

# ACADÊMICOS

Autor: Guilherme Melendi



## Acadêmicos

**V**ocê passou a vida estudando. Está mais acostumado com livros do que com laminas e as descrições de raças de reinos distantes estão te deixando cada vez mais entediado. Cada vez mais você quer abandonar a vida de livros para se tornar um pesquisador por si só.

Mesmo em um universo onde magia é regra, existem aqueles que buscam entender as leis que regem todas as coisas, e as vezes as leis da própria magia. E isso é ótimo! Com o tempo poderá se especializar em algo, desde o estudo da alquimia até mesmo o estudo das leis que regem os movimentos dos astros.

Alguns veem acadêmicos como vagabundos metidos a besta, outros os veem como um futuro melhor, a questão é que assim como qualquer outra pessoa, rotula-los seria tolice, afinal existem aqueles que buscam o conhecimento para poder próprio assim como aqueles que buscam um mundo melhor a todos.

Possuem habilidades que apenas quem viveu enfiado em bibliotecas teria, tal como criação de poções,

conhecimento sobre bestas mágicas e não mágicas, conhecimento aprofundado sobre mitos, lendas e fatos históricos dos mais distantes reinos.

### Princípios de Alquimia

Todo acadêmico sabe como misturar duas ervas e obter uma pasta de ajudara a curar uma ferida, embora nem sempre tais ervas estejam disponíveis, assim como saber misturar dois líquidos e criar um veneno tão letal quan-



do a espada mais afiada, embora para isso precise de seus equipamentos de alquimista (pesam 0,5 Kg e custam 3 PO)

Para fazer qualquer tipo de alquimia o Acadêmico deve fazer um teste de inteligência. Caso esteja na cidade este teste será para não ser enganado pelo vendedor e levar a erva errada, caso esteja em terreno selvagem será para encontrar os ingredientes. A dificuldade no mundo selvagem será definida pelo tipo de terreno em que se está, sendo que em cada caso sofrerá um tipo de penalidade.

A busca e confecção por produtos tomará uma hora e só poderá ser repetido indo em outra direção. Nenhum dos efeitos são instantâneos, sendo que cada um tem seu tempo de espera.

**Pasta de cura:** ao misturar duas ou três ervas você consegue criar uma massa que cura 1d4+1 por nível (com limite de +10), essa pasta deve ser aplicada diretamente na ferida e terá efeito em 20 minutos.

**Poção de cura:** extraindo a seiva das ervas certas e misturando com água e alguma outra erva de gosto amargo, você cria uma poção que recupera 1d8 pontos de vida. A poção deve ser administrada via oral e leva 30 minutos para surtir efeito.

**Tônico:** cura toda e qualquer doença de origem não mágica, embora se deva saber qual doença se trata ao buscar os ingredientes. Seu efeito ocorrerá em duas horas e assim como a poção, deve ser engolida.

**Poção de paralisia:** ao acertar o inimigo com uma lamina banhada por esse líquido, dentro de 2 turnos ele perderá o movimento do membro acertado. Dentro de 5 turnos ele estará paralisado por 1d6x10 minutos. A poção fica presa a lamina para apenas um golpe.

Ao ter um membro paralisado ele sofrerá as penalidades devidas. Caso seja o braço que ele segura sua arma ele a largará e ficará incapacitado de atacar, caso seja o braço que segura o escudo ele perderá o bônus de CA que

	Pasta de Cura	Poção de Cura	Tônico	Poção de Paralisia	Veneno	Controlador de Bile
Florestas	2	4	4	2	6	10
Charcos	4	6	4	0	2	12
Desertos	10	16	18	10	8	18
Áreas Descampadas	8	8	12	10	6	16
Áreas Rurais	4	8	10	6	16	18
Montanhas Rochosas	8	12	10	4	6	18
Litoral	6	8	2	2	4	18

# Acadêmicos

ele oferecia e também o largará no chão. Uma das pernas paralisadas resulta em um -2 na movimentação. Ao acertar no tronco ou cabeça, o tempo para paralisia completa é de 3 turnos.

**Veneno:** uma lamina pode ser untada por esse óleo arroxeadado, porém perderá o efeito no primeiro golpe, acerte ou não. Caso o alvo seja infeliz o bastante para receber o golpe, ele tomará 1d6 de dano dali a dois turnos. Caso tal seja ingerido ele causa 2d6 de dano e o alvo tem que resistir a uma JPF

para não sufocar, perdendo 1 ponto de constituição por minuto (temporário).

