



# ASSASSIN'S CREED™

ACTION ROLE PLAYING GAME

POR: João Guilherme de Andrade Bastos

Você já se imaginou como um **Hashshashin** ? Como um **guardião da verdade** e da **liberdade** mas nunca teve como? Seus problemas acabaram, com este RPG gratuito você **pode**. Viva as aventuras da série **Assassin's Creed** sem depender de um videogame ou PC, basta ter em mãos este manual, dados **D6**(preferencial), D8 ou D10(no maximo) e espírito de assassino(no bom sentido).

VERSÃO SIMPLES

# O CREDO:

## MANTENHA SUA LAMINA LONGE DA CARNE DE UM INOCENTE:

O objetivo do assassino é assegurar a paz em todas as coisas. O assassino acredita que assassinatos políticos e a morte de corruptos trará paz e um verdadeiro senso de segurança as pessoas comuns, Matando inocentes e civis que não precisam morrer é um longo caminho para espalhar o conflito e a discórdia bem como arruinar o nome da ordem.

## ESCONDA-SE NO HORIZONTE:

Não seja visto, o objetivo do assassino é chegar próximo ao alvo furtivamente. Em tempos mais antigos, os Hashshashin executaram assassinatos que inspiravam admiração, normalmente em publico, a grande ilusão de um assassinato é que aparentemente o Hashshashin se materializa do nada, mata uma figura publica corrupta e desaparece nas profundezas da multidão ou cenário

## NUNCA COMPROMETA O CREDO E A IRMANDADE:

as ações de um nunca devem prejudicar a todos, se um assassino falha, é capturado, ou está sendo perseguido ele ou ela nunca deve cometer uma ação ou dizer nada que possa se voltar contra a irmandade ou fazer algum mal a um membro dela.

QUALQUER MEMBRO QUE DESRESPEITE TAL CODIGO É IMEDIATAMENTE REBAIXADO, EXPLUSO OU EXECUTADO.

## NOTA:

Não encorajo que se faça o que esta descrito aqui, isto é mera ficção, apelo a todos que não repitam isso em seus lares ou onde convivam com as outras pessoas, o que começa no jogo fica no jogo.

## IMPORTANTE:

Este RPG, foi feito de coração, de um admirador da série Assassin's Creed, para outros, igual ou mais apreciadores da mesma, não tem quaisquer fins lucrativos ou publicitários, e é voltado meramente ao divertimento, portanto eu vos **advirto e vos peço, não comercializem** e deem o devido crédito pela obra, caso desejem modificar, mantenham tais

modificações fieis a jogabilidade e estética da série.

Todo o crédito e propriedade pelos personagens da franquia e suas respectivas marcas vai exclusivamente para seus respectivos criadores e a empresa detentora da marca. Apenas a adaptação e criação do sistema são de minha autoria.

ASSINADO:

O Autor, João Guilherme de Andrade Bastos. Mestre Assassino\*

CONTATO: [tkdtiger110@gmail.com](mailto:tkdtiger110@gmail.com)



\*(é brincadeira tá, não matei ninguém! =)

**TESTES:** primeiro define-se a metade aritmética do dado, por exemplo: um D6, nos valores de 3 ou menos é considerada falha, 4 ou mais sucesso. Ou então em um D10 5 ou menos, falha. 6 ou mais, sucesso. Neste sistema não existe sucesso ou falha críticos, também conhecidos por alguns como decisivos.

**EVOLUINDO:** cada nível te dá direito a um upgrade na lamina oculta, e nos níveis seguintes um equipamento se torna disponível. a cada nível você ganha um ponto para distribuir nos seus especiais. maestrias não evoluem, uma vez decididas, não se alteram.

A partir do nível 10 você tem direito a 3 aprendizes por nível sendo um máximo de 12

**M.A.I:**

manobra de assistência da irmandade, você pode chamar seus aprendizes para auxiliá-lo em combate, o número de aprendizes gastos é igual ao número de rodadas que o recurso se tornará indisponível após sua utilização. Lembrando que seus aprendizes ao ganhar experiência podem se

tornar mestres e ter os próprios aprendizes deles para chamar. Criando verdadeiros exércitos.

## MAESTRIAS:

### ESQUIVA:

Permite ao jogador se esquivar de ataques, disparos ou outros à critério do mestre  
(AGI ou DES+LVL)

### CONTRA-ATAQUE:

Caso o jogador obtenha um valor superior ao oponente na rolagem de dados este pode realizar um contra-ataque sem receber dano e o mesmo é indefensável (CON ou DES+LVL)

### AGARRAR:

Permite ao jogador agarrar o alvo e atirá-lo ao chão (o alvo fica vulnerável por 1 turno), do alto de um prédio, ou objeto quebrável do cenário (FOR ou CON+LVL)

### DESARMAR:

Após ser atacado o jogador pode tomar a arma do alvo pra si até o final da luta. NOTA: o jogador pode jogar a arma no chão e usar sua própria como queira, mas o alvo pode pega-la no chão ao custo de 1 turno (DES ou FUR+LVL)

### COMBO:

O número de sucessos determina a quantidade de ataques (DEX ou AGI+LVL)

### ESPECIAIS:

ESMAGAR (PESADAS), RASTEIRA (LONGAS), QUEBRA-GUARDA (ESPADAS E MARTELOS): deixam o alvo vulnerável por um número de rodadas igual ao seus respectivos níveis.

