

ASSASSINOS

Autor: Thiago Prietto

 creative commons

 Role Playing Game
www.OldDragon.com.br
Regras para Jogos Clássicos de Fantasia

Assassinos

Descrição

Expert na morte rápida e sem vestígios, o assassino é o especialista em eliminar pessoas inconvenientes, de modo discreto e com extrema eficiência. Seu conhecimento único em venenos permite que o alvo seja “abatido”, sem saber o que está acontecendo, ou quem o atingiu. Assassinos são muitas vezes confundidos com ladrões, por terem habilidades semelhantes, o que de certa forma é vantajoso ao assassino, por mantê-lo escondido e indetectável, mesmo aos olhos da multidão. Sua atuação no submundo é deveras conhecida e temida, sendo que os rastros de suas ações são extremamente difíceis de detectar, já que também possui considerável perícia no que tange a disfarces. A grande desvantagem do assassino são os lugares em que sua capacidade de camuflagem e furtividade é diminuída, como locais fora das cidades e com poucas pessoas, locais em que se esconder entre a escassa população é bem mais trabalhoso. Suas habilidades são as mesmas, mas é bem mais difícil encontrar alguém que “mata” pessoas onde existem milhares delas, do que o contrário.

Pré-requisitos em atributos: Destreza 12 e Inteligência 12.

Dado de Vida: d6

Armas: Qualquer tipo de arma que possa ser usada com uma mão. Assassinos não gostam de chamar a atenção para si, preferindo armas leves e rápidas. Utilizam armas maiores se estiverem disfarçados, mas nesse caso recebem uma penalidade de – 3 no ataque.

Escudos e Armaduras: Escudos leves e pequenos. Armaduras mais pesadas que uma armadura de couro impedem as ações furtivas do assassino.

Alinhamento: Caótico.

Mercenários e Ajudantes: O assassino só pode contratar mercenários e outros tipos de combatentes a partir do 4º nível. Na maioria das vezes, o Assassino costuma empregar ladrões ou assassinos de níveis menores para auxiliá-lo somente quando for extremamente necessário, contanto que não ponha em risco o disfarce do Assassino e a sua missão. O serviço de ajudantes independe do nível do assassino.

Talentos Ladinos: Possui as habili-

dades com 2 níveis de diferença em relação ao ladrão. Um assassino de nível 3 possui talentos ladinos de um ladrão de nível 1 e assim por diante. A partir do nível 8, o assassino não avança mais em Pungar e Reconhecer/Desarmar armadilhas.

Uso de venenos: O assassino possui acesso a conhecimentos básicos que envolvem a preparação e uso de venenos. A aplicação do veneno vai depender do tipo de planta utilizada, das propriedades da mesma, considerando a melhor maneira de inocular a substância no corpo da vítima, seja através de ingestão oral ou cutânea (através de cortes na pele). Entre o 1º e o 4º nível de personagem, o assassino possui conhecimentos de nível; do 5º ao 8º nível os conhecimentos são de nível intermediário; e do 9º nível em diante, o assassino é capaz de produzir venenos altamente fatais, considerando um nível de conhecimento avançado na área.

Cada nível de entendimento do uso de venenos determina a margem de efeito dos mesmos: No nível básico os efeitos principais da inoculação do veneno podem debilitar e/ou suprimir funções fisiológicas básicas do alvo, ou incapacitá-lo temporariamente. Por exemplo: determinada planta pode cegar por algum tempo o alvo, paralisá-lo, diminuir a resistência física, etc. No nível intermediário de aplicação de venenos, os efeitos podem ser permanentes. No nível avançado de conhecimento e uso de veneno, o assassino é capaz de desen-



volver substâncias químicas que matam o alvo instantaneamente.

No entanto, o assassino tem os conhecimentos e habilidades necessárias para encontrar plantas e produzir venenos, num nível básico de conhecimento, estando sujeito a um teste de produção da substância desejada, o que envolve uma porcentagem de sucesso específica, de acordo com a tabela abaixo:

Nível do Assassino	Chance de Sucesso
Nível Básico	40%
Nível intermediário	50%
Nível Avançado	60%

O jogador realiza o teste, e em caso de falha, o veneno perde parte da sua eficácia. Para todos os efeitos de ve-

Assassinos

nenos aplicados, o alvo tem direito a uma jogada de proteção que resulta em anulação ou diminuição do efeito do veneno. Se o jogador obtiver sucesso no teste de produção do veneno, uma penalidade será acrescida à jogada de proteção do alvo. Caso contrário, nenhuma penalidade é aplicada. A tabela abaixo indica o valor da penalidade de acordo com o nível e conhecimento do assassino:

Nível de Conhecimento em Venenos	Penalidade aplicada ao alvo
Nível Básico	-1
Nível Intermediário	-2
Nível Avançado	-3

Substâncias produzidas com um nível de conhecimento básico podem ter seu efeito diminuído ou anulado, de acordo com o veneno. Já as substâncias produzidas por um assassino com conhecimentos intermediários ou avançados, só podem ter seus efeitos diminuídos, causando, ainda assim, considerável dano à vítima. Para adquirir conhecimentos de nível intermediário no uso de venenos o assassino precisa estar, no mínimo, no 5º nível de personagem; e para adquirir conhecimentos de nível avançado no uso de venenos, o assassino deve estar, no mínimo, no 9º nível de personagem.