**Controlador de bile:** não só a poção, mas seus ingredientes são proibidos por lei. A mistura deles acaba por criar uma poção idêntica a água com a diferença de que ela possui cheiro, mas seu cheiro é tão sutil que uma poção bem feita engana até mesmo o mais incrível dos especialistas. A função de poção tão odiada nada mais é do que controlar as emoções

Tabela de Experiência - Acadêmico

Nível	XP	Dado de Vida (DV)	Base de Ataque	Jogada de Proteção (JP)	Desarmar Armadilhas
1	0	1	0	15	20%
2	1.500	2	+1	15	25%
3	3.000	3	+2	15	30%
4	6.000	4	+2	14	35%
5	12.000	5	+3	14	40%
6	24.000	6	+3	14	45%
7	48.000	7	+3	13	50%
8	100.000	8	+4	13	55%
9	200.000	9	+4	13	60%
10	300.000	+1	+4	12	62%
11	400.000	+1	+5	12	64%
12	500.000	+2	+5	12	66%
13	600.000	+2	+5	11	68%
14	700.000	+3	+6	11	70%
15	800.000	+3	+6	11	72%
16	900.000	+4	+6	10	74%
17	1.000.000	+4	+7	10	76%
18	1.100.000	+5	+7	10	78%
19	1.200.000	+5	+7	9	80%
20	1.300.000	+6	+8	9	82%



que quem a toma. Possui seus ingredientes específicos para gerar paixão, ódio, depressão, o que aquele que fez essa poção quiser.

Os ingredientes de qualquer poção possuem uma data de validade de um mês, após preparada a poção dura 1d6 meses.

Para aprender novos idiomas os Acadêmicos gastam 1/3 da experiência que outros gastariam, assim como por conhecer os costumes de outras culturas, seu ajuste de reação para raças civilizadas é de 10% maior. Acadêmicos podem desarmar armadilhas com a mesma tabela de ladinos.

## Especializações

Independente da especialização, o Acadêmico no nível 15 pode fundar uma escola, sendo necessário o terreno e o prédio para o mesmo. Uma escola para moradia e instalações para pesquisa com capacidade para 20 alunos custa 50.000 PO e pode se tornar uma fonte de renda, uma vez que ela gerará 100 PO por aluno a cada estação, além de uma base para si. O número de alunos que você terá é igual a seu Modificador de inteligência rolados em D4. (alguém com 20 de inteligência rolará 5d4, alguém com 18, 4d4. Etc.)

## Biólogo (Neutro)

Você se encantou com o mundo selvagem e agora deseja profundamente conhecer as áreas mais obscuras dele.

Considere seu score de inteligência como se fosse de carisma para definir quantos companheiros animais você pode ter. Você precisa investir uma hora próximo dele para que ele se acostume você caia nas graças dele, sendo necessário um teste de carisma modificado de animal para animal. O animal em questão deve ter DVs igual ou menores ao seu nível e ele te seguira por 1d6+ (Mod. Inteligência)

### ACADÊMICOS EM JOGO

- Dado de vida (DV): d6;
- Inteligencia 14 (mínimo);
- Podem usar qualquer tipo de armadura, embora a penalidade de movimento seja dobrada para armaduras pesadas.
- Podem usar adagas, espadas curtas, bestas e armas de fogo.

semanas, embora você possa reconquistá-lo a qualquer momento desse período com um bônus de +2 no teste de carisma para cada vez que você o fizer. O animal, mesmo conquistado, só passará a entrar em combate por você depois de uma semana de convívio, momento no qual ele passa a lhe considerar parte do bando. Ordens mais complexas levam 1d4 mod. Int. semanas para serem ensinadas.

No nível 10 você poderá escolher conhecer mais a fundo o mundo das bestas mágicas ou das bestas mundanas. No primeiro caso você estará apto a criar desde filhote uma ou duas bestas mágicas desde filhote, quando adultas elas o reconheceram como seu progenitor e serão leais e submissas a você, assim como suas possíveis crias. No segundo caso muitos lhe confundirão com um druida. Seu número de seguidores animais dobra embora agora abomine a matança animal sendo que se limita a utilizar de armas apenas para defesa própria. No nível 15 você aprende a falar fluentemente o idioma dos animais (mágicos ou não), o que permite das ordens mais claras a seus companheiros, embora em tal idioma seja impossível passar qualquer ideia abstrata.

Você perde a capacidade de usar bestas e armas de fogo e abomina qualquer coisa feita de couro, embora agora possa usar qualquer arma de curto alcance.

## **Sociólogo (Ordeiro)**

Você decidiu estudar a área menos exata de todas: A sociedade e com isso, reis em breve estarão ávidos por seus conselhos.

Você ganha um idioma adicional, e graças a isso entender melhor a sociedade referente a ele. Ganhe um ajuste de reação de +10% para aquela raça no nível 5, e +10 a cada 5 níveis. +5% para outras culturas.

Seu número de seguidores dobra no nível 8 (mínimo de dois) e você ganha direito a mais um a cada 3 níveis, sendo que pelo menos metade deles serão da raça a qual você é especialista.