ARREMESSO MÚLTIPLO permite atirar facas de arremesso na mesma quantidade e alcance iguais a seu nível.

TIRO: influencia todas as ações à distancia.

## EQUIPAMENTOS:

Obs.:

todos os equipamentos com utilização a distancia tem alcance de descrito na regra metrica usando o nivel do especial “tiro” no lugar de agi.

LÂMINA OCULTA:

NIVEL:

- 1 - permite realizar um ataque letal sem chance de defesa caso o jogador supere o alvo em um teste de furtividade
- 2 - envenenar alvo conforme descrito em “veneno”
- 3 – atirar conforme descrito em “balas”.

BOMBAS DE FUMAÇA:

atordoam inimigos e cobrem o a visão dos mesmos por um numero de rodadas e raio igual ao numero de bombas gastas

REMÉDIOS:

recuperam HP numa quantidade igual ao mesmo dividida pela constituição do utilizador

VENENO:

torna o alvo incapaz de combater e alucinado, podendo atacar seus companheiros a critério do mestre, o numero de

rodadas é igual a quantidade de veneno injetada, caso esta seja superior a constituição do alvo faz-se um teste, caso falhe, o alvo morre.

#### FACAS DE ARREMESSO:

sujeito a teste de esquiva e bloqueio  
morte < (con:3) = ou > metade do hp

#### BALAS:

gasta-se uma rodada para mirar o alvo, depois disso é efetuado um disparo com possibilidade de esquiva e bloqueio caso falhe é ocasionada morte instantânea do alvo.

#### DARDOS:

atinge o alvo com veneno à distância,  
Balestra:  
retira ½ HP do alvo, indetectável.

#### GANCHO:

faz-se teste de DES, caso seja sucedido, haverá deslocamento preciso, caso falhe, haverá um desvio igual a diferença do valor obtido e a DES do jogador em rpa

#### DESLOCAMENTO:

O R.P.A.:

Rpa significa rodada por agilidade, faz-se teste de agilidade, cada sucesso é igual a uma unidade de deslocamento, ou uma R.P.A. o que quer dizer alguém com agilidade 0 levaria determinadas rodadas até atingir a posição de alguém com agilidade 4 por exemplo, onde os

sucessos do indivíduo com agi 4 seriam correspondentes a esse numero de rodadas.

#### REGRA METRICA:

o mesmo teste pode ser feito usando-se o valor absoluto da soma dos dados de agilidade do jogador, como no teste de dano, para esse caso, tal valor seria o numero de metros percorridos.

#### ATAQUES DE OPORTUNIDADE:

##### CASO 1:

quando o jogador ou alvo corra do agressor

##### CASO 2:

quando o jogador ou alvo ataca outro indivíduo, e o executor da ação estiver em desvantagem

#### DESVANTAGEM:

caso o jogador se encontre em desvantagem numérica, suas ações serão intercaladas com os inimigos

EX: jogador>inimigo 1>jogador>inimigo 2 e assim sucessivamente.

#### ATRIBUTOS:

##### FORÇA(FOR)

responsável pelo dano e tipo de arma

1-2(adaga/espada)2-3(arma longa/espada/martelo/maça)3-5(qualquer, preferencialmente armas pesadas)

##### DESTREZA(DES OU DEX)

Acerto nos testes de combate e outros à critério do mestre.

## FURTIVIDADE(FUR)

Capacidade de se esconder do jogador,permite ações furtivas e uso facilitado da lâmina oculta. essencial nas táticas(teste)

## AGILIDADE(AGI)

Capacidade de corrida/perseguição e manobra do personagem  
-1-aleijado,0-não corre,1-corre bem,2- sobe em telhados sem dificuldade,3- pula de telhados sem risco e com facilidade,4-5,capaz de acrobacias.

## CONSTITUIÇÃO FÍSICA(CON)

Divide o dano pelo valor dos pontos de constituição e determina da seguinte forma:  $CON^2 \times 2$ ,sendo o HP mínimo 16.

