



Classes de Prestígio e Magia das Runas

Muitos dos conceitos de personagens que antes eram classes de prestígio ou caminhos exemplares em edições anteriores de D&D são agora opções disponíveis para personagens de 1º nível.

Unearthed Arcana: Classes de Prestígio e Magia das Runas

Muitos dos conceitos de personagens que antes eram classes de prestígio ou caminhos exemplares em edições anteriores de D&D são agora opções disponíveis para personagens de 1º nível. Em geral, o desenvolvimento do jogo tem como objetivo a maior flexibilidade possível, tornando as opções disponíveis para todos os personagens. Como tal, classes de prestígio eleva-se sobre a ampla gama de opções básicas do jogo para representar opções especializadas e treinamento exclusivo.

Usando Classes de Prestígio

Uma classe de prestígio requer um alto nível de habilidade antes que um personagem possa dominar até seus elementos mais básicos. Classes de prestígio podem prover conhecimento perdido, permitir acesso a uma forma misteriosa de magia, conceder domínio sobre um estilo de luta exótico, ou ser construída em torno do conhecimento protegido por uma sociedade secreta.

Mecanicamente, uma classe de prestígio é uma classe de personagem que requer o mesmo treinamento e foco como qualquer outra classe. Você ingressa em uma classe de prestígio por meio das regras normais para multiclasse. No entanto, você não pode ingressar em uma classe de prestígio até que esteja, pelo menos, no 3º nível – e muitas classes de prestígio requerem níveis ainda mais elevados.

A maioria das classes de prestígio exige que os personagens realizem feitos específicos a fim de terem acesso à classe. Você não pode progredir em uma classe de prestígio até que seus guardiões – normalmente aqueles que protegem os segredos da classe – concordem em aceitá-lo.

Uma classe de prestígio geralmente oferece acesso à mecânicas de jogo exclusivas, disponíveis apenas para os membros dessa classe. Tais mecânicas refletem conhecimentos específicos, segredos ou técnicas impossíveis de se dominar sem ganhar o respeito e a confiança daqueles que já possuem esse conhecimento.

Aderindo a uma Classe de Prestígio

A fim de aderir a uma classe de prestígio, primeiro você deve verificar com o seu Mestre de Jogo. O Mestre pode optar por incluir ou não permitir classes de prestígio no jogo. Normalmente, uma classe de prestígio exige que você realize ações específicas dentro do jogo

antes que o seu personagem possa iniciar a sua jornada nessa classe. Se essas ações ainda não são possíveis em sua campanha, fale com o seu Mestre sobre como ingressar na classe de prestígio que lhe interessa.

Uma classe de prestígio usa as regras normais de D&D para personagens multiclasse (ver capítulo 6, “Opções de Personalização”, no Livro do Jogador). Quando seu personagem estiver pronto para avançar um nível, você pode optar por ganhar um nível em uma classe de prestígio. Seus níveis em todas as suas classes, incluindo em classes de prestígio, são somados para determinar o seu nível de personagem.

Pré-Requisitos

Ingressar em uma classe de prestígio por meio de multiclasse envolve o cumprimento de certos pré-requisitos, assim como o multiclasse com uma classe padrão. Você deve atender aos pré-requisitos de valores de atributo para a sua classe atual e para a classe de prestígio, a fim de qualificar-se para ela.

Uma classe de prestígio requer um nível mínimo de personagem e um valor mínimo em pelo menos um atributo, assim como exige que você complete um feito específico – encontre um item mágico, derrote um monstro, sobreviva a um desafio peculiar, e assim por diante – antes que possa estar apto para ingressar nessa classe.

Pontos de Experiência

Assim como a regra padrão para multiclasse, o custo de pontos de experiência para se ganhar um nível é sempre baseada em seu nível de personagem total, e não no seu nível em uma classe em particular.

Pontos de Vida e Dados de Vida

Cada classe de prestígio especifica os pontos de vida que você ganha dela. Você soma os Dados de Vida concedidos por todas as suas classes e classes de prestígio para determinar a sua reserva de Dados de Vida. Se os Dados de Vida forem do mesmo tipo de dado, você simplesmente reúne todos.