A partir do nível 10 você será considerado um sábio e a nobreza estará disposta a pagar pelos seus conselhos, assim como em meio a uma negociação você pode acabar por exigir um certo favor embora o favor nunca possa passar em 10% o valor monetário o qual você seria pago. (o valor dos seus conselhos é igual seu nível + mod. Int x 10 PO), porém isso fará com que tiranos não tão amigáveis também estejam atrás de seus conselhos e não espere um tratamento tão corteses vindo deles.

Você se recusa a usar espadas e adagas agora, considerando-as o símbolo da barbárie, embora não veja problemas em usar armas de fogo e bestas ainda. A partir do nível 17 você tomará penalidade de -2 em todos os testes por 1d4 dias após matar alguém, afinal você começou a compreender a importância de cada um dentro da socie-

dade. No nível 20 essa penalidade é de -4 por 1d4 semanas.

### Magista (Caótico)

Você passou a estudar as leis exatas da magia. Não essas infundáveis filosofias sem sentido que os magos tanto se orgulham. Você agora é o terror dos magos.

De primeira mão você entende como a magia funciona de forma que ela não te fere tanto quando deveria. Qualquer ataque mágico que acerte você terá uma redução igual seu mod. De destreza. Caso o encanto possa ser anulado ou diminuído por uma JP, você ganha um bônus de +2 no teste.

No nível 8 você aprende a lei da anti-magia e cria um campo capaz de anular a magia, esse campo tem cinco metros de raio e anula toda e qualquer magia dentro de seus limites. Animais mágicos também são afetados, dragões por exemplo não podem cuspir fogo dentro desse campo, embora isso não diminua a mortalidade de suas garras. Você pode gerar esse campo uma quantidade de vezes por dia igual seu modificador de inteligência e ele dura 1d6x10 minutos. Seres completamente de magia como fadas e elementais são incapazes de entrar nesse campo.

A partir do nível 10 você passa a evoluir como um mago nível 1, ganhando duas magias de primeiro círculo.

Você passa a usar apenas bestas e adagas e perde a habilidade de desarmar armadilhas.

Nível	Círculo Anulado
8	1º e 2º
14	3º e 4º
16	5º e 6º
18	7º e 8º
20	9º e 10º

### Alquimista (sem restrição)

Você se aprofundou nas leis da alquimia a ponto de te chamarem de bruxo, mas na realidade você só compreende como duas ervas podem se tornar o veneno mais poderoso.

Primeiramente você ganha um bônus de +1 na busca de ingredientes para qualquer alquimia. Escolha um tipo de terreno para ser especialista e ganhe +2 nele. A cada nível ganha +1 em um ambiente a sua escolha.

Suas poções tem efeito dobrado no nível 7, triplicado no nível 14 e quadruplicado no nível 17. (por exemplo, uma pasta de cura passa a curar 2d4+7 no nível 7, 3d4+10 no 14 e 4d4+10 no nível 17). No caso de venenos você poderá optar na hora da confecção fazer um veneno que baste uma gota para ter o efeito do nível anterior (exemplo: um Alquimista nível 7 pode fazer um veneno que se ingerido causará 4d6 de dano ou um que causará 2d6 com apenas uma gota, mesmo misturada no hidromel do Orc tirano). Poções que só podem ser feitas após o nível 5 terão progressão idêntica (dobro no nível 14, triplo no 17, etc.)

Exemplos de outras poções e misturas.

## **Bomba. Requisito nível 7.**

Causa 1d6 de dano ígneo. Pode ser arremessada (nesse caso ela possui um peso dentro dela para causar a explosão no momento do impacto) ou por ignição.

## **Bomba elemental. Requisito nível 9.**

Causa 1d8 de dano elemental. O tipo de dano deve ser escolhido no momento da confecção e seus ingredientes são específicos para determinado elemento, assim como o tônico.

## **Poção da verdade Requisito nível 10.**

Força alguém dizer a verdade por 1d6 horas. Essa pessoa não será capaz de se ficar em silêncio quando questionada. Para funcionar, a vítima deve beber todo o conteúdo do frasco. Essa poção é de uso exclusivo militar.

## **Beijo da morte. Requisito nível 10.**

Quem ingerir essa poção “morrerá” dentro de uma hora, porém irá despertar como se tivesse ido dormir dentro de 6 horas após a “morte”. Essa poção é tão poderosa que nem mesmo o médico mais detalhista é capaz de dizer que se trata de uma morte falsa. Essa poção e seus ingredientes são proibidos.

## **Poção da sorte. Requisito nível 15**

+2 em todos os testes por uma hora.

Alquimistas podem usar apenas armas que eles possam envenenar e perdem a capacidade de usar armaduras pesadas, pois acabam por atrapalhar o preparo de suas misturas.



## LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

---

### THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

**EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.**



**Regras para Jogos Clássicos de Fantasia**