

El Asesino



El Viejo Mundo es un lugar peligroso y misterioso. La política corrupta, tan común en los reinos de Tilea, Bretonia o Estalia, genera a menudo complots y conspiraciones que requieren pactos oscuros con mercenarios o Adoradores del Caos. Uno de los personajes más beneficiados por esta situación es el Asesino. En la mayoría de las ciudades importantes puedes encontrarlos en los barrios más peligrosos.

Los Asesinos se entrenan según el Clan Cathaya, similar al Clan Eshin de los Skavens. Con sus rostros ocultos y cubiertos de ropas oscuras intentan pasar desapercibidos entre la muchedumbre para esconder su destreza en el arte del asesinato. Poseen una gran arrogancia y estilo y siempre desconfían de los demás, sobre todo del resto de Asesinos, lo que les hace permanecer en un estado de alerta constante.

El Asesino puede ser un buen compañero de viaje, ya que su arte en el dominio de las armas lo hace muy valioso. Sin embargo, puede ocasionar problemas en las ciudades al ser personas despreciadas por los demás. En cualquier caso nunca le des la espalda, quien sabe si alguien ha contratado a este mercenario para acabar contigo...

Equipamiento

ARMA

Sable: El Asesino prefiere llevar sables manejables para llevar a cabo su trabajo de forma eficiente. Encuentra estas armas perfectas para el combate cuerpo a cuerpo y nunca sale sin uno en su equipo.

Comienza la aventura armado con una espada que causa 1D6 Heridas + 3 (Fuerza), un cuchillo (Fuerza 1), y 4 dagas (Fuerza 1) que pueden utilizarse tanto en combate cuerpo a cuerpo como armas arrojadas. Las dagas pueden ser recuperadas después de matar a los enemigos si se declara la acción.

EQUIPO

Capa de las Sombras: Empieza equipado con la Capa de las Sombras, cuya peculiaridad es que es capaz de desviar la luz y mantenerse oscura en todo momento. De esta manera, si el Asesino se encuentra separado al menos 2 cuadros de su agresor todos los ataques de proyectiles se ven afectados por un modificador de -1.

ARMADURA

Armadura Ligera Ajustada: El asesino jamás cambiará su armadura hecha a medida, ya que está habituado a luchar con ella y un cambio de armadura modificaría sus habilidades. Sin embargo no hay que pensar que es una mala armadura, ya que al fusionarse perfectamente con el Asesino, su protección aumenta conforme gana experiencia, aportando un modificador igual a su *Nivel de Combate* en el atributo de Resistencia (R).

Reglas Especiales

Cualquiera puede comenzar con un Asesino como aventurero, las reglas que explican como utilizarlo serán descritas a continuación:

Al calcular el número de Heridas iniciales (1D6+7) se podrá repetir la tirada si se obtiene un 1 una vez.

ASESINATO

El Asesino ha pasado largos años de su vida buscando los puntos débiles de los seres vivos y perfeccionando sus técnicas de ataque para que sus golpes resulten fatales e instantáneos. De esta forma todos los Asesinos disponen de la siguiente regla especial. Cuando impactan a un enemigo consulta en la siguiente tabla. Si se supera la tirada, se ignora la Resistencia y la Armadura del objetivo, ocasionado todo el daño obtenido en el ataque. Hay que tener en cuenta que tan sólo afectará a criaturas vivas y que algunos personajes disponen de tiradas de salvación especiales, independientes de la Armadura y la Resistencia.

Nivel de Combate	Tirada Necesaria
Novato	6+
Adepto	5+
Maestro	5+
Señor	4+

EQUIPO

Armas: El Asesino podrá utilizar las siguientes armas: espadas, cuchillos, dagas, estrellas arrojadas, puños metálicos, arcos y todo aquello que pueda adquirir en la Cofradía de los Asesinos. Por el contrario NO podrá utilizar: Armas a dos manos (menos el arco), y tampoco escudos.