## ARQUÉTIPOS:

### NORMAL:

+3des,+3fur(apenas 4 pontos a mais para distribuir)

### RASTREADOR:

+4FUR,+2FOR,-2AGI(8 pontos para distribuir)

### AGIL:

-3FOR,+4AGI,+2DES(8 pontos para distribuir)

BRUTO:+4FOR,-4AGI,+2CON(8 pontos para distribuir)

## NOTORIEDADE:

Ao atingir 100% de notoriedade os guardas automaticamente atacam o/os jogadores/NPC's quando estes forem avistados. Eis uma tabela do que influi no nível de notoriedade. (só aumenta se for visto em público praticando tais ações)

+2% roubar. +5% lutar com os guardas. +25% matar alguém famoso.  
-75% matar um oficial corrupto. -50% subornar clérigo. -25% arrancar cartaz.

## BATALHA:

INICIATIVA: DES vs DES, mais sucessos começa

DANO: Soma dos valores absolutos das rolagens de FOR + valor absoluto da arma dividido pela CON do alvo.

## ARMAS:

OBS: podem ser usadas as armas do livro “Guia de armas medievais” da editora Daemon, considerando apenas o dano escrito em “White Wolf”, entretanto tal ação, bem como a aquisição das mesmas cujo preço deve ser levando em conta da seguinte forma:

For + 1 (valor normal) Força + 2 (valor x10) For + 3 (x100) e assim por diante, deve ser aprovada e supervisionada diretamente pelo mestre, de mesmo modo nas cenas que se passarem na era moderna pode ser usado o “Guia de armas de fogo”, sendo sua interferência em batalha semelhante ao arco, pistolas e/ou arcabuz.

## TIPOS:

ESPADAS/MARTELO/MAÇAS: utilizadas em uma única mão.

PESADAS:machados/espadas de duas mãos.

LONGAS:lanças/bastões e alabardas.

ADAGAS: facas e seus semelhantes

**ATENÇÃO:**nenhuma arma que não seja de fogo pode ser usada se tiver dano superior a “Espada de Altair” estas serão automaticamente vetadas.

**DANO(DAMAGE):**FOR do jogador(valor total da rolagem) + valor descrito na arma.

**VELOCIDADE(SPEED):** quando a rolagem de iniciativa dos personagens for igual a arma com maior velocidade atinge primeiro o alvo.

**GUARDA(DEFLECT):**corresponde ao numero de vezes que a arma pode bloquear um ataque adversário(mesmo à distância[como uma faca de arremesso] ),depois desse numero de vezes o jogador ficará exposto a um ataque por uma rodada.

Nome	Dano	Velocidade	Defleção	Liberado ao:	Custo	Tipo	Location
Fists	1	5	2	Livre	0	0 - Fist	N/A
Metal Cestus	3	5	1		2,000f	0 - Fist	Dagger
							Di

							s p l a y
Dagger	1	1	2		500f	1 - Dagger	D a g g e r  D i s p l a y
Knife	1	2	3		1,300f	1 - Dagger	D a g g e r  D i s p l a y
Stiletto	2	4	1		2,200f	1 - Dagger	D a g g e r  D i s p l a y

Channelled Cinquedea	3	3	4		4,100f	2 - Short Blade	Blade Display
Sultan's Knife	3	5	3		4,300f	2 - Short Blade	Blade Display
Butcher Knife	4	3	5		6,400f	2 - Short Blade	Blade Display
Notched Cinquedea	5	5	4		9,300f	2 - Short Blade	Dagger

							a c k
Mercenario War Hammer	1	1	3		1,900f	3 - Hammer	H a m m e r  R a c k
Maul	2	1	2		3,600f	3 - Hammer	H a m m e r  R a c k
Flanged Mace	3	3	3		10,500f	3 - Hammer	H a m m e r  R a c k
Cavalieri Mace	4	2	2		20,800f	3 - Hammer	H a m m e r  R

							a c k
<b>Condottiero War Hammer</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	Compleição de um objetivo do mestre	<b>30,600f</b>	<b>3 - Hammer</b>	H a m m e r  R a c k
<b>Modern Asp</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	Desarme de um segurança da Abstergo	<b>N/A</b>	<b>3 - Hammer</b>	N / A
<b>Common Sword</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>2</b>		<b>0</b>	<b>4 - Sword</b>	L e f t  R a c k
<b>Old Syrian Sword</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>		<b>2,300f</b>	<b>4 - Sword</b>	R i g h t  R a c k
<b>Venetian Falchion</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		<b>1,900f</b>	<b>4 - Sword</b>	R i g h t  R a c k

