma forma que outras subclasses de Suporte, sua melhoria na furtividade pode transformar armadilhas mortais invencíveis em emboscadas astutas.

LUTANDO COMO UM MONGE

Durante os três primeiros níveis de sua carreira como monge, seu estilo de jogo será praticamente o mesmo, não importando que tipo de papel você quer ocupar no grupo. Embora certas escolhas possam mudar isso, tal qual jogar com um humano e escolher um talento que defina o seu papel no 1º nível, interpretar um monge é normalmente bastante simples em níveis mais baixos. Seu papel é primariamente ofensivo antes que escolha uma subclasse, mas você tem que tomar cuidado para não ser trucidado por seus inimigos, já que você não tem a armadura de um paladino ou a resistência a dano de um bárbaro.

Se estiver jogando com um humano, você pode escolher um talento no 1º nível. Alguns talentos são mais ou menos poderosos dependendo dos tipos de desafios que seu DM colocar diante de você, mas algumas opções que não falham nunca incluem:

- Monges ofensivos podem escolher o talento Imobilizador, caso esteja em combate corpo a corpo. Isto permite que você mergulhe na fantasia do combatente com os próprios punhos, golpeando e prendendo oponentes, muito além dos simples chutes e socos. Mestre-Atirador é uma boa escolha para monges focados no ataque à distância, já que permite que você ignore cobertura e cause a maior quantidade de dano possível ao custo de precisão, caso seja necessário.
- Imobilizador também é uma escolha útil pra monges defensivos, já que ajuda você a conter inimigos, tanto evitando que eles se movam pelo campo de batalha quanto facilitando para seus aliados se juntarem para derrotá-lo.
- Sorrateiro. Como um monge de suporte furtivo, você quer permanecer fora de vista o máximo possível. O talento Sorrateiro permite que você faça a

maioria de seus testes de Destreza (Furtividade) e permaneça escondido mesmo se falhar em um ataque furtivo.

TODOS OS MONGES

No 1º nível, você ganha as características que são definidoras da classe, Defesa sem Armadura e Artes Marciais, que permitem que você lute com eficiência como um combatente desarmado e sem armadura. Diferente da frequentemente ignorada característica dos bárbaros, Defesa sem Armadura, estas duas características são significativas, já que como monge você tem algumas e preciosas armas e perícias com armas.

No 2º nível, você ganha as características igualmente definidoras da classe, Ki e Movimento sem Armadura. Esta última garante a você um aumento permanente e passivo ao seu deslocamento que acompanha conforme você avança de nível, chegando a um bônus de +9 metros no 18º nível.

A característica Ki garante a você três habilidades icônicas no 2º nível, mas também interage com muitas de suas outras características de monge, incluindo aquelas garantidas por sua escolha de subclasse. Seu estoque de Ki começa pequeno (com apenas 2 pontos), mas você recupera todos os seus pontos de ki ao final de um descanso curto ou longo. Suas características com poderes de ki são um misto de ataque, defesa e mobilidade, com Torrente de Golpes, que permite que você faça dois ataques desarmados adicionais em um turno; Defesa Paciente, que o permite impor desvantagem desvantagem em jogadas de ataque contra você até o início do próximo turno; e Passos do Vento que permite que você desengage do combate com uma ação bônus, tal qual um ladino.

No 3º nível, você tem que escolher sua subclasse, e ganha uma característica especial que depende da subclasse que você escolher. Veja o seu papel no grupo na seção abaixo para mais informações. Além disso, ganha a característica Desviar Projéteis, que permite que você use sua reação para defletir projéteis de armas à distância em pleno ar, reduzindo o dano sofrido pelos inimigos à distância, e possivelmente até mesmo aumentando suas capacidades ofensivas ao permitir que você pegue e arremesse alguns projéteis.

No 4º nível, você ganha um Aumento no Valor de Atributo ou um talento. Você deveria aumentar seu valor de Destreza ou Sabedoria em 2 pontos ou escolher um talento que se adequa ao seu papel em combate. Alguns destes talentos são listados no começo da seção "Lutando Como um Monge".

Você também ganha a característica Queda Lenta, que é uma característica situacional, porém bem bacana, que permite que você reduza ou negue dano de queda.

No 5º nível, você ganha um Ataque Extra sempre que realizar a ação Atacar, efetivamente dobrando o total de dano causado (embora não lhe garanta quaisquer ataques adicionais através da Torrente de Golpes). Você também ganha a característica Golpe Atordoante, que lhe permite gastar seu ki para temporariamente atordoar inimigos que acertar com uma arma de combate corpo a corpo.



Imagem da Wizards of the Coast

ATAQUE

Se escolher o **Caminho dos Quatro Elementos** no 3º nível, você tem algumas escolhas no futuro. Quando ganha a característica Discípulo dos Elementos no 3º nível, você ganha duas disciplinas elementais que imitam os efeitos de magias elementais dos magos quando gasta ki para conjurá-las. Primeiro, você deve adquirir a disciplina Sintonia Elemental, que permite que você execute efeitos elementais menores. Segundo, você pode escolher:

- **Presas da Serpente de Fogo** (aumenta o alcance de seu ataque corpo a corpo e causa dano ígneo com ataques corpo a corpo durante 1 turno)
- **Punho dos Quatro Trovões** (você conjura onda *trovejante*)
- **Punho do Ar Maciço** (você empurra uma criatura até 6 metros e causa algum dano)
- **Avanço dos Espíritos dos Ventos** (você conjura *lufada de vento*)
- **Moldar o Rio Corrente** (você pode moldar água e gelo, mas não pode usá-los para causar dano ou aprisionar uma criatura)
- **Golpe de Dispersão Cauterizante** (você conjura *mãos flamejantes*)
- **Chicote d'Água** (você deixa uma criatura caída ou a puxa em sua direção e causa algum dano)

Você aprende disciplinas elementais adicionais con-

forme ganha níveis de monge e até mesmo ganha acesso a disciplinas ainda mais poderosas. Sua progressão de conjuração é essencialmente a mesma que "1/3 de conjurador", como o guerreiro Cavaleiro Místico e o ladino Trapaceiro Arcano.

Se escolher o **Caminho do Kensei** no 3º nível, você tem que escolher duas armas para ser um kensei especialista em armas. Todas estas armas ganham os mesmos benefícios que suas armas de monge, e elas também permitem que você realize os seguintes movimentos especiais: Aparo Ágil, que permite que você aumente sua CA enquanto luta com uma arma kensei de combate corpo a corpo em um mão e faz um ataque desarmado com a outra, e Disparo do Kensei, que permite que você cause mais dano com armas kensei de combate à distância.

Se escolher o **Caminho da Mão Espalmada** no 3º nível, você ganha vários efeitos adicionais que pode acrescentar aos seus ataques com Torrente de Golpes, o que lhe permite enfraquecer seus inimigos enquanto luta.

Se escolher o **Caminho do Alma Solar** [no 3º nível, você pode arremessar magia radiante em criaturas até 9 metros no lugar de qualquer um dos seus ataques (exceto Torrente de Golpes). Este ataque é tão poderoso quanto seus ataques corpo a corpo, mas é à distância e causa dano radiante, bem difícil de resistir.

DEFESA

Se você escolher o **Caminho do Mestre Bêbado** no 3º nível, você ganha vários bônus de proficiência que ajudam a elevar a fantasia que a classe tem de ser um monge que adora uma cachacinha. Você também ganha uma melhoria de mobilidade com Técnica Bêbada, que permite que você use Desengajar sem que seja necessária uma ação sempre que usar o ataque com Torrente de Golpes — o que é essencialmente um uso de ki 2 por 1, já que dá a você Passos do Vento em turnos que você use a Torrente!

Se escolher o **Caminho da Morte Ampla** no 3º nível, você ganha a característica Toque da Morte. Sempre que reduzir uma criatura a até 1,5 metro de você a 0 pontos de vida, você ganha uma pequena quantidade de pontos de vida temporários, que aumenta com seu nível de monge e com seu modificador de Sabedoria. Mesmo que estes pontos de vida não acumulem, ser capaz de consistentemente recuperar seus pontos de vida enquanto está em combate é extremamente vantajoso, especialmente se você está lutando contra uma horda de inimigos fracos.

SUPORTE

O **Caminho das Sombras** é a única subclasse de Suporte disponível para monges. Se escolher esta subclasse no 3º nível, você ganha acesso a uma quantidade de magias que pode conjurar usando seu ki. Estas magias podem reforçar você e seus aliados, especialmente *passo sem*

rastro, e conter seus inimigos com os efeitos de *escuridão* e *silêncio*.

TORNANDO O SEU MONGE SÓ SEU

Os monges são uma das classes menos convencionais de D&D, e eles são cheios de habilidades com as quais você pode se basear para criar um personagem interessante. Você pode descobrir que uma das suas características de classe de monge consistentemente pode lhe poupar pontos de vida, como Desviar Projéteis ou Queda Lenta, ou que Torrente de Golpes sempre parece acertar golpes letais. Volte-se para estas reviravoltas aleatórias do destino e tente contornar seu conceito de personagem para incorporar suas características favoritas.

Como sempre, este guia não é um manual de otimização. Seu objetivo não é criar um monge superpoderoso, mas mostrar-lhe uma maneira simples, eficiente e divertida de criar um personagem que ajudará você a interpretar um monge pela primeira vez e gostar muito disso. Escolha habilidades que te satisfaçam, e que se dane a otimização, e jogue com o personagem da forma que você quiser. Este guia lhe ajudará a criar um equilíbrio entre se divertir jogando com seu conceito único, bem como se divertir chutando muitos traseiros durante o combate.

Agora vá lá socar alguns orcs bem no meio da cara!

James Haeck é o principal escritor do *D&D Beyond*, o co-autor do *Cenário de Campanha de Tal'Dorei*, da *Critical Role*, e um escritor freelancer para *Wizards of the Coast*, para a *D&D Adventurers League* e para a *Kobold Press*. Ele mora em Seattle, Washington, com sua parceira Hannah, sua gata-monge Caminho das Sombras Marzipan, e sua gata-monge Caminho do Alma Solar, Mei. Você normalmente pode encontrá-lo perdendo tempo no Twitter em @jamesjhaeck.

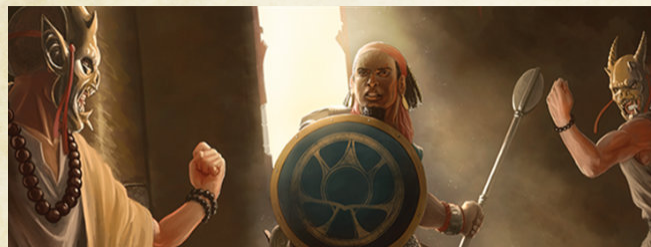


Imagem da Wizards of the Coast



www.aventureirosdosreinos.com