Asentamientos

Al llegar a una población, el Asesino puede visitar todos los lugares habituales para los Aventureros como la *Taberna* o el *Mercado*. Además podrá visitar el *Laboratorio del Alquimista*, la *Casa de Apuestas*, el *Templo* y la *Escuela de Gladiadores*. Pero eso no es todo, hay un lugar especial para este tipo de Aventureros, la *Cofradía de los Asesinos*, cuyas reglas encontrarás a continuación. Como la condición de Asesino es perseguida por las autoridades y castigada duramente, cada vez que el Asesino sea arrestado la fianza para ser liberado será el doble de la estimada. El Asesino posee un modificador de +1 en tiradas de eventos en la población si está huyendo y un -1 si está bajo sospecha.

LA COFRADÍA DE LOS ASESINOS



Los Asesinos tienen una base de operaciones en todas las ciudades. A primera vista su apariencia recuerda a la de cualquier gremio de mercaderes. Sin embargo, el interior del edificio es mayor de lo que aparenta desde fuera, estando repleto de pasillos y habitaciones. Los Asesinos pululan por el edificio aparentando ser mercaderes, guardias o mensajeros. A diferencia de otros gremios, éste se encuentra siempre limpio y bien aireado, además sus paredes contienen numerosos cuadros de alta calidad artística, lo que le da una elegancia adicional al lugar. Toda Cofradía de Asesinos alberga un Gran Maestro, un consagrado Asesino que ha ganado su puesto tras toda una vida en la profesión. Generalmente son grandes pensadores con amplios conocimientos en la disciplina del asesinato.

Para encontrar la Cofradía de los Asesinos, el Aventurero deberá lanzar 2D6 y obtener un resultado de 7+. En este lugar el Asesino será informado de las últimas noticias, podrá obtener nuevas misiones, ayuda médica, nuevo equipo así como el entrenamiento necesario para incrementar su nivel.

RUMORES EN LA CIUDAD

Una vez en la cofradía, el Asesino debe visitar al Gran Maestro. Este le pondrá al día de la situación de la ciudad, con el fin de ayudarlo tanto a él como a sus amigos en su cometido. Como es de sobra conocido, un asesino posee ojos y oídos en todos los lugares y si se añade la relación estrecha que tiene con el gobierno, obtendremos una importante fuente de información. Tira 1D6 y consulta el resultado en la tabla que se muestra a continuación para ver que información se obtiene del Gran Maestro de la Cofradía.

- 1.- Información engorrosa, los Aventureros no consiguen sacar nada de esta charla.
- 2.- El Asesino se entera que un viejo amigo que ha vuelto de Lustria, ha aprendido nuevas y curiosas técnicas que compartirá gustosamente con él si éste desea recibir entrenamiento. Añade una tirada más para obtener una habilidad, si recibes entrenamiento en la ciudad actual.
- 3.- El Gran Maestro ha visitado todas las guaridas cercanas a la ciudad y te obsequia con un mapa que podrás utilizar en tu próxima aventura con la planta de toda la mazmorra.
- 4.- El Asesino aprende aspectos nuevos sobre los monstruos que antes desconocía, una vez durante la próxima aventura cuando ocurra una emboscada, el asesino podrá declarar que fueron esos los monstruos de los que le advirtió el Gran Maestro y la emboscada no tendrá efecto, además añadirá +20% de oro a cada monstruo abatido en la emboscada.
- 5.- Un miembro del consejo le informa sobre una criatura que utiliza magia arcana. Al final de la próxima aventura, cuando muera el comandante enemigo, podrá realizar una tirada con 1D6, si obtiene 2+ el asesino obtendrá un tesoro.
- 6.- El Gran Maestro encarga un asesinato a nuestro héroe. En la próxima misión, el Asesino, podrá declarar a un monstruo como su objetivo, obteniendo el doble de oro una vez haya acabado con él.

ARMERÍA

Nuestro Asesino podrá visitar la armería para conseguir nuevas armas y equipo especial, así como material de curación. Los Asesinos tienen que estar siempre a la última en lo referente a armamento y equipo para poder realizar su trabajo. Cuando entres a la armería tira 1D6. Con un resultado de 1, 2 ó 3 el Asesino debe actualizar su equipo y comprar material nuevo.

Equipo	Reglas Especiales	Coste
Poción Venenosa	Se utiliza en dardos o flechas, y hay cantidad suficiente para la próxima aventura. Para calcular el daño extra que produce el veneno tira 1D6: 1-3, el veneno falla y coproduce Heridas adicionales; 4+, el proyectil causa un daño extra de 1D3+2 (redondeo hacia abajo) (Disponibilidad – 3)	50
Cerbatana	Fuerza 2. Ignora 1 punto de armadura. (Disponibilidad – 5)	150
Dardos	Suficientes para la próxima aventura (Disponibilidad – 3)	30
Bombas de Humo (1D6)	Las bombas de humo se pueden utilizar en cualquier momento y abarcan un área de 2x2 cuadros. Se mantienen 2 turnos, en los cuales no se puede disparar ni pasar sobre ella. (Disponibilidad – 8)	100
Garfio de Enganche	Se puede unir a una cuerda para enganchar y acercar a los enemigos. Lanza un dado de acuerdo con tu HP para ver si consigues enganchar al objetivo, después tira 1D6+F y réstale al resultado la Fuerza del enemigo. El resultado que obtengas será el número de casillas que habrás conseguido desplazar al enemigo. (Puede tener otros usos) (Disponibilidad – 6)	150
Herramientas para Cerraduras (Ganzúas)	Estas Herramientas permiten abrir cualquier cerradura que no sea mágica o las reglas de la cerradura especifiquen lo contrario. Para ver si el Aventurero consigue abrir la cerradura tira 1D6. Con un resultado de 4, 5 ó 6 la cerradura se abre. Con un resultado de 2 ó 3 la cerradura se resiste de momento, aunque el Aventurero puede intentarlo de nuevo en el próximo turno. Con un resultado de 1, las ganzúas se parten y quedan inservibles. Tan sólo hay disponibles un juego de ganzúas en cada Cofradía de Asesinos. (Disponibilidad – 7)	200
Botas Cuchilla	Proporciona un ataque adicional, con un modificador de -1 al impactar y causa 1D6+1 Heridas sin modificador por Fuerza. (Disponibilidad – 6)	150
Estrellas Arrojadas	Poseen Fuerza 1 y es un Arma de proyectiles que ignora la Armadura del objetivo. Pueden utilizarse tantas como ataques se disponga. Cantidad aproximada para una aventura. (Disponibilidad – 7)	100
Daga Pesada	Es una Daga de Fuerza 2, que puede ser utilizada tanto en el combate cuerpo a cuerpo como arma arrojada. Cuando se utiliza como arma de proyectiles hay que aplicar un modificador de -1 a la HP. (Disponibilidad – 6)	100

Tabla de Experiencia

Nivel	Oro	Título	M	HA	HP	F	ASESINO							Hab	Voluntad	Trabado
							Dados	R	H	I	A	S				
1	0	Novato	4	4	4+	3	1	3	1D6+7	5	1	0	*	3	3+	
2	2.000	Adepto	4	5	4+	3	1	3	2D6+7	5	1	0	1	3	3+	
3	4.000	Adepto	4	5	4+	3	1	3	3D6+7	5	2	1	1	4	3+	
4	8.000	Adepto	5	5	3+	3	1	3	3D6+7	6	2	1	2	4	3+	
5	12.000	Maestro	5	6	3+	3	2	3	4D6+7	6	3	2	2	4	3+	
6	18.000	Maestro	5	6	3+	3	2	3	4D6+7	7	3	2	3	5	3+	
7	24.000	Maestro	5	6	3+	4	2	3	5D6+7	7	3	2	3	5	3+	
8	32.000	Maestro	6	7	2+	4	2	4	5D6+7	7	4	3	4	5	2+	
9	45.000	Señor	6	7	2+	4	3	4	6D6+7	8	4	3	5	5	2+	
10	50.000	Señor	6	7	2+	4	3	4	7D6+7	8	4	3	6	5	2+	

Nuevas Habilidades

El aumento de experiencia del Asesino puede conducirle al aprendizaje de nuevas habilidades. Atendiendo a la tabla de niveles, mostrada anteriormente, cuando un Asesino vaya a adquirir una nueva habilidad, lanza 2D6 y compara el resultado en la siguiente tabla. Si el resultado es una habilidad ya poseída se deberá repetir la tirada hasta conseguir una nueva habilidad.

- Lanzador de Cuchillos:** Esta habilidad permite al Asesino lanzar dagas tantas veces como ataques realice.
- Acróbata:** Tras largos días de entrenamiento el Asesino consigue dominar su cuerpo de manera extraordinaria. A partir de ese momento, y gracias a la agilidad adquirida, el asesino moverá 6 cuadros por turno sorteando a los enemigos que intenten atacarle cuerpo a cuerpo. Los proyectiles y hechizos pueden impactarle con un modificador de -2 en la tirada de impactar.
- Rebanacuellos:** No podía ser menos, el arte de cortar el gárgate es una de las más antiguas en el gremio de los asesinos. Nuestro aventurero ha conseguido aprenderla en su totalidad, a partir de ahora cuando ataque a una enemigo por la espalda podrá intentar cortarle el cuello. Tira 1D6, con un resultado de 1-3 el intento habrá fallado, la víctima descubre al asesino antes de que pueda deslizar su sable por el cuello y le propina un codazo que mantendrá a nuestro héroe en el suelo durante un turno. Si obtienes un 4+, tu ataque habrá tenido éxito causando 1D6 heridas por cada Nivel de Combate que poseas e ignorando la armadura del adversario. (Una vez por turno)
- Salto:** Podrás saltar una casilla en cualquier dirección cuando ésta contenga un obstáculo, aunque te costará un 1 punto de movimiento. (Una vez por turno)
- Esquivar:** Cuando el asesino se encuentre en combate cuerpo a cuerpo, puede intentar esquivar el golpe con un resultado de 5+ en 1D6 una vez por turno.
- Ráfaga Deslizante:** El Asesino ha aprendido una de las técnicas más curiosas, ha descubierto el modo de moverse cerca del enemigo sin ser golpeado. Podrá cruzar por un cuadro aún cuando esté ocupado por un enemigo, ignorando la tirada de destrabarse, sin embargo si se para cerca del monstruo para atacarlo no podrá utilizar ésta técnica.
- Maestro del Disfraz:** El Asesino es un maestro en el arte del disfraz, sabiendo como pasar desapercibido entre un grupo de gente sin que nadie repare en él. Cuando se asigna que monstruos atacarán a los Aventureros, tira 1D6, con un resultado de 4+, el Asesino pasará desapercibido y los monstruos no le atacarán.
- Reputación:** La reputación de los Asesinos es bien conocida por mucha gente. Cuando entres en la Cofradía de Asesinos, tira 1D6 y añade tu Nivel de Combate. Con un resultado de 7+ conseguirás descuentos especiales (Tira 1D6: 1=10%, 2=20%, 3=30%..) y quizás mercancía oculta que te mostrará el mercader impresionado por tu reputación. Si fallas la tirada, te expulsarán de la Cofradía molestos por tu arrogancia y no podrás volver a entrar en ella en esta población.
- Contorsionista:** Realizando movimientos extraordinarios eres capaz de desplazarte diagonalmente entre dos guerreros adyacentes entre si. Además, cuando tengas que permanecer en la cárcel como consecuencia de un evento en una población, tira 1D6. Con un resultado de 3+ logras escapar el primer día.
- Ignorar Miedo:** El Asesino tras un largo periodo de meditación ha conseguido un estado mental que le permite permanecer en calma ante las situaciones más peligrosas. Añade un +2 a los chequeos de Miedo y un +1 a los chequeos de Terror.
- Ambidiestro:** Tras un largo y duro entrenamiento el Asesino consigue lo que para muchos resulta imposible, el dominio del sable con ambas manos. A partir de ahora el asesino podrá equiparse con dos armas simultáneamente añadiendo un dado de daño en la tirada de ataque.