Bônus de Proficiência e Proficiências

Seu bônus de proficiência sempre é baseado em seu nível total de personagem, não em seu nível em uma classe

em particular. Uma classe de prestígio menciona se ela garante alguma proficiência quando você ingressa nela.

Características da Classe de Prestígio

Você recebe características da classe de prestígio da mesma forma que nas classes normais. Às vezes, uma classe de prestígio pode melhorar as características que você recebeu de outras classes. Se uma classe de prestígio concede Canalizar Divindade, Ataque Adicional ou Defesa Sem Armadura, essa característica é tratada da mesma forma como se você tivesse a recebido de várias classes padrão.

Magias

Algumas classes de prestígio concedem magias. Cada classe de prestígio fornece detalhes sobre como determinar a sua capacidade geral de lançar magias, usando as regras de lançar magias e personagens multiclasse.

Classe de Prestígio: Escriba de Runas

Um escriba de runas domina os segredos das runas de poder – antigos sigilos que incorporam a magia fundamental da criação. Os gigantes foram os primeiros a dominar a magia das runas, embora muitas outras raças tenham, eventualmente, roubado ou comercializado esse poder.

A magia das runas é extremamente rara. Alguns de seus segredos foram perdidos, e o conhecimento que restou é guardado zelosamente. Poucos escribas de runas compartilham o seu conhecimento com outros. Na verdade, a maioria dos escribas de runas só aceita novos estudantes se isso lhes permitir ganhar acesso a uma runa esquecida ou perdida.

A classe de prestígio escriba de runas usa as regras para a magia das runas apresentadas no final deste artigo.

O Escriba de Runas

| Nível | Características | —Espaços de Magia por nível— | | |
|-------|---|------------------------------|----|----|
| | | 1° | 2° | 3° |
| 1° | Conhecimento das Runas Magia das Runas | 2 | — | — |
| 2° | Descoberta Rúnica | 3 | — | — |
| 3° | Descoberta Rúnica | 4 | 2 | — |
| 4° | Runa Viva | 4 | 3 | — |
| 5° | Domínio das Runas Descoberta Rúnica | 4 | 3 | 2 |

Pré-Requisitos

A fim de avançar como um escriba de runas, você deve atender aos seguintes pré-requisitos (além dos pré-requisitos de multiclasse para a sua classe atual):

- **Destreza 13.** Escribas de runas precisam ter dedos ágeis para dominar os padrões intrincados de uma runa.
- **Inteligência 13.** Conhecimento da runas requer estudo intenso e erudição.
- **Proficiência na perícia Arcanismo.** Domínio das runas requer entendimento do conhecimento arcano.
- **5º nível de personagem.** A magia das runas desperta apenas para aqueles com espíritos poderosos, e você deve ser um personagem de 5º nível antes que consiga ganhar níveis na classe de prestígio escriba das runas.
- **Completar uma missão especial.** Você deve encontrar uma runa e apresentá-la para um Personagem do Mestre escriba das runas que aceite-a em retribuição para lhe ensinar os caminhos da magia das runas. Você não pode ganhar mais níveis nessa classe de prestígio do que o seu tutor tem. Pode ser que você tenha que encontrar runas adicionais e apresentá-las para escribas das runas mais habilidosos para conseguir chegar ao 5º nível nesta classe de prestígio.

Características de Classe

Como um escriba de runas, você ganha acesso às seguintes características de classe.

Pontos de Vida

Dados de vida: 1d8 por nível de escriba de runas

Pontos de vida por nível: 1d8 (or 5) + seu modificador de Constituição por nível de escriba de runas

Proficiências

Ferramentas: Suprimentos de caligrafia, ferramentas de pedreiro, ferramentas de entalhador

Testes de Resistência: Nenhum

Perícias: Nenhuma

Equipamento

A classe de prestígio escriba de runas não garante nenhum equipamento especial.

Conhecimento das Runas

No 1º nível, você aprende o básico sobre o entalhe de runas, e é capaz de ativar todas as propriedades de uma runa mestra quando você estabelece um vínculo com ela. A seção “Magia das Runas” abaixo contém informações sobre runas mestras e descrições das runas e suas propriedades.

A primeira runa que você domina é a runa que você encontrou e apresentou a seu tutor para se qualificar a esta classe de prestígio. Sua entrada para a classe inclui o processo de dominar os segredos daquela runa.

Magia das Runas

As runas podem fazer uso do poder mágico do próprio personagem para aumentar alguns dos seus efeitos. Você ganha um número de espaços de magia, conforme indicado na tabela de Escriba de Runas, mas esta classe de prestígio não concede magias conhecidas. Em vez disso, como um escriba das runas, você pode usar seus espaços de magia para potencializar as runas, como descrito na seção “Magia das Runas” abaixo.

Para efeitos de multiclasse, para determinar seus espaços de magia totais, some seus níveis de escriba das runas com seus níveis em outras classes que lhe concedem a característica Magias. Por exemplo, se você é uma escriba das runas 4/mago 6, você teria os espaços de magia de um personagem de 10º nível, além de ter os truques e o grimório de um mago de 6º nível.

Descoberta Rúnica

Seu estudo contínuo da magia rúnica lhe permite recriar os segredos de novas runas sem antes precisar descobri-las. No 2º, 3º e 5º nível, escolha uma runa rara. Você pode se vincular a essa runa, mesmo se você não possuir a runa mestra para isso. (Veja a seção “Magia das Runas” abaixo para obter informações sobre raridade das runas e runas mestras).

A fim de se vincular com uma runa dessa maneira, você deve passar por um descanso curto sem fazer nada além de meditar sobre a runa. No final do descanso curto, você estabelece um vínculo com a runa. Considera-se que você sempre está de posse dessa runa com a finalidade de determinar se você pode usar suas propriedades.

Você deve passar por outro descanso curto sem fazer nada além de meditar sobre a runa para terminar o seu vínculo com ela.

Runa Viva

Runas fazem parte do mundo dos vivos, e seus estudos permitem que você se conecte com a sua magia de formas cada vez mais poderosas. No 4º nível, você aprende a incorporar a magia das runas em sua identidade, o que lhe permite aprimorar o seu corpo e mente.

Ao final de um descanso longo, você pode optar por aumentar o valor de um atributo a sua escolha em 2 ou aumentar dois valores de atributos a sua escolha em 1. Ao final de cada descanso longo posterior, você pode alterar essa escolha, reduzindo os valores anteriormente selecionados e aumentando valores diferentes. (Se você optar por aumentar dois atributos, você pode optar por alterar apenas uma dessas opções.)

Domínio das Runas

No 5º nível, você desenvolve a capacidade de dominar uma gama maior de magia rúnica. Quando você se vincula a uma runa, você pode optar por não conta-la no seu limite de itens mágicos vinculados. Você pode se vincular com apenas uma runa por vez desta forma. Você pode usar essa habilidade novamente depois de encerrar seu vínculo com uma runa.

Magia das Runas

A magia das runas permite que um personagem desbloqueie o poder contido dentro de símbolos mágicos e sigilos. Nem todas essas marcas tem o potencial para o poder. Apenas as runas forjadas nos dias ancestrais da criação ainda ressoam com a magia fundamental do mundo.

As runas funcionam como itens mágicos. Você pode descobri-las, vincular-se a elas, e usar sua magia de diferentes maneiras. No entanto, ao contrário de itens mágicos, apenas uma escriba de runas pode usar todos os benefícios que uma runa oferece.

Visão Geral

Runas são ícones poderosos que você pode usar para gerar diversos efeitos. Para utilizar uma runa, normalmente você deve encontrar e manter uma **runa mestra**. Uma runa mestra é um objeto raro – uma pedra preciosa ou rocha esculpida, um símbolo mágico, um pedaço de algum material especial, e assim por diante – gravado com a runa e potencializado

com a magia que lhe permite desencadear os efeitos da runa. Esses efeitos são divididos em duas categorias.

Propriedades simples são utilizáveis por qualquer pessoa que estabeleça um vínculo com uma runa mestra.

Propriedades complexas são utilizáveis apenas por um personagem que estabeleça um vínculo com uma runa mestra e que possua a característica de classe Conhecimento das Runas.

A não ser que o texto descreva ao contrário, você deve ter uma runa mestra com você a fim de usar suas propriedades.

Encontrando Runas

Uma runa encontrada como tesouro será uma runa mestra, cuidadosamente inscrita em um objeto raro e disponível para ser usado como uma ferramenta de treinamento para permitir que um pretenso escriba de runas desbloqueie o seu poder. Cada runa discutida abaixo é detalhada como parte de uma runa mestra.

Runas mestras e as runas que elas contêm são tratadas da mesma forma que itens mágicos. Elas são classificadas em raridade de raro a lendária, e podem ser colocadas em uma campanha sempre que o Mestre opta por colocar um tesouro. Não há runas comuns ou incomuns.

Comprando e Vendendo Runas

Trate uma runa mestra como um item mágico de raridade equivalente para efeitos de compra e venda na campanha. Assim como os outros itens mágicos, o Mestre de Jogo irá determinar se tais itens estão disponíveis para compra na campanha e em que condições.

Identificando Runas

Runas são identificadas de maneira similar aos itens mágicos. Simplesmente manipulando uma runa mestra provoca uma poderosa compreensão de sua identidade ecoando na mente de um personagem. Por exemplo, tocar uma runa mestra contendo a runa kalt (a runa do frio) pode fazer-lhe experimentar um súbito arrepio, conforme visões de neve e gelo lampejem em sua mente.

A magia identificar imediatamente revela as propriedades simples de uma runa mestra. Você também pode aprender sobre suas propriedades simples ao longo de um descanso curto, mantendo contato físico com a runa.

Runas e Vínculo

Uma runa sempre exige vínculo para usar suas propriedades simples. Vincular-se a uma runa mestra exige que você passe um descanso curto focado apenas nesse item enquanto mantém contato físico com ele. Este não pode ser o mesmo descanso curto usado para aprender as propriedades da runa. Este foco assume a forma de copiar a runa cuidadosa e repetidamente, seja com tinta e pergaminho ou simplesmente riscando-a na sujeira. Se o descanso curto é interrompido, a tentativa de vínculo falha. Caso contrário, no final do descanso curto, você ganha uma compreensão intuitiva de como ativar as propriedades mágicas da runa.

Uma runa mestra pode ser vinculada com apenas uma criatura de cada vez, e todas as runas contam para o limite de itens mágicos que você pode sintonizar. Qualquer tentativa de se vincular a um quarto item mágico ou runa falha (embora característica Domínio das Runas de um escriba de runas permite se vincular com uma runa adicional). Você não pode se vincular a mais de uma cópia de uma runa.

Você pode terminar o vínculo com uma runa da mesma maneira que qualquer outro item mágico.

Runas Mestras

São apresentadas aqui quatro runas (na forma de runas mestras) para usar em sua campanha – apenas o suficiente para equipar totalmente um escriba de runas que chegue ao 5º nível.

Opala da Runa Ild

Runa mestra, rara (requer vínculo)

Essa opala de fogo triangular mede cerca de oito centímetros de cada lado e metade disso em espessura. A runa ild – a runa do fogo – emana um brilho de seu interior. Segurar este objeto faz com que uma dor lancinante de queimadura percorra seu corpo em uma fração de segundo. Essa dor desaparece rapidamente, dando lugar a um brilho quente.

Inflamar (Propriedade Simples). Como uma ação, você inscreve a runa ild utilizando cinzas em um objeto inflamável. Este objeto imediatamente começa a pegar fogo. Enquanto ele queima, o fogo se espalha por trinta centímetros da área onde a runa foi inscrita.

Domar o Fogo (Propriedade Simples). Como uma ação, você toca uma chama exposta e inscreve a runa ild dentro dela com o movimento da mão. Isso faz a chama se apagar imediatamente. Para uma chama grande, o fogo se apaga num raio de

três metros ao seu redor. Você pode aumentar essa distância usando um espaço de magia ao utilizar a runa ild dessa maneira. O raio se estende por seis metros por nível do espaço de magia utilizado.

Fogo Amigo (Propriedade Simples). Enquanto estiver vinculado a essa runa, você tem resistência a dano de frio.

Combustão (Propriedade Complexa). Como uma ação, você inscreve essa runa utilizando cinzas em uma criatura dentro do seu alcance enquanto usa um espaço de magia. A criatura automaticamente sofre 1d10 ponto de dano de fogo mais 1d10 ponto de dano de fogo por nível do espaço de magia usado.

Marca das Chamas (Propriedade Complexa). Ao longo de um descanso curto, você inscreve essa runa utilizando cinzas em uma arma corpo-a-corpo ou à distância, ou em 20 peças de munição. A arma ou munição passa a brilhar com uma aura fantasmagórica de chamas amarelas e causa dano de fogo ao invés de perfurante, cortante ou concussão.

Em adição, você pode usar um espaço de magia enquanto usa essa propriedade para conceder a arma ou munição um bônus no ataque e no dano igual ao nível do espaço de magia utilizado dividido por três.

Esse efeito dura por 24 horas ou até que você utilize essa propriedade novamente.

Atizador de Chamas (Propriedade Complexa). Enquanto estiver vinculado com essa runa, seus ataques de fogo são mortais. Sempre que rolar o seu dano de fogo causado por um ataque ou por uma magia, você pode rolar o dano novamente e usar o maior resultado.

Orbe da Runa Stein

Runa mestra, rara (requer vínculo)

Este pedaço esférico de granito é aproximadamente do tamanho de um punho humano. A runa stein – a runa de pedra – aparece no orbe como veias cristalinas que percorrem toda a sua superfície. Quando segurada pela primeira vez, a pedra parece incrivelmente pesada, como se até mesmo um titã não pudesse levá-la. Essa sensação passa depois de um momento, o que lhe permite carregar a pedra com facilidade.

Apoio Invencível (Propriedade Simples). Como uma ação, você inscreve a runa stein no chão a seus pés. Até que você se mova, você tem vantagem em todos os testes de habilidade e testes de resistência para resistir aos efeitos que lhe forcem a se mover. Além disso, qualquer criatura que se mova a 3 metros de você precisa ter sucesso em um teste de resistência de Força CD 12 ou

seu movimento interrompido imediatamente.

Alma de Pedra (Propriedade Simples). Enquanto você estiver vinculado com essa runa, você não poderá ser petrificado.

Segredos da Pedra (Propriedade Simples). Como uma ação, você inscreve esta runa em uma parede de pedra ou no chão. Você aprende a localização e o tamanho de todas as criaturas que estão em pé ou tocando a superfície a 6 metros de você, embora apenas no momento em que a propriedade for usada.

Marca do Esmagamento (Propriedade Complexa). Ao longo de um descanso curto, você inscreve esta runa com sujeira ou brita em uma arma que causa dano de concussão. A arma ganha uma aura fantasmagórica marrom, e o dano de concussão causado pela arma ignora resistência e imunidade. Se você rolar o valor máximo no(s) dado(s) de danos da arma, o alvo de seu ataque será derrubado se for uma criatura.

Além disso, você pode gastar um espaço de magia para conceder a arma um bônus nas jogadas de ataque e dano igual ao nível do espaço de magia dividido por três.

Estes efeitos duram por 24 horas ou até que você use essa propriedade novamente.

Passo Terrestre (Propriedade Complexa). Enquanto estiver vinculado com essa runa, você pode usar a magia mesclar-se às rochas como uma ação bônus. Você recupera essa habilidade após um descanso curto ou longo.

Raio Esmagador (Propriedade Complexa). Como uma ação, você inscreve esta runa com sujeira ou brita em uma criatura dentro de seu alcance enquanto você usa um espaço de magia. A criatura deve ter sucesso em uma teste de resistência de Força (CD 12 + nível do espaço de magia usado). Se falhar, a criatura sofre 2d8 dano de concussão mais 1d8 dano de concussão por nível do espaço de magia gasto e será derrubada. Em caso de sucesso, a criatura sofre metade do dano e não será derrubada.

Flâmula de Runa Vind

Runa mestra, rara (requer vínculo)

Esta flâmula azul com trinta centímetros de comprimento é feita de seda e se agita como se fustigada por uma brisa forte. A runa vind – a runa do vento – brilha por sua superfície como uma nuvem cintilante. Segurar a flâmula faz com que você sinta como se uma poderosa rajada de vento tivesse passado por você, rasgando suas roupas e equipamentos. Qualquer pessoa olhando para você

não vê nada de anormal, e a sensação passa em alguns segundos.

Vento Confortante (Propriedade Simples). Enquanto você estiver vinculado com esta runa, você não poderá sufocar ou afogar-se, e você ganhar vantagem nos testes de resistência contra gases tóxicos, venenos inalados e efeitos semelhantes.

Passo de Vento (Propriedade Simples). Como uma ação, você inscreve a runa vind no ar ao seu redor e imediatamente voa 6 metros. Se você não pousar no final deste voo, você cai.

Mãos do Vento (Propriedade Simples). Como uma reação enquanto você cai, você pode inscrever esta runa no ar em torno de você para não sofrer nenhum dano da queda.

Marca Uivante (Propriedade Complexa). Ao longo de um descanso curto, você inscreve esta runa no ar acima de uma arma à distância. A arma ganha uma aura azul fantasmagórica e tem os seus alcances normal e máximo dobrados. Os ataques da arma não sofrem desvantagem devido ao alcance.

Além disso, você pode gastar um espaço de magia ao usar essa propriedade para conceder a arma um bônus nas jogadas de ataque e dano igual ao nível do espaço de magia dividido por três.

Estes efeitos duram por 24 horas ou até que você use essa propriedade novamente.

Raio Gritante (Propriedade Complexa). Como uma ação, você inscreve esta runa no ar entre você e uma criatura que você pode ver enquanto você gasta um espaço de magia. A criatura deve fazer um teste de resistência de Força (CD 12 + nível do espaço de magia). Numa falha, a criatura sofre 2d8 de dano de concussão, mais 1d8 de dano de concussão por nível do espaço de magia gasto, e será empurrada para longe de você em linha reta por 3 metros por nível do espaço de magia gasto. Em um teste bem sucedido, a criatura sofre metade do dano e não será empurrada para longe de você.

Caminhante do Vento (Propriedade Complexa). Enquanto você estiver vinculado com esta runa, você poderá lançar a magia levitar como uma ação de bônus. Você recupera essa capacidade depois de um descanso curto ou longo.

Estilhaço da Runa Kalt

Runa mestra, rara (requer vínculo)

Este fragmento de gelo longo e delgado é aproximadamente do tamanho de uma adaga. A runa kalt – a runa de gelo – brilha dentro do fragmento. Quando segurado pela primeira vez, o estilhaço emite um frio doloroso que deixa a sua

mão e braço dormente. Esse sentimento passa logo em seguida, permitindo que o estilhaço seja manuseado normalmente.

Toque Frígido (Propriedade Simples). Como uma ação, você inscreve a runa kalt na superfície de qualquer volume de água. A água congela em um raio de 3 metros em torno do local onde você inscreveu a runa.

Frio Amigo (Propriedade Simples). Enquanto você estiver vinculado com esta runa, você tem resistência a dano de fogo.

Manto Gelado (Propriedade Simples). Como uma ação, você inscreve a runa kalt usando água sobre si mesmo ou outra criatura. A água congela imediatamente criando um manto protetor feito de gelo que não impede o movimento ou ação. A próxima vez que a criatura sofrer dano de concussão, cortante ou perfurante, o dano será reduzido a zero e o manto de gelo será destruído.

Raio Congelante (Propriedade Complexa). Como uma ação, você inscreve esta runa usando água sobre uma criatura dentro de seu alcance enquanto gasta um espaço de magia. A runa congela no lugar, e a criatura deve fazer um teste de resistência de Constituição (CD 12 + nível do espaço de magia gasto). Numa falha, a criatura sofre 2d8 de dano de frio mais 1d8 de danos de frio por nível do espaço de magia gasto, e sua velocidade será reduzida a 0 até o final do seu próximo turno. Em um teste bem sucedido, a criatura sofre metade do dano e sua velocidade não será afetada.

Marca de Gelo (Propriedade Complexa). Ao longo de um descanso curto, você inscreve esta runa usando a água em uma arma corpo a corpo ou à distância, ou em até 20 peças de munição. A arma ou as munições ganham uma aura branca fantasmagórica e causa dano de frio em vez de dano cortante, perfurante ou de concussão.

Além disso, você pode gastar um espaço de magia ao usar essa propriedade para conceder a arma ou munição um bônus nas jogadas de ataque e dano igual ao nível do espaço de magia dividido por três.

Estes efeitos duram por 24 horas ou até que você use essa propriedade novamente.

Uivo do Inverno (Propriedade Complexa). Enquanto você estiver vinculado com esta runa, você pode lançar a magia nevasca como uma ação. Você recupera essa habilidade depois de um descanso curto ou longo.