Além disso, assim como o mago, o assassino deve procurar um mentor que o ensine tais conhecimentos, ou encontrar e aprender estes através do estudo e pesquisa em livros, tomos antigos, bibliotecas, ou até mesmo

tentativa e erro! Logo, o assassino só terá acesso aos níveis intermediário e avançado mediante pesquisa ou ensinamento por parte de um tutor, e não por avançar através dos níveis de personagem. Ou seja, essas habilidades devem ser adquiridas através da interpretação e interação do jogador com o cenário, assim como o auxílio do mestre na obtenção de idéias e ganchos para aventuras que envolvam a busca por alguma planta rara e anti-gos manuais de uso de venenos.

Golpe mortal: O assassino, como um exímio e furtivo matador, possui grande chance de eliminar o seu alvo com um golpe bem aplicado. Logo, para cada ataque bem sucedido que envolva o talento ladino ataque pelas costas, o assassino possui 50% de chance de matar o alvo instantaneamente. Em caso de falha neste teste, o alvo ainda recebe todo o dano referente ao ataque pelas costas. A habilidade Golpe Mortal não tem efeito em mortos-vivos, golens e seres que não possuam uma anatomia específica, semelhante a um humano ou semi-humano.

Disfarce: O assassino possui grande habilidade no que diz respeito a disfarces. Sempre que necessário, o assassino utiliza suas habilidades de disfarce para missões furtivas, seja para infiltração em determinados locais ou aproximação silenciosa para eliminar seus alvos. Para tanto, deve-se realizar um teste que delimita uma porcentagem específica de sucesso no teste e na ação de disfarce. Em caso de suces-

so, todos que tentarem identificar o assassino não poderão fazê-lo através de nenhum tipo de rolagem de dados. Se resultar em falha, todos poderão fazer um teste, um jogada de proteção para identificar o disfarce do assassino, isso, é claro, se houver qualquer desconfiança em relação ao comportamento do assassino. A tabela abaixo indica as porcentagens de sucesso no teste de disfarce:

Nível do Assassino	Chance de sucesso
1º ao 4º nível	35%
5º ao 8º nível	45%
9º ao 12º nível	55%
13º ao 15º nível	65%
16º em diante	70%

É importante mencionar que, dependendo do disfarce, o uso de armas de grande porte e armaduras nada silenciosas e furtivas, como uma cota de malha, por exemplo, podem denunciar o disfarce e a localização do assassino. Podem, ou seja, existe a possibilidade, o que não pressupõe que vá acontecer imediatamente após o uso de tais itens. Tudo vai depender de quem está investigando o assassino

e como. Nesse caso não basta dizer: “mestre, quero fazer um teste pra ver se ele está disfarçado!!!”. De maneira alguma; é preciso investigar, procurar, avaliar evidências e comportamentos e não simplesmente resolver tudo através de um teste. Este último só pode ser realizado se aquele que procura desvendar a identidade do assassino, fez uma busca minuciosa, e investigou a fundo e observou o assassino, se tem como comprovar quais atitudes e ações indicam que o assassino esteja disfarçado.

Além disso, cabe ao mestre e ao jogador definir, de modo descritivo, como o disfarce é feito, se maquiagem e outros tipos de técnicas e apetrechos são utilizados. Neste momento, a imaginação, a criatividade e o bom senso são os limites para a constituição do disfarce.

Guildas de Ladrões: Assim como o ladrão, o assassino pode, a partir do 11º nível, criar a sua própria guilda e atrair seguidores, sejam outros assassinos, ladrões ou até mesmo homens de armas.

ASSASSINOS EM JOGO

- Dado de vida (DV): d6;
- Destreza 12 (mínima) e Inteligencia 12 (mínimo);
- Armas: Qualquer tipo de arma que possa ser usada com uma mão. Armas maiores são usadas se estiverem disfarçadas, mas nesse caso recebem uma penalidade de – 3 no ataque.
- Escudos e Armaduras: Escudos leves e pequenos. Armaduras mais pesadas que uma armadura de couro impedem as ações furtivas do assassino.
- Alinhamento: caótico
- Itens Mágicos: uso semelhante à classe Ladrão.

Assassinos

Tabela de Experiência - Assassino				
Nível	XP	Dado de Vida (DV)	Base de Ataque	Jogada de Proteção (JP)
1	0	1	+1	15
2	1.600	2	+1	15
3	3.200	3	+2	15
4	6.400	4	+2	14
5	12.800	5	+2	14
6	25.600	6	+3	14
7	51.200	7	+3	13
8	102.400	8	+3	13
9	204.800	9	+4	13
10	307.200	+1	+4	12
11	428.000	+1	+4	12
12	548.000	+2	+5	12
13	668.000	+2	+5	11
14	788.000	+2	+5	11
15	908.000	+3	+6	11
16	1.028.000	+3	+6	10
17	1.148.000	+3	+6	10
18	1.268.000	+4	+7	10
19	1.388.000	+4	+7	9
20	1.508.000	+4	+7	9

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