Florentine Falchion	2	3	4		5,200f	4 - Sword	R i g h t  R a c k
Captain's Sword	2	4	3		5,200f	4 - Sword	L e f t  R a c k
Montante	7	3	5	Derrotando todos os NPCs			
Scimitar	3	3	5		11,300f	4 - Sword	R i g h t  R a c k
Milanese Sword	3	5	3		11,300	4 - Sword	L e f t  R a c k
Schiavona	4	5	4		25,000	4 - Sword	L e f

							t R a c k
<b>Sword Of Altair</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	Derrotando todos os NPCs(mestres,assassin os ou não) e Ezio.	<b>N/A</b>	<b>4 - Sword</b>	R i g h t  R a c k
Bastard Sword	3	4	3		5,200	5 - Heavy	N / A
Bearded Axe	4	3	4		9,300	5 - Heavy	N / A
<b>Labrys</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>3</b>		11,300	<b>5 - Heavy</b>	N / A
Spear	3	2	3		5,200	5 - Long	N / A
Halberd	5	3	2		11,300	5 - Long	N / A
<b>Staff of Eden</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	Derrotando todos os NPCs(mestres,assassin os ou não) e papa Alexandre VI (Rodrigo Borgia)	<b>N/A</b>	<b>5 - Long</b>	N / A

## ARMADURAS:

Armor name	HP+	Cost
------------	-----	------

Couro-Perneiras (P)	hp+1	1,200 <i>f</i>
Couro-Braçadeiras(B)	1	1,100 <i>f</i>
Couro-Peitoral (S)	4	4,600 <i>f</i>
Couro-Guarda-ombros(O)	2	2,300 <i>f</i>
Couro+metal-(P)	2	5,200 <i>f</i>
Couro+metal-(B)	2	2,900 <i>f</i>
Couro+metal-(S)	5	10,800 <i>f</i>
Couro+metal-(O)	3	6,200 <i>f</i>
Metal (P)	3	7,200 <i>f</i>
Metal (B)	3	6,300 <i>f</i>
Metal (S)	6	17,200 <i>f</i>
Metal (O)	4	12,000 <i>f</i>
Missaglias (P)	4	14,600 <i>f</i>
Missaglias (B)	4	12,000 <i>f</i>
Missaglias (S)	7	27,900 <i>f</i>
Missaglias (O)	5	21,300 <i>f</i>
Braçadeiras de <a href="#">Altaïr</a>	8	N/A
Perneiras de <a href="#">Altaïr</a>	8	N/A
Peitoral de <a href="#">Altaïr</a>	11	N/A
Guarda-ombros de <a href="#">Altaïr</a>	9	N/A

Laminada (P)	5	21,000
Laminada (B)	5	22,100
Laminada (S)	8	31,400
Laminada (O)	6	34,600
Seusenhofer (P)	6	37,200
Seusenhofer (B)	6	37,200 <i>f</i>
Seusenhofer (S)	9	N/A
Seusenhofer (O)	7	N/A
Perneiras de <a href="#">Brutus</a>	7	N/A
Braçadeiras de <a href="#">Brutus</a>	7	N/A

Peiroral de <a href="#">Brutus</a>	10	N/A
Guarda-ombros de <a href="#">Brutus</a>	8	N/A

A FICHA:

# ASSASSIN'S CREED™

ACTION ROLE PLAYING GAME

NOME: \_\_\_\_\_ TIPO: \_\_\_\_\_ Pv: \_\_\_\_\_

JOGADOR: \_\_\_\_\_

## ARMAS:

DEX: \_\_\_\_\_

FOR: \_\_\_\_\_

AGI: \_\_\_\_\_

FUR: \_\_\_\_\_

CON: \_\_\_\_\_

1- \_\_\_\_\_

2- \_\_\_\_\_

3- \_\_\_\_\_

## EQUIPAMENTOS:

FLORINS(f): \_\_\_\_\_

1-LAMINA OCULTA(LV; / \_\_\_\_\_)

2-FACAS DE ARREMESSO(QTD: \_\_\_\_\_)

3-BOMBAS DE FUMAÇA(QTD: \_\_\_\_\_)

4-REMEDIO (QTD: \_\_\_\_\_)

5-VENENO (QTD: \_\_\_\_\_)

6-BALAS (QTD: \_\_\_\_\_)

## MAESTRIAS:

1-CONTRA-ATAQUE(NV: \_\_\_\_\_)

2-ESQUIVAR(NV: \_\_\_\_\_)

3-DESARMAR(NV: \_\_\_\_\_)

4-COMBO(NV: \_\_\_\_\_)

5- AGARRAR(NV: \_\_\_\_\_)

## ESPECIAIS DE ARMA:

1-QUEBRA-GUARDA(NV: \_\_\_\_\_)

2-ESMAGAR(NV: \_\_\_\_\_)

3-RASTEIRA(NV: \_\_\_\_\_)

4-ARREMESSO MULTIPLO(NV: \_\_\_\_\_)

5-TIRO(NV: \_\_\_\_\_)



ARMADURA: \_\_\_\_\_

ANOTAÇÕES DO MESTRE (E/OU) JOGADOR:

