

O Chamado

Segunda Edição



Fernando Menezes

Agradecimentos

Este livro (tá mais pra amostra) é a realização de um trabalho longo, que certamente não iria pra frente se não fossem certas pessoas a quem devo muito. **O Chamado** na verdade nasceu de uma brincadeira, uma conversa de RPGistas de madrugada, que começou a ser executada num intervalo entre horários da faculdade que tornou proporções não imaginadas. Então sem mais enrolação, eu gostaria de agradecer a :

- Deus, por razões mais do que óbvias.
- Minha esposa, por me aceitar como sou e ser incrível.
- Meus irmãos Eric "Boris" e Pablo "História". O primeiro por ser o babaca mais legal e querido que conheço, o segundo pela amizade e carinho e a ambos por serem os melhores no que fazem.
- Ao meu grupo de RPG (aqueles que estão e os que estiveram nele) por serem as melhores pessoas do mundo estando sempre ao meu lado quando "os dados da vida" rolavam. Lá vai: Luís "Berserker" Ferraz, Renato "Eu mato" Ferraz, Éder "sou malvado" Gomes, Acílio, Felipe "Carnificina", Léo(s), André "pontos" Gerardo, Rodrigo(s), Wallace, Marcelo "country" Tavares, Wilson "Zero" Tavares.
- Um especial pro Jhonata "Bicudo" por ser o primeiro fã do sistema e pro Léo "Doido" pela capa mais demorada já feita.
- Pra todo mundo que apoiou a idéia: Aloísio, Jorge, Rafael, Bibi, etc
- Pros meus poucos mas fiéis amigos.
- Ao Marcelo "trevas" DelDebbio da Daemon por ser alguém raro e por sua ENORME paciência e educação.
- Ao GIZMO por ter tornado esse net book apresentável.
- Ao Cláudio "Mitsukai" Muniz pela força e apoio.
- Enfim a todos aqueles que acreditaram nesse "mineiro do interior".
- E enfim, esse projeto é uma homenagem a todos os jogadores de RPG que mesmo nesses tempos de preconceito permanecem unidos e em pé, e EM especial aos jogadores de Minas, este livro é pra vocês e por vocês.

Em memória de Jose Raimundo de Oliveira, o "JR" meu pai, que me ensinou que nunca se deve desistir, onde quer que esteja, você faz falta demais.

Prefácio

O mundo se encontra em crise, existem cada vez mais céticos e descrentes do que em qualquer época. Aqueles que crêem em algo são ridicularizados como loucos ou charlatães, a verdadeira magia encontra seu último suspiro, a Religião virou um lucrativo negócio onde se paga pela salvação e os encontros religiosos se tornaram nada mais que compromissos sociais. Fiéis preguiçosos que não se importam com seu Deus, ovelhas desgarradas...

Por outro lado, as Trevas encontram devotos cada vez mais fervorosos, dispostos a qualquer coisa para ter o poder que manda no nosso século: O dinheiro, servos que não questionam a vontade ou natureza de seu “deus”;

As criaturas das trevas se multiplicaram assustadoramente tornando o homem comum detento de uma prisão que ele nem sabe que existe; Vampiros, Lobisomens, feiticeiros malignos, figuras que sempre habitaram nossos pesadelos são reais e vivem num mundo à sombra do nosso e agora querem nos dominar, o confronto é inevitável, existe uma guerra, a última... e não há um campo de batalha definido, a guerra está em nossas cidades, em nossas casas, e não lutamos por dinheiro ou riquezas, lutamos por nosso mundo... nossas almas...

*No começo da década de 60, muitos “místicos” previram uma nova era para a Terra, mas nem mesmo eles poderiam imaginar como ela seria, e foi nessa mesma época que ocorreu o **Chamado**. Ao contrário do que se esperava, não foi uma nova consciência que se apossou dos seres humanos conduzindo-os ao novo Éden, mas pode-se dizer que os seres humanos tiveram uma nova chance...*

*Várias pessoas ao redor do planeta foram tocadas por algo, um poder, uma força, enfim algo que despertou talentos sobre humanos em cada **escolhido**, e revelou a verdade sobre o mundo de sombras que vivia sob a luz, esse **chamado** lhes mostrou que agora estavam preparados pra fazer algo. Eles seriam os precursores de uma nova era, os cavaleiros da última cruzada...*

De: netghost@yem.com
Para: killerpc@trents.com
Subject: descoberta!!!!
Mensagem:

Cara!!! Vc ã faz idéia do que aconteceu, lembra aquele sistema que te falei que eu achei criptografado naqueles sites de rpg? Ontem consegui quebrar o que parecia um esquema de segurança num deles(!) e entrei num outro site(!), sei lá parecia coisa de culto satânico ou afim,caramba! Mas o mais nóia eu ã falei. Quando eu tava olhando o lance, alguém invadiu meu sistema (!) e me derrubou, dá pra acreditar? EU!!!depois disso eu não vi nem sinal do tal sistema?!?!?! Cara muito sinistro, taí o arquivo que consegui baixar pra vc ver. Depois me conta.

netghost

arquivo em anexo:

Bem, entusiasmados observadores do nosso Rank dos escolhidos, parece que o estigma Teriel ainda se mantém ba liderança(como ele consegue?), com a eliminação do demônio Boris Uzher, demônio lorde da 5ª casta, blá, blá, blá, os fanáticos por ocultismo de plantão sabem do que estou falando, bem a nova é que subindo rapidamente no rank mundial está o novato Jake Wilson, pois é... aquele mesmo que teve gente no fórum que não deu mais dois meses de vida. No mais, não temos maiores notícias, no rank dos escolhidos.

Oferecido pelo milionário Thomas Gharer (aquele mesmo, vc não se enganou.rs) direito de recompensa para uma missão ainda não divulgada, os interessados devem se reportar ao basileu de sua região que são responsáveis pela seleção dos candidatos, para esclarecer a quem pegou o bonde andando, Gharer é um dos colaboradores mais generosos da chama mesmo não sendo escolhido, dizem que o cara tem conhecidos no próprio conselho mundial(costa larga!!!)

Ainda sem maiores notícias da perseguição ao escolhido Charles DeVille, que ainda se encontra desaparecido desde uma missão no Egito , há dois anos atrás os espada- da -luz se recusam a fazer qualquer comentário sobre o caso.

Adivinhem que acabou em encrenca de novo, quem apostou em Daniel Wilcox, acertou! O cara desbaratou mais um covil de vampiros, detonou o prédio inteiro e acabou preso... de novo, mas enfim como o próprio diz, não dá pra fazer um omelete sem quebrar alguns ovos, concordam? O importante é que o cara garante bons resultados, e mesmo jurando de pé junto que não liga pra isso, mantêm boa posição no rank mundial. Agora que o cara é cabeça dura, isso é, vocês lembram daquela vez que ele tomou uma pá de tiros, foi parar no CTI, e dias depois mesmo enfaixado e costurado ele já estava participando de caçadas? Isso que é gostar do que faz.

Notícia triste, a caçadora Irena Nairy, da Rússia, caiu em combate na última quarta feira, combatendo licantropos no norte do país, o Basileu da região já está organizando um grupo que parte nessa semana, pra pegar os malditos, aguardamos notícias, de preferência que todos os bastardos estão mortos.

Na América do sul, notícias de mortos vivos na principal, área central da cidade de São Paulo, investigadores dizem haver indícios de um necromante vindo da Europa que pode ter e instalado na região, e ainda na América do sul, novo porto fundado em Buenos Aires, abaixo do Café Evita.

Sem mais, vou ficando por aqui, até o próximo boletim. J
Rodrigo "Giga" Passos
(como sempre 24hs no ar)]

De: killerpc@trents.com
Para: netghost@yem.com
Subject: Re/descoberta!!!!
Mensagem:

Larga a mão de ser retardado, com certeza é só um daqueles sites de RPG, desencana! Pxxx! Eu quase fiquei preocupado.

Killerpc

Ah! só pra vc saber, te derrubar não é tão complicado.rsrsrsr :)

**Haverá um tempo em que o homem será servo
Em que a palavra se perderá
Quando o lobo rondará a casa dos filhos
Trazendo a morte a seu lado
O Mal será forte
E beberá o sangue do justo,
Corromperá os filhos
E quando as trevas forem fortes,
Um novo tempo virá
Quando a natureza não mais aceitará o crime
E uma nova força será gerada,
Um filho da Terra e do Éther.
O primeiro Escolhido
Pastor de uma Nova Era
Onde o maldito não terá lugar
Onde a Serpente será expulsa.
E outros surgirão,
E seguirão o Primeiro.
A caça se tornará caçador,
A guerra começará,
Ao vencedor
O Éden.**

Texto gravado na Tábua Branca em Santiago

PRENÚNCIO DE GUERRA

Donovan estava mais uma vez em busca de alimento, era tão fácil que às vezes se tornava entediante. Em 254 anos de existência como Vampiro, ele podia contar quantas vezes havia encontrado um desafio realmente estimulante, mas isso em outra época, quando os homens eram forjados como aço. Não hoje, na era da informática onde os homens se escondiam atrás de suas máquinas e o mal se explicava psicologicamente, não hoje em dia definitivamente os humanos mereciam ser chamados de gado..

Ele ainda estava imerso em seus pensamentos quando viu uma possível presa. Um homem, com cerca de 25 anos, aparentemente saudável, talvez até um esportista. Donovan pacientemente o seguiu aguardando que entrassem em uma área mais deserta, onde poderia se divertir sem qualquer interferência. Na falta de um desafio real, Donovan havia desenvolvido o hábito doentio de aterrorizar suas vítimas antes de se alimentar. Então, com um simples pensamento o vampiro desfez o manto de sombras em que estava coberto e começou a andar em direção ao rapaz, esforçando-se para ser percebido. Como sempre, seus esforços foram recompensados, o rapaz olhou pra trás visivelmente nervoso, enquanto a figura alta e esguia caminhava calmamente em sua direção, o rapaz começou a andar mais rápido e quando se virou novamente viu que a figura estava agora mais perto embora andasse na mesma velocidade que antes! Foi quando o rapaz começou a correr cada vez mais rápido e pra seu desespero cada vez que olhava pra trás, seu perseguidor estava mais perto.. Donovan se deliciava com aquilo, o medo de suas vítimas, a emoção da caça, ele se embriagava em cada pequena reação apavorada de sua presa.

Sem aviso, o rapaz virou uma rua estreita, e quando Donovan o seguiu não viu nada. - Então o pequeno coelho queria se esconder, não é? Ele caminhou com desdém pelo beco e escutou um batimento cardíaco calmo e uma respiração controlada, ao contrário do cansaço que ele esperava após sua pequena perseguição. Então o rapaz era realmente um atleta? Isso seria bem mais interessante do que se esperava. Ele voltou a se concentrar no som e descobriu o esconderijo do rapaz, a grande lixeira à sua direita, Donovan andou devagar até ela e com um movimento rápido como um raio arrancou o rapaz de seu esconderijo arremessando - o no outro lado do beco. Donovan sorriu e disse:- Não adianta gritar pequeno coelho, ninguém pode ajudar. A reação do rapaz foi no mínimo inesperada, ele se levantou e calmamente sorriu para o Vampiro enquanto erguia os punhos. O vampiro riu alto. - O pequeno coelho se acha muito bom pra enfrentar alguém que desconhece não é? Vejamos até onde vai sua coragem, seu verme! Você não tem idéia de com quem está se metendo! Dizendo isso, suas unhas se tornaram grandes garras escuras e ele expôs suas presas como um animal, e para seu espanto o rapaz não alterou suas feições em nada! -. Tolo! Agora morra! disse a criatura correndo para golpear o rapaz, cuja reação foi rápida como o vampiro nunca havia visto: Ele se esquivou das garras e apenas com uma das mãos segurou o pescoço do vampiro enquanto o outro punho golpeava seu peito com firmeza. Donovan recuou um passo ou dois e começou a rir: - Ah, pequeno coelho, você não tem idéia de como estou me divertindo. Talvez eu o mate rapidamente como recompensa. Você realmente acha que pode me vencer? Você nem sabe o que eu sou!

O rapaz levantou os olhos e calmamente disse: - Você está mais enganado do que pensa velho morcego, eu sei muito bem o que você é.

Foi quando Donovan percebeu uma sensação que há muito tempo não sentia... dor! Ele ainda tentava entender o que estava acontecendo quando notou que a dor vinha do local onde havia sido atingido, e que suas roupas estavam queimadas naquele local como se tivesse sido golpeado com uma tocha. Olhou descrente para o rapaz e viu que seu punho estava coberto de fumaça. Não era possível! Ele era humano disso ele tinha certeza se fosse um mago forte o bastante para feri - lo ele teria percebido. Mas antes que pudesse completar seu raciocínio ele foi atingido mais uma vez no peito e dessa vez caiu no chão, Donovan entrou em desespero, iria morrer! Foi quando viu o rapaz pegando algo atrás da grande lata de lixo. Mesmo com a visão já confusa, ele viu algo que parecia ser um machado de incêndio. Enquanto olhava com desprezo para a criatura agonizante a seus pés, ele disse: - Não adianta gritar velho morcego, ninguém pode lhe ajudar...

Enquanto olhava o corpo decapitado do vampiro que começava a se tornar pó no chão do beco , o rapaz se virou para um canto escuro do beco e gritou: - Saia daí se não quiser encontrar o mesmo destino de seu senhor. Foi quando das sombras surgiu um rapaz pálido com cerca de 22 anos , que mais um roqueiro saído de algum filme antigo , visivelmente abalado pelo que tinha visto e mesmo assustado se aproximou. Sem sequer se virar o rapaz disse: – Quero que avise seus amigos que eles estão com os dias contados ,eles podem tentar fugir se quiserem, mas serão achados. Diga que eles não são mais o lobo, mas a ovelha. Não queremos vocês longe, queremos vocês mortos. Corra agora pequeno bastardo corra para a proteção de seus mestres e espalhe a notícia, mas corra rápido antes que eu mude de idéia... Jordan correu e embora não fosse um exemplo de inteligência, sabia que algo grande estava pra começar e ele não queria estar no meio ..



CONCEITOS BÁSICOS

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. O RPG não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que talvez você não esteja familiarizado. Todas as palavras estranhas e termos desconhecidos para você serão tratados abaixo para que você não se confunda ao ler as páginas que irão se seguir...

Ataque e Defesa: No sistema Daemon, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a Perícia de ataque ou de defesa com determinada arma. Joga-se 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado (veja “Teste”).

Atributos: Determinam as características do personagem, o quanto ele é forte, rápido ou inteligente. São em número de 8, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são Constituição, Força, Destreza e Agilidade e os mentais são Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Aventura: Uma história criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos Jogadores. Uma Aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas, ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma Aventura poderia durar para sempre.

Campanha: Uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida.

Cena: Medida de tempo não definida. Como em um filme, demora o tanto que for necessário para a narrativa de uma “cena”. Pode ser de 3 a 10 rodadas, ou chegar a até dois ou três minutos.

Dados: Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados. Neste RPG usaremos dados de 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d6 e 1d10. Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1d100 quer dizer dois dados de 10 lados, sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

Dano: Quando um Personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PVs de um Personagem chegam a 0, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o Personagem morre.

Índice Crítico: Divida o valor de Teste de ataque por 4. O valor, arredondado para baixo, é o índice crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o índice crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão, garganta...). O dano, nesse caso, é jogado duas vezes e somado aos bônus de força e outros. Por exemplo, alguém que possui Espada 50/30, acertará um golpe crítico sempre que tirar 12 ou menos em 1d100 em sua jogada de ataque.

IP (Índice de Proteção): A “armadura” que seu personagem está utilizando. Pode ser uma armadura medieval, um colete à prova de balas ou um escudo energético. Cada IP protege contra um ou mais tipos específicos de dano (contusão, tiros, eletricidade, fogo, gelo, ácido, gases, etc.)

Mestre ou Narrador: É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

Nível: Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si. Saber o quão poderoso um escolhido é ou se uma Aventura está bem balanceada para o grupo. Por causa disto, utilizamos níveis para diferenciar os Personagens. Os níveis variam de 1 a 15, mas, ao contrário de outros RPGs, Personagens de níveis diferentes podem ser colocados em uma mesma Aventura, pois o que os diferencia é a quantidade de conhecimentos adquiridos e não apenas de poder. A cada nível, o Personagem fica mais sábio e mais experiente, ganha 25 pontos de Perícia bem como 1 ponto para gastar em Atributos e 1 PV para adicionar aos que já possui, além de outros poderes ligados a raça ou aprimoramentos escolhidos.

NPCs: Vem do termo “Non Player Character”, que significa Personagens Não-Jogadores. Designa Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

Perícia: Determina o que seu Personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada, ou ser um excelente carpinteiro. É a Perícia que diz o quão bom ele é em determinada profissão. As Perícias são representadas em porcentagem.

Perícia com armas: Determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma arma. É composta de dois números, ataque e defesa. (bastão 35/30). Esses números são utilizados em Testes de ataque e defesa, respectivamente quando seu Personagem está lutando com as armas. Também é utilizado para Perícias de Combate.

Personagem (PC): Antes de começar a jogar, cada Jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste Jogador no mundo fictício. Um Jogador pode criar um Personagem Demônio, Anjo, um Psionico, um andróide, enfim, o que quiser. Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um Personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai pular pela janela ou lutar com um Maldito que pretende destruir seu esconderijo.

Pontos de Aprimoramento: São pontos que um Jogador possui para “refinar” a história de seu Personagem. Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder; depende de cada Jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os Jogadores começam com 5 pontos de Aprimoramento por Personagem. Aprimoramentos são vantagens que um Jogador pode comprar para melhorar seu Personagem, ou desvantagens que pode comprar para limitar Personagens muito poderosos.

Pontos de Vida, ou PVs: É a forma como representamos a “energia” que um Personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui, mais difícil é matá-lo. Personagens humanos geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida. Um Personagem recupera 1 PV por dia de descanso completo.

Rodada: Medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as Aventuras. É uma medida abstrata e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.

Teste: Em todo RPG, os Personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado Teste. Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado nos dados foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

Criação de Personagem

Montar um personagem é uma tarefa fácil e divertida mais que deve ser feita com calma para que os jogadores não se decepcionem mais tarde, seria interessante que os jogadores conversassem com o mestre para saber onde ocorrerá a aventura para que eles possam se decidir melhor sobre quem eles irão interpretar no mundo de jogo e como deverão gastar seus pontos e escolher seus poderes e perícias, para ficarem mais próximos do conceito imaginado.

LEMBRE-SE:

Você sabe, o Personagem não!

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito (mas até que isto ajuda). Quando se joga RPG, você precisa se tornar outra pessoa (**SÓ NO JOGO é lógico**). Fazer o que ela faria, agir como ela agiria e, principalmente lembrar-se do que ela lembraria. Uma das coisas mais importantes (e difíceis) ao interpretar um Personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que ELE sabe. É óbvio que seu PC não comprou este livro leu e agora sabe tudo sobre os escolhidos e sua formação e sobre os malditos.

Quando cria seu Personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e não pode excedê-las. O Personagem sabe que o mestre disse para ele que aquela gangue que vem aterrorizando o bairro são um grupo de vampiros, mas pode fazer nada, porque seu personagem não sabe pelo menos não ainda..

Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os Jogadores NUNCA saibam mais do que seus Personagens. Para isto, basta mudar o que está no livro. SIM! O Mestre PODE e DEVE fazer isto! Jogadores que confiarem demais nas informações contidas aqui podem se arrepender mais rápido do que imaginam.

Passo 1: Campanha e Cenário

Este primeiro passo servirá para determinar o tipo de Personagens a serem criados, bem como limitará a escolha de Perícias e Aprimoramentos compatíveis com a área da terra escolhida. A última palavra sobre os personagens criados deve ser do mestre. Ele pode limitar e até proibitr Perícias ou Aprimoramentos que julgar inadequadas com o tipo de campanha (como um PC que acabou de sair do seminário e tem Armas de fogo 4!). Os Personagens começam com 100 pontos de Atributos (entre 5 e 18) mais um por nível (101 no primeiro nível), 5 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias no máximo.

Passo 2: Passado

Procure imaginar o que aconteceu com seu Personagem desde o seu nascimento até a data do início da Campanha. Escreva a história primeiro, depois se preocupe com os detalhes numéricos. Números não são importantes, o importante é criar um Personagem coerente e convincente. Escolha um nome, idade, local de nascimento, o nome de seus pais e irmãos (se tiver), como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, e seu objetivo na vida.

Para facilitar, fornecemos um pequeno questionário que deve auxiliar os Jogadores na construção de seus Personagens (ele deve ser usado como base, mas nunca a ÚNICA base, sua imaginação está acima de tudo).

História

1. Qual é o nome dele?
2. Quantos anos ele tem?
3. Quando e onde ele nasceu e cresceu?
4. Ele conheceu seus pais? Como foi sua infância?
5. O que sente sobre eles?
6. Os pais dele ainda estão vivos?
7. Se sim, como e onde eles vivem?
8. Ele tem irmãos ou irmãs?
9. Ele teve amigos em sua juventude? Descreva-os.
10. Ele é casado (ou noivo ou viúvo)?
11. Ele tem filhos? Se tem, como eles são?
12. Ele recebeu educação formal? Se teve até onde ela foi?
13. Como ele aprendeu o que ele faz hoje e a ser o que ele é?
14. O que seu Personagem faz para viver?
15. Por que ele escolheu essa profissão?
16. Quando e como ele foi despertado?
17. Qual foi sua reação?
18. Pertence a alguma guilda ou sociedade secreta?
19. Como ele é fisicamente em detalhes?
20. Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?

Objetivos / Motivação

1. Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
2. E por que ele tenta fazer isso?
3. O que ele vai fazer quando conseguir cumprir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?
5. O que ele considera seu maior obstáculo no seu sucesso?
6. O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
7. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
8. Se ele pudesse mudar alguma coisa em si mesmo, o que seria?
9. Ele tem medo de alguma coisa?
10. O que ele sente em relação a os Malditos e a guerra?
11. Como ele encara sua condição como escolhido?
12. ele tem algum motivo especial para caçar os malditos? Qual?

Personalidade

1. Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?
2. Como ele se autodescreveria?
3. Qual é a atitude de seu Personagem em relação ao mundo?
4. Qual é a atitude dele em relação às outras pessoas?
5. Ele tem atitudes diferenciadas para certos grupos de pessoas?

Gostos e preferências

1. Como ele passa suas horas de lazer?
2. Que coisas ele gosta de vestir?
3. O que ele gosta mais no trabalho / ocupação?
4. O que ele gosta de comer?
5. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
6. Ele tem algum animal de estimação?
7. Que tipo de companhia ele prefere?

Ambiente

1. Onde ele mora e como é esse lugar?
2. Como é o clima/atmosfera?
3. Por que ele mora lá? Quais são os problemas comuns lá?
4. Como é sua rotina diária?

O Mestre deve recompensar uma história bem construída, permitindo ao Jogador que utilize os amigos e familiares como contatos, caso seu Personagem necessite de ajuda durante o curso de uma Aventura.

Nosso personagem-exemplo será Trevor Johanson, descendente de suecos e nascido em Chicago, seu pai o abandonou quando ainda era um bebê. ,E apesar dos esforços de sua mãe, Trevor vivia se metendo em grandes encrencas devido às más companhias quando adolescente, pequenos furtos, brigas e coisas do gênero, Trevor parecia caminhar pra se tornar um marginal até o dia em que sua mãe foi pega no meio de um tiroteio numa guerra de gangues, Trevor não podia fazer nada, fio quando viu um policial que sem se importar com os disparos correu e tirou sua mãe dali, protegendo-a com o próprio corpo, e sendo atingido por uma bala nas costas, Trevor nunca soube o nome do Salvador de sua mãe que morreu no asfalto minutos depois, mas depois daquela cena algo mudou no jovem Trevor, Naquele dia ele decidiu que era aquilo o que ele se tornaria, um policial, daquele dia em diante ele mudou, passou a estudar como nunca, até que conseguiu entrar para a academia, infelizmente sua mãe não pode compartilhar de sua alegria , ela havia falecido um ano antes, vítima do câncer.

Trevor se tornou detetive da homicídios em Chicago, atualmente tem 1.91 de altura, pesa 98KG, tem os olhos e cabelos castanhos, usa sempre u corte militar, apesar da aparência é uma pessoa agradável, mas conhecida por sua falta de tato e sinceridade excessiva.

Durante uma investigação de rotina num bairro pobre da cidade, Trevor seguia a pista de um assassino serial quando se deparou com uma criatura que tinha o corpo de um homem e a cabeça de um tigre, Trevor achou que aquele seria seu fim, mas acabou salvo por três escolhidos que já o estavam seguindo a algum tempo para confirmar os rumores de que ele seria um escolhido, depois da batalha, eles apresentaram Trevor aos escolhidos da cidade e ele agora está em treino, freqüentemente participa de missões com o grupo que o salvou: Juliana, uma tormenta especialista em armas de longo alcance, descendente de brasileiros e seu irmão Éder, um dragão, também recém aceito na Chama, e por último Cármino um Babel espanhol, líder do pequeno grupo de caça. Trevor se sente bem como um membro da chama, pois pela primeira vez sente que pode fazer algum bem pelas pessoas e talvez finalmente pagar seus erros do passado.

Passo 3: Atributos

Como estamos trabalhando com uma Campanha Realista (ou quase), os Personagens possuirão 101 pontos para distribuir em seus 8 Atributos, sem contar com modificações posteriores. Os Atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do Personagem. Como você imagina que ele é? Forte como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em acrobacias? Os Atributos servem para colocar suas idéias no mundo imaginário de sua Campanha... Coloque estes valores ao lado de cada Atributo correspondente, onde está escrito Valor Original. A segunda coluna, "Valores Modificados" só deve ser preenchida se o Personagem possui algum tipo de Aprimoramento, Perícia, poder de transformação ou Equipamento que modifique tais valores (Por exemplo, um equipamento tecnológico ou mágico que aumente sua Destreza para). De qualquer forma, isto só será feito mais tarde... Os números de

Teste são usados para fazer testes referentes a um determinado Atributo. Para encontrar o Valor de Teste, multiplique o Atributo por QUATRO.

Atributos	Valor	Modificador	Teste
FR 16	18		72%
CON	14	-	56%
DEX	13	-	52%
AGI	13	-	52%
INT	10	-	40%
WILL	11	-	44%
PER	13	-	52%
CAR	11	-	44%
TOTAL: 101			

Passo 4: KIT (opcional)

Os Kits foram desenvolvidos para facilitar a Criação de Personagem. Tratam-se dos tipos mais comuns de personagens escolhidos pelos jogadores e englobam a maior parte dos pontos de aprimoramento e perícias disponíveis. Portanto utilizando-se de Kits, você poderá encurtar em dois terços a Criação de Personagens, na medida em que sobrarão poucos pontos de aprimoramento e perícias para serem utilizados.

O Kit é um reflexo do Background do personagem. Escolha cuidadosamente, pois essa decisão terá conseqüências na historia do personagem, mesmo assim se algum jogador desejar criar seu PC "do zero" com conceitos próprios ele pode e deve, os kits não são fatores limitantes, são apenas idéias que podem ser aproveitadas. O chamado é compatível com os diversos livros vistos na linha da Daemon.

Passo 5: Aprimoramentos

A próxima etapa é lapidar um pouco mais a história de seu Personagem. Para isto servem os pontos de Aprimoramento. No caso desta Campanha, cada Personagem dispõe de 5 pontos de Aprimoramento, (podendo chegar no máximo a 8 positivos, com Aprimoramentos Negativos para balancear a conta).

Além disso, os pontos de aprimoramentos podem ser usados para comprar um Kit (opcionalmente).

De acordo com a história de Trevor, vamos escolher os seguintes aprimoramentos:

Aprimoramento	custo
Armas de fogo(acesso ao arsenal da policia)	2
Recurso(seu salário)	1
Pontos heróicos	1
O chamado	2

Passo 6: Profissão e Perícias

Dependendo da Campanha, tipo de Aventuras e do tipo de grupo, existem infinitas possibilidades de profissões para serem escolhidas, a quantidade possível de empregos, subempregos ou bicos que uma pessoa pode fazer é extenso demais para ser listado aqui. Assuma que o seu Personagem pode ser qualquer coisa que você quiser (desde que, é claro, não atrapalhe a Campanha ou o Background dos outros Personagens). Uma profissão não é obrigatória. Dependendo do local Campanha, elas podem nem mesmo existir!

Os pontos de Perícia são calculados da seguinte maneira:

$$\text{Pontos} = 10 \times \text{Idade} + 5 \times \text{INT}$$

OBSERVAÇÃO: Recomenda-se distribuir PRIMEIRO os pontos de Perícia “brutos” (ou seja, aqueles que seu Personagem tem direito) e DEPOIS acrescentar os bônus iniciais de Atributos. Isto lhe poupará muito tempo e cálculos.

Passo 7: Perícias de Combate

Assim como as Perícias normais, as Perícias de combate são compradas com pontos de Perícia. A diferença entre estas Perícias e as Perícias normais é que as perícias de combate possuem DOIS valores: o valor de ataque e o de defesa. Todos os Personagens começam com a Perícia Briga DEX/DEX, mas pode aumentá-la com Pontos de Perícia.

Exemplos de Perícias de combate incluem Artes Marciais (Karate, Judo, Aikido, Kung-Fu, jiu-Jitsu, Capoeira, etc.) e Armas Brancas (Espada, Machado, Adaga, Lança, etc.).

As perícias com armas de fogo também se encaixam aqui, mas elas funcionam de um modo um pouco diferente, uma perícia com armas de fogo não possui dois valores, possui, possuindo apenas o valor de ataque.

Johanson possui 28 anos e INT 10 (265 Pts no total).

Seguindo sua HISTÓRIA, Trevor é um detetive de polícia e deve ter perícias adequadas a essa profissão, Também seria interessante dar a ele algumas perícias que ele guarda de seus tempos de adolescente como criminoso.

Perícia:	Gasto:	Atributo:	Total:
metralhadoras	30	13	43%
Pistolas	50	13	63%
Criminologia	25	10	35%
Direito	15	10	25%
escolhidos	20	-	20%
Condução – carros	30	13	43%
Esquiva	25	13	38%
Arrombar	25	13	38%
Língua nativa(inglês)	-	30	30%
Intimidação	30	11	41%
Bastões	15/10	13/13	28/23
Karatê	30/25	13/13	43/38

As perícias de Trevor refletem seu treino na academia, seu conhecimento dos escolhidos vem de sua recém inclusão na chama, ele também teve um treino em artes marciais na academia que continuou depois de formado.

Passo 8: PVs, IP

Agora é só uma questão de matemática. Pontos de Vida são iguais à soma de Força mais Constituição divididos por 2 e arredondando para cima. Lembre-se de acrescentar 1 ponto por Nível. O Índice de Proteção (IP) depende das armaduras que o Personagem estiver usando. Cada armadura possui um IP e uma penalidade para DEX e AGI.

Trevor possui Força 16 e Constituição 14. Somando-se e dividindo os pontos por dois (não esqueça de acrescentar 1 ponto ao resultado, porque ele está no primeiro nível) chega-se a 16 Pontos de Vida. Como Bruno não usa armaduras de qualquer tipo, portanto seu Índice de Proteção é Zero. e sua Agilidade é 12, portanto sua Iniciativa é igual a 12.

Passo 9: Pontos Heróicos

Pontos heróicos funcionam como um reforço aos PVs do Personagem. São pontos que podem ser usados em situações que envolvam atos heróicos. O Personagem os adquire através de treino em duros testes da vida (na verdade com o aprimoramento pontos heróicos, maiores informações no capítulo “Aprimoramentos” e ainda maiores no capítulo “Pontos Heróicos”).

Trevor tem 1 Pontos Heróicos, pois tem o Aprimoramento Pontos Heróicos1 e está no nível 1.

Passo 10: Poderes Extras

(dons, poderes psíquicos, etc)

No chamado, normalmente os personagens são escolhidos e possuem dons como poderes extras, então é ora de escolher quais são eles. Maiores informações são encontradas em capítulos apropriados a este tema.

Trevor possui o chamado em nível 2, isto lhe garante 4 pontos de dons e 5 pontos de poder(PP). O Jogador decide gastá-los em Aumento de atributo (FOR)1, o que aumentará sua força efetiva para 18, e seus pontos restantes em, resistir ao calor, aríete e estaca(estes poderes serão explicados no capítulo adequado).

Passo 11: Equipamentos

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da Campanha, bem como de sua profissão, contatos, Aprimoramentos e Perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida.

Trevor possui poucas coisas, algumas roupas, um carro usado, uma pistola semi automática, um colete a prova de balas, algemas e outros equipamentos básicos de um policial



ATRIBUTOS

Como já foi dito, os atributos são números que nos dizem como é o personagem, suas características. Esses números dizem como o Personagem é se comparado a outros Personagens, criaturas e até alguns objetos.

Os atributos são oito, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do Personagem cada Jogador começa com 100 pontos (mais 1 ponto pior nível) para distribuir gerando atributos que variam de no mínimo 5 pontos a 18.

Atributos Físicos

Constituição (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força. A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

Força (FR)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição, um lutador magrinho de karatê pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza. A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na página seguinte.

Destreza (DEX)

Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

Agilidade (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos, mas sim para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

Atributos Mentais

Inteligência (INT)

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

Força de Vontade (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavornado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos.

Carisma (CAR)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta. O Carisma também define a Sorte de um Personagem. Não existe um Atributo Sorte, mas em situações complicadas, o Jogador pode pedir ao Mestre que Teste sua Sorte. Afinal de contas, pessoas de “alto astral” costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões.

Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes, como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoadado.

Números de Teste

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um Jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; e “levar no papo” um guarda para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

Os valores dos Atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos Personagens eles ficam entre 5 e 18. Para testá-los é necessário encontrar o número de Teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro, e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 20% e 72% (não há problemas em se passar de 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na ficha de Personagem.

Aprimoramentos

Aprimoramentos são aqueles detalhes incomuns, raros ou até mesmo sobrenaturais que tornam o Personagem diferente dos demais, além (é claro) de conceder certas vantagens em jogo. Cada Personagem começa o jogo com 5 pontos de Aprimoramentos e o Jogador pode gastá-los como desejar.

Como vocês podem ter notado, esses pontos não podem simplesmente serem “gastos”, o Jogador precisa explicar COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do Background do Personagem e não apenas serem “vantagens” e “desvantagens”.

Para uma lista dos Aprimoramentos possíveis, consulte os módulos básicos da linha DAEMON.

Lista de Novos Aprimoramentos

Afinidade

2 pontos: O personagem possui uma afinidade com as coisas mundanas, apenas coisas mundanas, ele pode aprender a fazer as coisas apenas observando, perguntando ou lendo as instruções. O personagem pode aprender duas perícias por nível, caso alguém o ensine ou ele observe como se faz. Nenhuma ciência pode ser aprendida por este método, apenas perícias que envolvam prática e muito pouca teoria. O personagem testa (Agi+Dex)/2, se passar aprende a perícia e recebe 10% + atributo básico na mesma.

Obs: Gênios ou pessoas muito cultas (Int 14 ou superior) não podem ter afinidade, isso é uma característica de pessoas mais “aventureiras”.

Alma gêmea

3 pontos: O personagem possui uma ligação de outra encarnação com outra pessoa desse mundo, só que não sabe. Sempre que o personagem precisar de ajuda em algo (sem que ele saiba que precisa de ajuda) o mestre testa a sorte do personagem (não inclui sortudo), e caso ele passe no teste, sua alma gêmea aparece e por algum pretexto qualquer (o mestre decide) a pessoa lhe dá uma ajuda em alguma tarefa que o seu personagem não sabe por onde começar ou nem tomou conhecimento do problema. A alma gêmea não pode ser chamada em qualquer situação, apenas naquelas em que o personagem estiver realmente perdido.

Obs: O personagem não sabe que a pessoa tem esse tipo de ligação com ele.

Alma Pura

2 pontos: Nenhum Demônio é capaz de chegar perto de seu Personagem, muito menos tocá-lo ou atacá-lo enquanto o Personagem mantiver sua alma limpa (sem nenhum pecado). O demônio pode permanecer na mesma sala que o Personagem ou dialogar com ele; porém, será incapaz de atacá-lo fisicamente. Caso o Personagem quebre e/ou cometa algum pecado, sua alma ficará maculada por, no mínimo, uma semana e um dia, e os Demônios serão capazes de atacá-lo nesse período. O Personagem deve se confessar e pagar a penitência adequada para recuperar a pureza da alma. Este aprimoramento só pode ser comprado por humanos normais.

Amigo Fantasma

2 pontos: um amigo de seu personagem que já tenha morrido (um companheiro de batalhas, sua mãe, seu pai, um irmão, sua esposa, seu mestre... Defina quem é o amigo quando comprar este aprimoramento) o acompanha e pode dar conselhos e avisos ao personagem. O NPC deve ser criado pelo mestre com a ajuda do jogador e é controlado pelo mestre, aparecendo para o personagem quando necessário.

Caçador

Este aprimoramento no chamado é muito importante, ele mostra que seu escolhido é especializado em caçar um determinado tipo de maldito.

1 pto : Possui uma boa noção geral do maldito em questão, tem um bônus de 30% em ciências proibidas.

2 pts : Possui um vasto conhecimento sobre a criatura em questão, podendo até ser procurado para responder a dúvidas sobre o mesmo tem um bônus de 45% em ciências proibidas, subgrupo do maldito escolhido. Sabendo também os melhores locais pra encontrá-los .

O chamado

Esse é provavelmente o aprimoramento mais importante deste livro, ele representa quão forte é a presença do chamado no escolhido. Também é importante dizer que quanto maior o nível desse aprimoramento, mais fácil o personagem pode ser notado através de rituais mágicos (maiores detalhes no capítulo Dons).

1 ponto , o personagem possui 2 pontos de Dom e 2PP.

2 pontos, o personagem possui 4 pontos de Dom e 4PP.

3 pontos, o personagem possui 6 pontos de Dom e 6PP.

4 pontos, o personagem possui 8 pontos de Dom e 8PP.

5 pontos, o personagem possui 10 pontos de Dom e 10PP.

Corajoso

2 pontos: Você definitivamente não tem medo da morte nem muito menos da dor. Quando pequeno você vivia em brigas e passou por situações que os outros garotos borrariam as calças. Faça testes de WILL fáceis quando a situação exigir coragem, incluindo encontros com o desconhecido, ou situações de extremo perigo.

Dom de Chronos

1 ponto: O despertar do chamado alterou violentamente o metabolismo do personagem, ele envelhece mais lentamente, a razão de um ano pra cada 5 anos vividos.

Dons naturais

Existem casos raros em que um personagem comum pode manifestar dons de escolhidos sem ser de verdade um despertado. O custo disso é de 1 ponto de aprimoramento por nível do Dom, ou seja pra se Ter um Dom de nvl 1 custa 1 ponto, de nvl 3 três pontos, etc. O personagem pode usar esse Dom quantas vezes quiser, mas tem que descansar um período de 15min a cada uso(logicamente essa limitação não se aplica a dons sempre ativos)

Fama

Por algum motivo o escolhido conquistou um certo renome na chama, seja por derrotar um grande inimigo ou escapar com vida de um grande mal. Às vezes os motivos que levaram a isso variam desde habilidade a pura sorte. Este aprimoramento é uma faca de dois gumes já que as pessoas sempre tratarão o personagem como se fosse capaz de realizar o feito em questão mais uma vez, o que às vezes pode gerar muitos problemas ...

IMPORTANTE: O fato de ser respeitado não quer dizer que as pessoas farão qualquer coisa personagem(O quê? Minha escopeta com balas de prata? Claro senhor Van Helsing, pode pegá-la.)portanto cuidado, tão importante quanto ter uma reputação é mantê-la.

1pt:O personagem é razoavelmente conhecido na região em que vive, tendo um respeito um pouco acima da média por isso.

2 pts: O personagem fez algo de grande valor ou sobreviveu a um grande mal, sendo reconhecido por um grande território, boa parte da comunidade dos escolhidos sabe sobre você. A desvantagem é que os malditos sabem quem ele é e não gostam nada dessa história.

3 pts: (somente se permitido pelo mestre)O personagem derrotou um inimigo extremamente poderoso ou sobreviveu a um grande mal(Ele derrotou o chefe daquela ordem mística sozinho?), você é amplamente respeitado, sendo tratado praticamente como uma lenda! Geralmente recebe auxílio em suas caçadas, mas ao contrário do nível anterior, os malditos sabem sobre o personagem e querem vingança!

Fé

A fé é a crença de uma pessoa, esta fé pode ser utilizada para em situações críticas conceder um bônus em QUALQUER teste que seu PC realizar. Esta fé deve ser anunciada antes do teste para ser acionada, ou seja, o personagem precisa passar um turno orando antes de realizar a ação.

1 ponto: Você aumentar suas chances em +10% uma vez por dia para cada nível que possuir.

2 pontos: Você aumentar suas chances em +20% uma vez por dia para cada nível que possuir.

3 pontos: Você aumentar suas chances em +30% uma vez por dia para cada nível que possuir.

4 pontos: Você aumentar suas chances em +40% uma vez por dia para cada nível que possuir.

Esta perícia não pode ser comprada por Onis e criaturas que não acreditem na força da Suprema Luz.

Fúria

2 pontos: Durante uma batalha, seu personagem pode escolher entrar em um estado de irracionalidade que faz com que todos os seus ataques recebam +10% e seu dano aumenta em +2 durante uma cena.

O personagem entra em fúria e não para atacar até que seus inimigos caiam ou que ele seja tirado de combate por alguma razão. Personagens em fúria não escutam ordens, comandos ou pedidos. A única desvantagem da fúria é que o personagem após utiliza-la fica muito cansado e todos os seus testes ficam com o dobro da dificuldade por uma hora.

Gênio

2 pontos: O personagem possui um Q.I. muito superior ao das pessoas comuns ele é capaz de entender qualquer assunto do qual ele tenha lido, tenha sido lhe explicado, ou algum evento que ele observe por algum tempo e possa estudar suas causas. Todos os personagens com este aprimoramento dobram a porcentagem de suas perícias baseadas em inteligência.

Harmonia

1pt O personagem tem uma ligação mais afinada com seus poderes, de forma que ao contrário dos outros escolhidos ele recupera 1 PP a cada 15 min de repouso.

2 pts: A afinidade do personagem é tanta que ele recupera 1PP a cada 10 min INDEPENDENTE de estar repousando ou não!

Imortal

2 pts: Como o anterior, só que o personagem NÃO pode morrer de velhice, não pense que ele é imortal ou coisa assim, ele pode ser morto normalmente, só não envelhece nunca, vale observar que o sangue desse tipo de escolhido é muito procurado para a realização de rituais.

Itens mágicos

Funcionam da mesma forma que os demais itens mágicos de outros livros, itens mágicos simulando algum Dom podem ser considerados como tendo o nível de seu poder+ 2, ou seja, um dom de nível 2 seria um item mágico de nível 4.

Para itens mágicos disponíveis, consulte o GUIA DE ITENS MÁGICOS, da editora Daemon.

Sábio

1 ponto: existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área. Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo. Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas à Perícia escolhida, com idéias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

Sedutor

1 ponto: seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

Aprimoramentos Negativos

Os Personagens podem escolher até 3 (três) Pontos Negativos de Aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar Pontos Positivos de Aprimoramentos, na base de um Ponto Negativo para cada Ponto Positivo.

Alcoólatra

-1 ponto: viciado em álcool. Pode ser dependente de qualquer tipo de bebida ou de uma específica. Um alcoólatra deve ter sucesso em um teste de WILL (difícil) para evitar o vício quando estiver diante dele. Para um personagem bêbado, todos os testes são difíceis.

Alucinado

-2 pontos: o personagem sofre constantes alucinações. Nem tudo que seu personagem vê está mesmo ali e nem tudo que está ali ele vê. Vai precisar de constantes testes de Inteligência para discernir a realidade de suas alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos.

Azarado

-1 ponto: as coisas dão errado para este personagem com indesejável frequência. Uma vez por sessão de jogo, um de seus testes terá o pior resultado, sem a necessidade de jogar dados. Isso sempre acontecerá no pior momento possível (momento escolhido pelo mestre).

Código de Honra

-1 ponto: seu personagem possui um código de honra que possui até a morte. Esse Código inclui nunca atacar em vantagem numérica, um adversário desarmado ou de forma covarde, proteger os mais fracos e indefesos, honrar as mulheres, ser sempre educado e respeitar os mais velhos.

Covarde

-2 pontos: Você definitivamente tem medo da morte e muito mais da dor. Quando pequeno você vivia em brigas e passou por situações que os outros garotos ficariam revoltados de tanto apanhar. Faça testes de WILL difíceis quando a situação exigir coragem, incluindo encontros com o desconhecido, ou situações de extremo perigo.

Dupla Personalidade

-3 pontos: conhecido na psicologia como síndrome de Caim, seu personagem possui duas ou mais personalidades diferentes habitando um mesmo corpo. Podem ser pessoas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio por alguma coisa. São pessoas totalmente diferentes, com suas próprias lembranças. O jogador pode construir um personagem para cada uma. A mudança de uma personalidade não é controlada pelo jogador.

Esquizofrênico

-2 pontos: este personagem vive em um mundo só seu. Pode ser perseguido por “eles”, ser o único que sabe a verdade, ter delírios de grandeza, achar que é uma figura histórica reencarnada, acreditar ser o salvador do mundo, um novo messias e loucuras do tipo. Costuma ter idéias completamente absurdas e acreditar nelas como se fossem verdadeiras (para ele são verdadeiras).

Fobia Grave

-1 ponto cada: seu personagem morre de medo de alguma coisa. Não é apenas medo é pânico total, um horror irracional e inexplicável diante do objeto de sua fobia. As fobias mais comuns são: acrofobia (medo de espaços abertos), ailurofobia (medo de gatos), balistofobia (medo de armas de fogo), belenofobia (medo de insetos), necrofobia (medo dos mortos), pirofobia (medo do fogo).

Para evitar uma fuga alucinada ou crise de histeria, um personagem confrontando com o objeto de fobia deve ter sucesso em um teste Difícil de WILL.

Inimigos

-1 pt cada. No chamado este aprimoramento também é essencial, porque pelo seu número reduzido, um escolhido arruma inimigos com maior facilidade; resumindo, alguém por algum motivo quer a cabeça do personagem, pode ser um maldito que escapou da destruição ou até um policial que acha que ele está envolvido com atos criminosos. Com a permissão do Mestre o jogador pode ter um inimigo mais poderoso com valor de -2 pontos, mas esse aprimoramento deve ser usado com cuidado, uma vez que geralmente afeta o grupo todo.

Má Reputação

-1 ponto: seu personagem possui uma péssima reputação onde quer que vá e não consegue livrar-se desse estigma. É difícil conseguir qualquer crédito e onde quer que vá as pessoas olham desconfiadas para seu personagem.

Mania de perseguição

As caçadas a malditos cobraram seu preço na sanidade do escolhido, ele acha que está sendo perseguido por algo ou alguém que quer matá-lo ou capturá-lo.

-1pt: Ele acha que está sendo perseguido por ELES. O personagem sempre agira de forma paranóica e será extremamente cauteloso quando tratar com pessoas estranhas.

-2 pts: Como acima, mas com uma diferença: ELES existem! Algo ou alguém está atrás do personagem por algum propósito desconhecido.

Suspeito

-1 ponto: Tudo o que acontece às pessoas acham que foi você, se uma loja foi roubada, um assassinato cometido, sempre há alguns vizinhos que acham seu comportamento estranho.

-2 pontos: Você realmente inspira medo nas pessoas, elas não confiam em você, sempre que a polícia vê você perto de uma cena de um crime, para interroga-lo, você já acordou várias vezes a noite com a polícia a sua porta. E o pior as evidências apontam para você. Basta que você possua a mínima ligação com o caso e eles tentam acusa-lo de ser o culpado.

Valioso

-1 ponto: seu personagem é valioso para algum grupo de pessoas por algum motivo, este grupo de pessoas quer seu cadáver para estudar ou realizar alguma espécie de ritual, ou quer aprisiona-lo para poder estudá-lo em uma cela. Este grupo vai sempre caçá-lo não importa aonde você vá.

Pontos Heróicos

Pontos Heróicos funcionam como uma medida abstrata de heroísmo; eles não são exatamente Pontos de Vida extras, mas funcionam como tal. Eles são uma espécie de “aura heróica” ou “sorte” que protege o corpo físico do aventureiro de danos quando ele executa atos sobre-humanos (ou insanos) como pular de um prédio para outro, tentar desviar de flechas ou setas, enfrentar diversos capangas ou outros atos que um humano normal não seria capaz de fazer (e sair inteiro).

Por que Pontos Heróicos?

O Sistema Daemon foi desenvolvido para ambientes REALISTAS. Ou seja: vocês que estão acostumados a lidar com esses universos sabem que os humanos são seres frágeis e o dano é extremamente mortal (como na vida real), o que é extremamente prático para um RPG de horror ou investigação. Porém, em o chamado, os personagens jogadores vivem enfrentando perigos extremos, sendo que o uso de pontos heróicos extremamente recomendável.

Para resolver esse problema foram criados os Pontos Heróicos, que são Pontos “extras” que o Jogador pode gastar quando realiza ações que normalmente não seria capaz de fazer. Dessa forma, um Demônio com 30 Pontos Heróicos poderia enfrentar sete ou oito inimigos de uma vez só, sem correr o risco de ser transformado em purê.

Como Funcionam?

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um Personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, quando é arrastado em velocidade, atacado por um lobisomen, recebe flechadas ou outros atos dignos de um aventureiro).

O uso de Pontos Heróicos não é considerado ação, nem tampouco existem limites no número de vezes que podem ser usados. Sempre que a situação de jogo permitir, o Jogador pode declarar o uso de Pontos Heróicos de modo a evitar danos físicos ao Personagem. Eles NÃO podem ser usados em condições de não-

heroísmo (por exemplo, se o seu Personagem estiver dormindo e alguém cortar a garganta dele). As situações que não permitem o uso de Pontos Heróicos incluem envenenamento, ataque surpresa, quando o Personagem está refém de alguém, completamente indefeso, quando está dormindo, inconsciente, amarrado ou quando o Personagem não tenta se defender.

Daniel Wicox é um farejador que esta sendo atacado por um vampiro e seu lacaios, que querem vingança pelo artefato que foi roubado deles noites atrás, eles atacam, Daniel possui 18 Pontos Heróicos, o ataque do vampiro com suas garras causaria 9 pontos de dano, mas como ele utilizou seus pontos heróicos, o ferimento apenas resvalou em suas costas. Ele diz que rolou para o lado desviando do ataque (na verdade ele acaba de perder 9 de seus 18 PHs e agora “só” possui 9). Vendo isso o vampiro começa a correr, Daniel saca sua pistola e o acerta nas costas, como o ele estava fugindo não pode utilizar seus pontos Heróicos e agora está caído aos pés de Daniel, agora é um contra um.

Sempre é permitido usar menos Pontos Heróicos do que um determinado dano, embora não pareça algo lógico. O que não for “anulado” pelo uso dos Pontos Heróicos será contado como dano normal.

Lembrem-se sempre que, se os Personagens possuem Pontos Heróicos, os NPCs importantes TAMBÉM os possuirão. Pontos Heróicos não tem nenhuma relação com o fato do Personagem ser bom ou mau. Os vilões também realizam feitos extraordinários nesse tipo de Campanha, tendo portanto, os mesmos “direitos” dos heróis no que toca a Pontos Heróicos. A quantidade de Pontos Heróicos deve ser compatível com a experiência do Personagem ou NPC em questão para evitar distorções.

Recuperando Pontos Heróicos

Um Personagem do Chamado recupera 1d3 Pontos Heróicos por dia. Essa recuperação é independente da recuperação de Pontos de Vida.



PERÍCIAS

Pontos de Perícia

Como já foi explicado, quando criamos um Personagem, ele possuirá uma certa quantidade de pontos para distribuir entre as Perícias. Isso vai depender da sua idade e sua Inteligência.

- Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de Perícia.
- Cada ano de vida significa 10 pontos de Perícia.

Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos de Perícia no momento de sua criação.

Subgrupos

Algumas Perícias são marcadas com um sinal *. Essas Perícias são, na verdade, grandes grupos de Perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos.

Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece.

Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da Perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isso), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre.

Note a Perícia Idiomas: ao gastar pontos com ela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de Perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.

Valor Inicial

Existem três tipos de Perícias. No primeiro tipo, um Atributo básico serve como base, pois tratam-se de Perícias instintivas, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em no segundo grupo estão aquelas em que não há base de começo (ou seja, elas começam em 0%), pois tratam-se de Perícias altamente técnicas. Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra Perícia, pois tratam-se de habilidades muito aparentadas. Cada ponto gasto além do início aumenta a Perícia em 1%, até o limite máximo de 50 pontos de Perícia mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos com Aprimoramentos ou aumento de nível, esse limite pode ser ultrapassado).

Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área.

Um Personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas de Fogo e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um tiro, mas reflete uma pessoa que nunca atirou na vida! O Jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO Pistolas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de Perícia - mas NÃO pode acrescentar pontos à Perícia Armas de Fogo para aumentar todos os subgrupos dela!

IMPORTANTE: é obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova Perícia escolhida pelo Jogador (mesmo as que possuem valor inicial). Isso representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da Perícia, suficiente para utilizá-la corretamente.

Você é MESMO bom?

O quadro seguinte mostra que valor um Personagem deve possuir em uma Perícia para ser competente em cada atividade. Podem parecer valores baixos à primeira vista, mas na maioria das vezes você vai testar a Perícia contra o Dobro desse valor. Às vezes, o valor de Teste pode ultrapassar 100% - mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE uma falha.

até 15%	Curioso. Ouvia sobre isso em algum lugar.
15 a 20%	Novato. Está começando a aprender.
21 a 30%	Praticante. Usa esta Perícia diariamente.
31 a 50%	Profissional. Trabalha e depende desta Perícia.
51 a 60%	Especialista.
60%+	Um dos melhores na área.

Lista de Novas Perícias

Existem perícias que foram criadas para uso exclusivo no cenário do chamado, são elas:

Conhecimento sobre escolhidos(0):

Esta perícia mostra o quanto uma pessoa sabe sobre escolhidos num plano geral, sua organização, grupos mais conhecidos, também serve pra reconhecer através dos dons, uma determinada lâmina, etc.

Conhecimento de malditos(0):

Esta perícia cujo uso é muito difundido na chama, representa o conhecimento geral sobre os malditos, a diferença é que esta perícia, ao contrário da específica (vampiros, demônios, etc) funciona como se o escolhido fosse um “clínico geral” do sobrenatural, ele sabe reconhecer os tipos mais conhecidos de malditos, e suas generalidades, porém não com detalhes (Ex: ele sabe que o alvo é um vampiro, mas não que ele é um Lamiai, suas fraquezas pessoais, etc)

MANOBRAS DE COMBATE:

Manobras de combate são como tipos especiais de perícias, são compradas com pontos de perícia e fornecem determinadas vantagens que podem ser usadas durante os combates, a seguir estão alguns exemplos.

Lutar com duas armas (50): A capacidade de lutar com dois tipos diferentes de armas. E preciso um teste individual para cada arma, que devem ser do mesmo tipo e uma menor do que a outra.

Luta às cegas (40): Capacidade de luta mesmo cegado ou na escuridão total,

Refém (30): O personagem sabe como imobilizar reféns em situações de crise. Se desejar matar o refém não existe NENHUMA ação que possa impedi-lo.

Afastar (20): O personagem realiza o ataque de forma a assustar o oponente, faz o teste em caso de acerto o inimigo recua 2m. Esta manobra não funciona se o oponente for colocado em perigo de vida (um precipício).

Imobilizar(20): O personagem sabe como imobilizar de forma eficiente um oponente, em qualquer teste para ver se ele mantém um oponente preso ele soma +3 a seu teste de força.

Ferir Braços(30): O personagem sabe onde deve atingir para machucar os braços de um oponente, o jogador deve declarar a intenção do ataque ANTES de fazê-lo, e não causa dano, o alvo tem um redutor de -10% e, seu ataque pelo resto do combate, seu efeito não é cumulativo e por razões óbvias só funciona contra oponentes vivos.

Cegar(40): Esta Manobra não “cega” o alvo literalmente, o personagem realiza seu ataque contra a cabeça do alvo (este ataque não causa dano), que se for malsucedido num teste normal de COM, fica cego durante os próximos 2 turnos

O MUNDO DO CHAMADO

Já acordou? Ótimo, parece que você realmente tem uma cabeça dura, isso é bom, e realmente vai ser útil pra você mais tarde. Quer um pouco de café, acredite, vai lhe fazer bem, isso muito bom não é? Eu adoro essa porcaria, posso até dizer que sou viciado, mas no mundo de hoje quem não tem um vício? Ah, você deve estar querendo saber o que aconteceu, não é? Mas vamos por partes e melhor, você recebeu uma pancada e tanto na cabeça e você vai precisar dela em perfeitas condições para entender toda a questão. Isso coma alguma coisa, assim, tome mais um pouco de café. O quê? onde você está? Na minha casa, um pequeno prédio atrás do parque municipal, devo dizer que foi sorte sua morar aqui, ou a esta hora você estaria morto ou pior, seria um deles.

Você acha que já pode se levantar? Bom, assim é bem melhor, quanto tempo você dormiu? Pouco tempo, uns dois dias mais ou menos, acredite não é muito considerando o que você passou, quem sou eu, por enquanto basta saber que meu nome é Raymond, Joseph Raymond e você pode me chamar apenas de JR, e o resto dessa pergunta vai ser respondida no momento devido, certo? Muito bem, então vamos por partes, sei que você está meio perdido com toda essa confusão, mas com o tempo vai melhorar. Você deve ter um bocado de dúvidas sobre o que está acontecendo, como o que eram aquelas criaturas que você enfrentou no parque e porque você não morreu, s garantu a você que não foi apenas sorte sua. Mas o mais importante é saber que sensação estranha e essa que você está sentindo não é? Seus olhos e ouvidos estão doendo e seu corpo todo formigando, sua mente parecendo que vai estourar não é? Ah, eu já vi isso um milhão de vezes, dá no saco não é mesmo? Agora sente-se e tome mais um pouco de café porque vou tentar explicar as coisas da melhor maneira possível. Então vamos do começo...

ESCOLHIDOS

Acho melhor começar por responder a sua pergunta anterior, quem sou eu? Acho que você devia perguntar também quem é você agora, rs, e a resposta de ambas as perguntas é uma só, somos o que chamamos de escolhido, o que na prática é uma pessoa normal, como nós e que por algum motivo recebeu o **chamado** como nos chamamos (o que eu já vou explicar pra você, calma), e teve certos **dons** despertados. Mas não vá se sentindo todo especial, ok? Porque na verdade não é possível prever se alguém se tornará um escolhido, e muito menos os motivos, não importa sexo, raça, credo, nada pode dizer o que nos faz ser **despertados**, mas acho que posso dizer que alguns traços são característicos: Geralmente são pessoas agitadas e que sempre estão insatisfeitas sem saber o porquê; sempre atentas e até um pouco paranóicas e às vezes acontece de sentirmos coisas que ninguém viu ou ouviu, como se a nossa natureza já nos chamasse à realidade, o **Chamado** geralmente ocorre num momento de grande trauma ou tensão para o envolvido, e até onde se sabe não existe critério pra esse momento também. Mas uma coisa é certa: um escolhido é alguém tocado por algum tipo de poder muito forte, ele continua um mortal, mas com certeza absoluta está acima de todos os outros, e se torna totalmente diferente de qualquer coisa que você já viu...

O CHAMADO

Bem, é melhor responder antes de você começar a perguntar, então vamos entrar em um assunto realmente delicado, o que é o chamado? O chamado é a força que desperta um escolhido, o que nos faz escolhidos, que nos torna diferentes... parece vago eu sei... mas não tem como ser descrito não, é? Você simplesmente sente esta força (Cruzes, estou parecendo um pastor protestante, rs), feche os olhos e sinta você mesmo seu corpo, você me entende não é? É como se tudo continuasse igual mas se tornasse diferente (nossa isso soou horrível!); é como passar a vida inteira cego e de repente voltar a enxergar. Até hoje ninguém sabe ao certo o que causa o chamado, alguns acham que é um deus ou algo parecido, alguns acham que é um estado da evolução humana, tem até quem ache que é uma experiência alien, pra mim em particular não importa, como dizem na escola, a ordem dos fatores não altera o final da conta, não é mesmo? No fim uma coisa é certa: Uma vez despertado, sua vida nunca mais será a mesma. Você desenvolve poderes além do que jamais sonhou, que chamamos de dons (já estamos chegando lá, caramba, você parece um menino que quer saber o que ganhou de natal) e também conhece a verdade sobre a sua vida, e acredite, ela não é nada agradável...; eu sei que você deve estar se perguntando o porquê, não é? Aí está uma pergunta que eu não posso responder e acho que a única pessoa que pode achar uma resposta razoável é você mesmo.

DONS

Sim, eu disse PODERES, eu sei que parece loucura, coisa de gibi ou filmes, mas é real, um dom é aquilo que diferencia um escolhido dos outros mortais, são capacidades especiais que o chamado nos permitem desenvolver com o passar do tempo, ainda não entendeu? Vou tentar ser mais claro: Lembra quando você foi atacado por aquela criatura no parque da cidade? Como você acha que escapou de ser esfaqueado por ela? Você se lembra de ter visto algum material elétrico que pudesse ter gerado aquele clarão de luz enorme que cegou o monstro tempo o bastante para que você pudesse fugir? Eu imaginei que não... como assim não acredite, rapaz você devia entender que minha paciência é muito conhecida por ser extremamente curta.. olhe atentamente para minha mão, é sério... veja como estou arregaçando as mangas, agora voilá! Temos um punho em chamas expresso. Não precisa fazer essa cara de desespero, pronto apaguei as chamas, acredita agora? Vamos, não pretende ficar com essa cara o resto da noite, pretende? Vamos rapaz, tome mais um gole de café, isso; quanto mais rápido você aceitar a realidade melhor será, porque você verá pessoas fazerem coisas que você jamais julgaria possíveis, desde botar fogo nos próprios punhos como eu lhe mostrei, até se mesclarem nas sombras, você mesmo fará boa parte dessas coisas, e com o tempo até vai se acostumar...

MALDITOS

Bom, agora que falamos de você, acho que é hora de falarmos dos bandidos, não é? Sim, você mesmo disse que isso tudo

parece com história em quadrinhos não é? Então, uma boa história precisa de um vilão não é? Então? Nós também temos os nossos, como assim o que eu quero dizer com “nossos”? Há, você já vai entender...Mas vamos ao que interessa não é? Como vocês jovens dizem, vamos deixar o melhor pro final, não é? Lembra daquela criatura que você enfrentou no parque? Pois é, aquilo é um maldito, um vampiro-demônio pra ser mais claro, e o pior? Aquilo é somente UM TIPO de maldito, um tipo de vários, desanimador, não? Aham...um maldito poderia ser vagamente definido como uma criatura com poderes sobrenaturais que vive em nosso mundo nos tornando baixas em seus jogos de intriga ou nos fazendo de alimento. Não importam suas motivações, são sempre criaturas imbuídas de mal em sua essência e uma coisa e certa, eles se julgam superiores a todos os mortais e nos tratam como peões, o que às vezes é nossa principal arma.

Vamos, rapaz, não é tão absurdo assim, você acha que todas aquelas lendas são realmente inventadas? Vamos, pense em todas aquelas criaturas que permeavam nossos pesadelos quando crianças: Vampiros, dragões, bruxos, etc. todos eles existem e até mesmo anjos corrompidos, demônios, lobisomens. Todo tipo de criatura que você imaginar está envolvido nessa guerra onde apostamos como prêmio nossas próprias almas...E antes que você faça essa cara de besta de novo (eu sabia) anjos EXISTEM sim, mas não vá se empolgando, eles são muito diferentes daquelas figurinhas singelas como te ensinaram na escola dominical, confie em mim e fique longe deles....

A GUERRA

Agora, se você é um rapaz esperto como eu acho, já deve ter chegado à brilhante conclusão de que se temos dois lados nessa história, tem que haver um motivo, não concorda? Então melhor do que um motivo, temos um conflito, uma guerra pra ser exato, essa guerra é a batalha que a maioria dos escolhidos trava contra os malditos dia após dia (aliás bem mais noite após noite, mas deixa pra lá), é mais uma necessidade do que uma escolha, a questão é simples: Ou lutamos ou eles nos matam. Agora pense rapaz o que você prefere, ficar sentado e esperar o fim chegar, ser considerado apenas gado, matéria prima de rituais (como seria seu caso) ou lutar, mostrar que não somos apenas seu “rebanho”. Como ninguém sabe disso e por quê não botamos “a boca no trombone”? Ora em primeiro lugar acho que é porque não queremos saber, acha impossível? Quantas pessoas simplesmente desaparecem sem que tenhamos notícias ou que nos importemos? Quantas vezes preferimos “virar a cara” e olhar pro outro lado, acha que a sua resposta é simplesmente simplesmente porque é mais cômodo não saber. E quanto a segunda pergunta rs,- Como diabos faríamos isso? Imagine, Você bate na casa de um pai de uma família de classe média, que vai a missa no domingo e trabalha o dia todo pra criar seus filhos, pede a ele pra reunir toda a família na sala e diz:- Boa noite meu nome é fulano e eu sou um escolhido(rs), estamos aqui pra pedir sua colaboração porque estamos numa guerra contra seres das trevas que querem beber seu sangue, comer sua carne e roubar sua alma, então gostaríamos que vocês gentilmente nos ajudassem, aliás também gostaríamos que vocês tomassem cuidado hoje a noite porque estamos envolvidos na caçada de um demônio na vizinhança e não queremos que ninguém saia ferido, tudo bem? Obrigado pelo lanche e boa noite. Pela sua cara eu acho que você também chegou a conclusão de que sua “brilhante” idéia não seria uma boa, não é? O quê? Se um escolhido é obrigado a lutar? Meu deus, é claro que não! Este é um país livre não é? Mas na minha modesta opinião, desertores não são bem quistos por nenhum dos dois lados, se é que você me entende...e acho que a

pessoa tem suas escolhas bem reduzidas, uma vez que depois de despertado, um escolhido emana mais energia que uma usina nuclear para olhos bem treinados, então....

A CHAMA

Mas antes que o desespero tome conta de sua jovem cabecinha, vou lhe dar uma boa notícia(pelo menos eu acho que é boa), você não está sozinho (nossa essa frase ditas assim parece tão ridícula), boa parte dos escolhidos do mundo estão reunidos num grupo intitulado A chama, que é uma organização mundial que dá o suporte técnico às nossas caçadas, é quem organiza nossos campos de caça, fornece equipamentos e informações que auxiliam na luta. A sede atual da chama se encontra em Santiago na Espanha, onde está ”o Conselho, um grupo formado pelos escolhidos mais poderosos da chama, que coordenam o restante pelo mundo afora... Como assim caçada? Rapaz, você deve estar brincando se não entendeu ainda, a NOSSA caçada, caçadas como aquela que eu estava fazendo no parque quando te encontrei, raios! A chama foi fundada por um cara chamado o Arauto, décadas atrás, mas não pense que eles podem tirar o seu da reta em qualquer situação, hoje em dia a chama tem encontrado mais problemas do que soluções, à vezes é mais fácil se apoiar na sua lâmina, ou em alguma guilda caso pertença a algum.

LÂMINAS

Ah sim, a chama em sua base é formada por grupos chamado de lâminas, que acho que podem ser definidas como um “clube de afinidade”soou péssimo não é?, Cada lâmina é formada por membros que possuem mais ou menos o mesmo tipo de dom, funciona mais uma escola onde o escolhido treina seus talentos, parece complicado? Então pense numa faculdade, o que te leva a ser escolhido não é o seu talento para uma determinada profissão, melhor ainda, lembra da sua escola secundária? Eles não observavam os alunos com talento para esportes e dependendo de suas afinidades, o aluno ia para o time de basquete, beisebol ou futebol? Tudo dependia de para onde seu talento apontava, agora você entendeu? Eu sabia que você ia entender (jovens...); Acontece que uma lâmina também representa o tipo de treinamento que o escolhido terá. Os grupos mais conhecidos são:

Dragões- Os guerreiros mais violentos da chama, eles tem poderes ligados ao fogo e proezas físicas. Seu principal problema(é claro que considerar isso problema é uma coisa que depende do ponto de vista), é a fúria com que se dedicam às lutas, caso queira saber, essa é a chama a qual pertencem.

Fantasmas- Os espiões, quando tem necessidade de se esconder é com eles que você tem de tratar. Eles tem poderes relativos a furtividade.

Farejadores- Esses caras dão boas companhias de caçada, a maioria realmente gosta do que faz, São especialistas em caçar e perseguir malditos.

Espadas da Luz- O grupo mais honrado(pra não dizer chato) e conhecidos como os líderes da chama, tem poderes ligados à luz e comando, são considerados(mais por eles mesmos) os paladinos da causa, também são os mais limitados por seus poderes.

Babel- São os estudiosos da chama e também seus mais irritantes componentes, por quê? Ora, é um saco tentar se concentrar em pegar um maldito com um fuinha atrás de você fuçando em tudo que vê pela frente e repetindo o tempo todo “- veja só. Que interessante...”, eles tem poderes ligados ao entendimento e comunicação, como você já deve ter adivinhado.

Tormenta- Agora, esses são realmente o tipo de cara que gos-

to de ter ao meu lado quando a coisa esquenta, eles são guerreiros mais impulsivos, tem poderes ligados à tempestade e trovão, e são os membros da chama mais ligados à natureza. Geralmente um Tormenta prefere agir a falar, (o que ao meu ver é uma qualidade) a maioria detesta qualquer tipo de política na chama.

Estigmas- Esse pessoal é um mistério até hoje, são malditos que foram tocados pelo chamado é que hoje lutam contra seus ex- amigos, já fazem anos que convivo com eles e ainda não sei o que pensar sobre esses caras, alguns deles já me livraram o traseiro de uma boa uma pá de vezes, e existem um ou dois a quem eu confiaria minha própria vida, mas ainda acho que esse lance de ex-maldito é complicado, seja como for, eu mantenho um pé atrás com eles, se você me entende....

GUILDAS

Agora quanto às Guildas eu acho que você vai entender seu conceito bem mais rápido, pense na faculdade que eu te disse, independente do curso que você faça (direito, medicina, etc) os alunos se filiam a fraternidades, repúblicas, etc, que no final das contas são grupos que partilham dos mesmos ideais, não é, as Guildas São basicamente isso, grupos de escolhidos que se unem por possuírem crenças e objetivos comuns, e não somente pelos dons que possuem como no caso das lâminas. São provavelmente as estruturas mais importantes dentro da chama Os tipos de guildas são os mais variados, desde guildas religiosas ou de pesquisa até grupos familiares, tudo depende do interesse dos envolvidos.

ANATÉMA

Esse bastardos também são conhecidos como Judas, e só de falar nesses ratos meu estômago embrulha, Anátemas são simplesmente escolhidos que foram corrompidos e agora servem aos malditos em troca de mais poder, o que geralmente os torna extremamente poderosos pois acumulam os dons que já tem com os poderes concedidos pelos malditos, se um deles cruzar o seu caminho, faça um favor ao mundo, mate-o.

ALMAS PERDIDAS

Um caso bem raro entre os escolhidos, almas perdidas são o caminho mais doloroso que pode ser seguido por um escolhido, nesse caso o chamado ocorre infelizmente em circunstâncias tão extremas que afeta a mente da pessoa, como quando ocorre no limiar da morte ou após presenciar a morte de um ente querido, ou outra coisa tão traumática quanto. nesse caso o Escolhido se perde numa fantasia qualquer, se tornando um louco, alguns poucos ainda mantêm um resíduo de sanidade e ajudam na guerra mas são poucos e indignos de confiança, existe alguns Babel que acham que eles seriam na verdade uma nova lâmina, mas são só boatos, e além do mais os Babel vivem cheios de teorias. E quanto a mim, honestamente prefiro manter distância deles.

MERCENÁRIOS

Também existem os covardes que se intitulam mercenários, escolhidos que se consideram acima o bem e do mal, cães que se vendem pelo preço mais alto, esses bastardos vendem seus dons a quem pagar mais, não interessa quem esteja com a razão. Às vezes acho que esses infelizes são mais desonrados que os anátema, eles ao menos escolheram um lado.

O ARAUTO

Eu vi esse cara O no conselho de formação da Chama na Espanha (é lógico que isso quer dizer que eu estava lá gênio, mas isso é uma história pra outra vez), e posso dizer que ele é no mínimo sinistro, esse sujeito é ou pelo menos acredita ser o primeiro escolhido, seja como for, esse cara merece respeito, pois foi ele que organizou o primeiro conselho que resultou na formação da chama, e.. eu fico até sem jeito de falar isso mas ele tem algo, uma aura, sei lá que faz qualquer um acreditar que ele tem razão, e olha que eu não sou uma pessoa que me intimido facilmente como você já deve ter notado.

BASILEU

Um Basileu é nada mais que um escolhido responsável sobre uma determinada área, uma cidade, região, etc, ou um Campo de caça, como chamamos, não ele não manda em você como um “prefeito” dos escolhidos.rs (parece coisa de RPG) Seu trabalho e apenas coordenar os escolhidos em uma determinada cidade, evitando excessos e resolvendo impasses entre escolhidos ou problemas (geralmente envolvendo a polícia ou outros malditos) o basileu é assistido por 3 membros que formam um júri, e a cada 3 anos existe a escolha de um novo Basileu por área (que geralmente é resolvida por merecimento) assim como de 2 membros do júri, já que o terceiro é indicado pelo próprio basileu. Claro que no calor da batalha não interessa muito que organiza o quê, não concorda?

CAMPO DE CAÇA

É a área de influência e fiscalização de um basileu, até onde ele tem responsabilidade, pode ser apenas os arredores de sua cidade, mas geralmente é uma região bem maior. Como eu te disse, não significa uma área de controle no sentido de que o Basileu é um senhor supremo, mas uma região onde ele é responsável pelos excessos e pelo cumprimento das normas, afinal, é bom saber onde pise, pense bem se um desconhecido aparece do nada na cidade e afunda aquela operação que você está armando faz meses pra pegar um maldito não ia ser muito agradável seria?

Enfim, basicamente é isso, calma, eu sei que você ainda tem uma centena de dúvidas mas acho que por enquanto está bom, o quê? Eu sabia, até que demorou, mas infelizmente eu não posso saber qual a sua lâmina, deixo isso pra gente mais experiente nesse ramo, e por falar nisso o apoio da chama que pedi já deve estar chegando, ele sim vai poder te avaliar e dizer pra onde você deve ser enviado, agora um conselho, vai com calma, você ainda vai ter dúzias de decisões pra tomar e é se no final, você quiser realmente lutar nessa guerra, bem você já sabe onde me encontrar, e quem sabe a gente ainda possa caçar alguns malditos juntos, heim? Bem aí estão eles, vai tranquilo que eles são de confiança, e se precisar de algo e só chamar que o velho JR já vai estar a caminho. Enfim, assim somos escolhidos, pessoas normais que receberam dons pelos quais não pedimos para lutar numa guerra na qual não queríamos estar, caçadores obstinados na busca de uma razão para nossa condição, mas cada resposta nos traz apenas mais perguntas.

O Nascimento da Chama

Os escolhidos passaram a ser muito visados no mundo a partir dos anos 60, mas enganava-se quem pensa que os primeiros despertados só surgiram nessa década, desde o começo das eras humanas que possuíam habilidades sobrenaturais já eram conhecidos, e esses humanos eram o material de onde nasceram o que hoje conhecemos como lendas. Durante eras muitos sábios falavam sobre um tipo de energia que habitava o corpo de todos os seres vivos, e que através dessa energia poderíamos ser capazes de realizar feitos inacreditáveis. Alguns chamavam de **Chi**, outros diziam se chamar **Azot**, até mesmo de **Energia eletromagnéticas** e tantos outros nomes; enfim esse conceito e esses escolhidos são tão antigos quanto a história do mundo. A única e principal diferença foi que por algum motivo até hoje ignorado, nos anos 60 houve um verdadeiro “surto” de pessoas que tiveram essa energia despertada, e esse despertar ficou conhecido como **o chamado** pelos estudiosos, e consistia numa energia que foi desenvolvida das mais diversas formas pelas mais diversas correntes desde esotéricos até artistas marciais. Até hoje não foi possível determinar a natureza dessa energia nem o limite possível para o seu desenvolvimento. As pessoas que eram tocadas por essa força passaram a ser conhecidas como **escolhidos**, devido a falta de critérios que justificassem a natureza dos despertados.

Infelizmente, quando houve essa epidemia de escolhidos, a maioria não tinha sequer a mínima noção do que estava acontecendo, e a maioria procurou desesperadamente respostas para o que aconteceu, foram a médicos, psicólogos, espiritualistas, e ninguém parecia ter alguma resposta viável, apenas teorias, a solução era tentar se adaptar à nova realidade. Alguns se juntaram a seus semelhantes na esperança que de forma tão inesperada quanto seus poderes surgiram, viesse alguma resposta, e até mesmo se uniram a grupos esotéricos na esperança de ter uma resposta divina para sua condição. Todas essas pessoas tinham em comum o desejo de obter respostas, no mínimo um caminho para sua vida, algo que os guiasse. Alguns poucos, que já haviam tido contato com criaturas sobrenaturais se filiaram aos clubes de caça fundados para tentar dar algum uso ao que aconteceu e começaram a realizar caçadas solitárias nos mais diversos lugares, mas a falta de organização desses escolhidos nunca chegou a gerar bons resultados. Esse quadro continuou até meados de 1967 quando um grande número de escolhidos foi misteriosamente convidado das mais diversas formas para comparecer a um encontro em Santiago na Espanha, “um encontro que mudaria suas vidas” era o que prometia o convite, muitos desconfiaram do misterioso convite mas boa parte esperançosa por respostas resolveu comparecer.

O ENCONTRO

O encontro foi numa área a céu aberto fora da cidade e sob a luz da lua, os escolhidos presentes foram apresentados ao seu misterioso anfitrião, um homem de cabelos já grisalhos mas de aparência imponente e forte, sem rodeios ele se apresentou como o Arauto, uma figura que viria a se tornar uma lenda no Rank dos escolhidos do mundo. Ele afirmava que os escolhidos surgiram para que pudessem combater o mal onde ele estivesse, que fossem os caçadores para que não se tornas-

sem vítimas, falou sobre a necessidade de uma organização mundial para que os malditos pudessem ser combatidos de forma eficaz, ele propôs que surgisse “A chama”. Uma irmandade que serviria de apoio na batalha contra essas criaturas e propôs as três normas que seriam seguidas por todos os escolhidos da chama, e explicou o porquê de sua necessidade.

O mais espantoso foi que esse homem não reivindicou a liderança da chama, ele apenas deu o impulso inicial para o seu surgimento e mesmo depois desse encontro poucas notícias se tem dele e muitos escolhidos, principalmente os mais novos duvidam até que ele exista. Mas nesse dia foram dados os primeiros passos por aquela que nas sombras se tornaria a maior defesa do homem contra o mal...

Durante dois dias, durante os quais o arauto sequer foi visto, a idéia foi debatida até que foi aceita pela maioria, e a primeira medida que foi tomada por essa recém-formada assembléia foi que a descoberta do potencial do chamado era uma necessidade, então seis grupos de escolhidos se ofereceram como voluntários para buscar nos quatro cantos do mundo formas de desenvolver seus dons, além de respostas para suas perguntas. A cada grupo foi dada uma espada que representava a aliança entre todos os escolhidos e eles ficaram conhecidos como **Os portadores da lâmina**. Eles ficaram acertados que um outro encontro seria marcado pra 5 anos depois. E esperançosos com o futuro, pois pelo menos a partir daquela data, tinham um objetivo, ainda mal formado, mas um objetivo.

Todos os presentes festejaram a nova aliança, mas pela manhã o Arauto havia partido e na barraca onde eles estava foi encontrada apenas uma tábuca, feita de uma pedra branca como a lua contendo na qual estava escrita uma profecia que davam pistas sobre a origem dos escolhidos, e o mais espantoso, o idioma em que os versos estavam escritos sempre era aquele de quem estava lendo a pedra! A localização atual dessa tábuca assim como da sede principal da chama é um segredo conhecido por poucos.

Cinco anos se passaram, e o conselho de 72 foi marcado pelo retorno dos portadores da lâmina, que forma recebidos com esperança, mesmo sem a presença do Arauto, cada um dos grupos havia encontrado nas mais diversas regiões do mundo modos diferentes de desenvolver seus dons, era óbvio que se um escolhido fosse treinado em todos os caminhos, levariam anos até que ele ficasse pronto para a batalha, além do mais eles perceberam que havia certas afinidades, certos escolhidos simplesmente não conseguiam desenvolver suas habilidades de determinada maneira ou desenvolviam outras de maneira espantosa, então cada portador decidiu que deveriam formar uma espécie de “escola” onde cada escolhido seria treinado de acordo com seus dons e afinidades. A partir dessa data cada escolhido descoberto era reivindicado por uma lâmina onde seria testado para se averiguar sua afinidade com a mesma. A Chama já apresentava os sinais de uma organização mais estruturada. Foi determinado que seu ideal seria a sobrevivência do ser humano e a busca de respostas sobre a existência dos escolhidos. Aceitar ou não os ideais divinos da organização ou qualquer outra suposição nesse sentido seria uma escolha de cada um. A chama não deveria se tornar uma nova inquisição, ordenada por Deus, como já dito, ela é apenas seria a proposta um caminho.

REGRAS

A seguir são apresentados alguns exemplos dessas regras, sendo que existem muito mais pelo mundo afora.

Foi fundado o **conselho**, composto por parte dos componentes dos grupos dos portadores da lâmina. (vide acima) e os escolhidos se dividiram em grupos de acordo com **dons**, que formariam as **lâminas**. Os antigos grupos que surgiram no começo dos anos 60 se tornaram as chamadas **guildas**, grupos de escolhidos que se unem em torno de um ideal ou missão. Os países foram subdivididos em regiões, cada um com um responsável, chamado de **Basileu** um escolhido responsável pelo controle de excessos e emergências nessa região, mas não seu regente supremo como um senhor feudal. E assim a **chama** deixou de ser apenas uma idéia e se tornou uma organização realmente eficiente e preparada para a guerra prestes a ocorrer.

O maior desafio era superar os problemas que certamente surgiriam no futuro e se sobreviveriam aos primeiros impactos dessa guerra que na teoria era tão fácil de ser vencida, eles tinham que pensar que certas criaturas que seriam combatidas mantinham seus domínios por séculos e não reagiriam bem a essa “cruzada” contra eles.

AS NORMAS

A chama como toda organização tem um código de ética, leis simples porém rigorosas que devem ser seguidas por qualquer escolhido, pois sua própria existência é o que assegura a sobrevivência dos escolhidos, esse código se divide em dois tipos de lei que são:

Normas: São as três leis criadas no conselho de Santiago, são as bases da chama, delas dependem toda a estrutura das caçadas e da própria guerra travada pelos escolhidos, são as cláusulas pétreas da chama.

Regras: Regras são aquilo que representam a diversidade dos membros da própria chama, são direitos e obrigações menores que surgiram com o tempo, e sua aplicação é opcional em cada região, representam a própria moral dos escolhidos de determinada região, como regras de um esporte que mudam de acordo com o país, são aceitas pelo conselho da Chama por julgarem dar incentivo extra aos caçadores.

AS NORMAS

O Calar : O homem comum deve ser protegido da verdade. É irônico que a chama deva manter o mesmo tipo de segredo que as malditos mantêm, só que o problema é que a maioria das pessoas não suportaria a verdade. Como você reagiria sabendo que em qualquer esquina existe um maluco querendo seu coração pra um ritual? Então nessa ironia está um dos mais sagrados deveres dos escolhidos.

O Guardar : Um escolhido deve proteger seus semelhantes, já que estão sozinhos nessa guerra. Essa norma é motivo de grandes controvérsias na chama, pois só deve ser aplicada em casos de extrema urgência e na medida do possível. Um escolhido não é obrigado a ajudar alguém se esse ato colocá-lo em grande perigo, e a forma de auxílio depende de cada um, ou como dizem os escolhidos mais jovens, na dúvida é melhor não depender de ninguém pra livra sua cabeça.

O Fazer : O mal deve ser combatido onde ele estiver. Mas assim como as outras leis essa deve ter medidas, um escolhido deve reconhecer seus limites, existe uma tênue linha entre a coragem e a estupidez, um escolhido morto não serve de nada para a causa e uma vez que escolhidos veteranos tem se tornado cada vez mais raros, é melhor os atuais se cuidarem...

Direito de caça: Um escolhido que prove ter motivos e capacidade pra isso(ex: um lobisomem que matou sua família) pode requerer na cidade base do maldito um direito de caça, durante um ano e um dia aquele maldito só deve ser caçado por aquele escolhido e qualquer outro da mesma região que elimine-lo terá que responder ao escolhido que exigiu o direito e ao basileu do campo de caça em questão, salvo casos em que o infrator tenha que lutar pra se defender ou que prove que não sabia do direito de caça.

Direito de recompensa: Determinados malditos são especialmente procurados pela chama, e dão direito a recompensa particulares por sua cabeça. As recompensas variam desde dinheiro até armas místicas, geralmente são oferecidas por pessoas que querem recuperar algo roubado pelo maldito ou simplesmente querem vingança, muitos desses pedidos são localizados na **choosennet**.

Direito de Saque: Quando um escolhido elimina um maldito ele pode requerer alguns de seus bens como “saque” mas uma parte disso deve ser entregue pra chama, pra que ela possa manter a instituição. O primeiro direito dessa regra, se justifica pelo tempo e recursos dispensados pelo escolhido na caça, a segunda parte se entende pela necessidade de auxílio que certos escolhidos tem de recursos que recebem da própria chama(tirar um escolhido da cadeia, armas, etc...) Não é preciso ser um gênio pra perceber que alguns escolhidos encontram nessa regra, motivação mais do que suficiente para se dedicar às caçadas, uma vez que em alguns casos o lucro final é bem gratificante, principalmente entre os malditos mais antigos.

Direito da Anistia: Essa é com certeza a regra mais polêmica que já surgiu na chama até hoje. Ela diz que um escolhido de renome pode requerer a anistia sobre um maldito, desde que prove que ele não possui índole maligna e que tenha prestado grandes serviços para a chama. Esse processo é resolvido num julgamento onde o maldito é defendido pelo escolhido que pediu sua anistia e acusado por outro indicado pelo basileu da região. Essa regra é perigosa porque no caso da rejeição do pedido, o escolhido pode acabar com sua própria reputação, e em alguns casos até ser considerado um inimigo na chama.

Regras de Ranking: Esse sistema, obviamente copiado pelos clubes de caça. É no mínimo inovador é logicamente recente e foi introduzido na chama pelos membros mais jovens, aqueles com um espírito de competição mais apurado, ele criou um ranking entre os escolhidos de acordo com seus feitos e dificuldades enfrentadas, depois de uma caça bem sucedida o escolhido deve reportar sua vitória com provas para a direção da cidade para que seus pontos sejam incluídos no ranking mundial da chama, o sistema de pontos é complexo e depende de caso pra caso, esse sistema é largamente apoiado pelo conselho uma vez que realmente empolga os escolhidos em suas caçadas, principalmente os mais jovens, corre a boca pequena o boato que também existe uma pequena bolsa de apostas correndo sobre esse mesmo ranking. Acompanhando esse ranking, corre na chama uma lista na qual constam os malditos mais procurados pela chama, num sistema como no velho oeste, quanto mais perigoso o maldito, mais pontos ele vale e sua recompensa será maior, uma vez que essa regra está muito ligada com a da recompensa.

A ESTRUTURA DA CHAMA

A estrutura básica da chama a primeira vista, certamente é considerada simples(até em excesso segundo alguns), mas de acordo com seus próprios membros, burocracia e política em excesso só retardariam,os objetivos da chama, de forma que a simplicidade cumpre sua função, atualmente a Chama basicamente funciona assim: a primeira célula a organização é o **Conselho**: que ser considerado o mais alto “escalão” da chama, vários escolhidos de grande renome que são chamados para formar a base da organização,e apenas podem ser requisitadas audiências em sua presença em casos de extrema urgência, já que boa parte deles é detentora de grandes segredos e sua exposição representar grandes perigos para a chama. sua escolha é feita como quase tudo na chama, por merecimento sendo eu a saída ou a indicação de um novo membro pode ser pedido a cada assembléia mundial a cada 5 anos (no qual eles enviam geralmente um representante), o grupo inicial era de 7 escolhidos e atualmente são de 9.só houve um caso de perda de cargo de um conselheiro e foi um membro dos portadores da luz, o que justifica sua dedicação atual em provar seu valor para a chama.

Em escala regional, cada região ou cidade (depende do tamanho) é regido por um **Basileu** que é escolhido em uma assembléia a feita a cada 3 anos na região. Esse regente tem a responsabilidade de conter excessos em seu **campo de caça**, ou seja, sua área de influência. Ele deve administrar a cidade, seja evitando que as leis sejam quebradas ou dando o auxílio necessário para os escolhidos, casos envolvendo regiões como grandes países são resolvidos pelos vários basileus envolvidos, e em caso de empate o voto de Minerva e dado pelo próprio conselho. Como se vê a estrutura da chama é simples de modo a gerar maior rapidez nas caçadas aos malditos.

Vendo de certa maneira essa estrutura temos a impressão de que os escolhidos eliminam um grande número de malditos constantemente em suas caçadas, infelizmente isso não é verdade, a maioria dos novatos atua durante um bom tempo apenas como time apoio de caçadores mais experientes, algumas vezes realizando missões secundárias, e boa parte deles chegou a ver ou enfrentar um maldito apenas uma ou duas vezes.

A chama dá apoio e informação nas caçadas, mas é verdade que o verdadeiro apoio os escolhidos encontram entre eles, o máximo que um escolhido pode esperar é um lugar seguro por algumas noites na casa do basileu, quanto a equipamentos, depende da situação

(não vá pensando que é apenas procurar alguém da chama pra te “descolar” um lança mísseis e um pouco de napalm, falou?), geralmente esses equipamentos são arranjados pra alguma caçada organizada pelo próprio basileu da região, e geralmente esse equipamento é devolvido depois a missão (claro que à vezes eles “se perdem”), resumindo a chama apóia dentro de certos limites do bom-senso.

O maior apoio que a chama dá aos agentes, foi uma idéia que na verdade nasceu de seu contato estrito com os clubes de caça, são os chamados **portos**, ou casas seguras. Pequenas bases mantidas pela chama onde escolhidos podem procurar abrigo ou descansar entre as caçadas, estas bases geralmente contam com um zelador, alguém responsável pelos registros e reportar qualquer acontecimento estranho assim como a chegada de desconhecidos, muitas também contam com pequenos

depósitos de equipamentos e boa parte é equipada com saídas secretas de emergência. Existem escolhidos mais ativos que praticamente vivem mudando de porto pra porto.

CENTROS DE TREINO

Um ponto importante na estrutura da Chama são os lugares em que são treinados os novos escolhidos e como funciona essa seleção. Primeiro é necessário descobrir o escolhido, o que geralmente é feito através de alguém com o poder necessário, geralmente farejadores, ou quando uma pessoa manifesta algum dom como ocorre em alguns momentos de tensão, existe ainda um terceiro caso, escolhidos que desenvolveram seus dons de maneira espontânea os **garotos perdidos** como são chamados. Não importa a forma de encontrá-lo, essa pessoa geralmente é observada durante um certo período por alguns escolhidos, e depois de um tempo eles decidem se ele está propenso ou não a se juntar à chama, criar certas situações de “risco controlado” como os agentes gostam de chamar, geralmente ajuda bastante pra se ter uma boa noção do candidato. Pra falar a verdade existem pessoas que não são sequer convidadas e nunca sabem de seu verdadeiro potencial, após essa avaliação” eles abordam o escolhido e lhe oferecem a chance de se tornar um membro da chama.

Depois desse primeiro contato o candidato passa por uma série de avaliações para que possa se definir suas aptidões e talentos para decidir a lâmina pela qual será treinado.

Cada lâmina possui **Centros de Treino** onde os escolhidos são treinados,esses centros não obedecem uma regra geral para seu funcionamento, não há uma forma definida de como eles são, existem centros que são em academias, prédios e até alguns ao ar livre, geralmente existem centros que cobrem regiões imensas, sendo que englobam várias cidades.

Cada centro é coordenado por um escolhido da lâmina em questão chamado de **Senhor da Casa**, que é o responsável pelo treino de seus integrantes, em casos especiais, um escolhido de nível alto(geralmente um mestre de armas) pode requisitar o direito a um basileu de treinar um escolhido sozinho, essa prática foi iniciada devido às dificuldades encontradas por alguns escolhidos de irem a centros de treino mais afastados.

Os tipos de treinamento são diferentes para se adequar às capacidades de cada escolhido, e a Chama, por uma questão de controle, criou níveis de graduação dentro da organização para evitar que algumas pessoas pudessem entrar aprender o que pudessem e sair, a teoria é que o tempo necessário para a evolução do grau do escolhido geralmente o torna mais engajado na causa e menos propenso a abandoná-la. A medida que o escolhido vai se aprimorando, ele adquire uma nova graduação dentro da Chama, são os chamados **Graus de desenvolvimento**, e esse “níveis” também regem a liberdade, prestígio e acesso a ensinamentos de cada escolhido, ou seja demonstra o quão confiável ele já se tornou. Esses graus funcionam da seguinte forma:

- **Escudeiro ou aprendiz:** O nível básico, um escolhido recém admitido na lâmina, ainda em treinamento em algum centro. Também chamado de novato ou peão, esse escolhido geralmente só vai poucas missões e ainda assim como observador, e em

raras ocasiões como equipe de apoio, ou seja esse é o nível básico. Ele por enquanto só tem acesso a informações essenciais e pode aprender dons de nível 1 ou 2.

- **Guerreiro:** O nível intermediário, o escolhido já participa ativamente em equipes de apoio e recebe permissão para participar de missões mais simples sempre acompanhado de um instrutor. Geralmente existem 3 a 6 guerreiros coordenados por um mesmo instrutor. Ele já tem uma boa noção de seu papel na Chama, também chamado de estagiário ou cavalo, ele já tem acesso a dons de nível 3 ou inferior.

- **Cavaleiro da Chama-** Agente efetivo, esse escolhido já pode participar de missões sozinho, requisitar caçadas, etc. É nesse nível que um escolhido realmente se torna um membro da chama no sentido estrito da palavra, chamado por alguns de bispo ou agente, ele tem acesso a dons até o nível 4.

- **Mestre-de- Armas:** Esse agente geralmente um veterano já participou de várias missões bem sucedidas, já tem permissão para treinar alguns escudeiros, e liderar grupos em missões mais perigosas, também chamado de torre, esse grupo já tem acesso a dos de qualquer nível.

- **Barão ou baronesa:** Esse é o status pertencente aos melhores agentes da chama reconhecidos por serem bem sucedidos em missões que outros julgavam impossíveis. Novatos sabem seus nomes e feitos e trocam em serem treinados por eles. Esses escolhidos são a tropa de elite da chama, também são chamados de reis e rainhas.

Além desses graus existe ainda o posto de **Instrutor da chama**, que só pode ser entregue a escolhidos que já são no mínimo mestre de armas, cavaleiros só podem se tornam **Assistentes de Treino**, o posto de **Basileu** também é conferido a escolhidos que disponham das qualidades necessárias à sua função independente do grau, mas poucas notícias se tem de Basileus nomeados entre os graus mais baixos.

A forma de iniciação e passagem de graus na chama é pessoal e muda de lâmina para lâmina, não existe um “número de missões” ou “teste” para cada nível, geralmente o escolhido alcança um novo grau pelo respeito dos próprios colegas.

A CHAMA HOJE

Em poucas palavras: A Chama encontra-se no meio da maior crise desde sua fundação, depois de quase três décadas de existência a organização ainda não é coesa como deveria. O idealizador da Chama, o lendário Arauto, nunca mais foi visto depois do primeiro conselho, só havendo boato difusos a seu respeito, e por muitos considerado apenas como uma lenda. A motivação da chama começa a ser questionada uma vez que mesmo os escolhidos sem nenhuma crença manifestam os mesmos dons, e pelo fato de que por mais que lutem mais malditos surgem a cada noite.

Um grande problema é o fato de que poder parece ter subido a cabeça de certos escolhidos que tem usado a chama para satisfazer seus caprichos, perdendo seu tempo mais em jogos de manipulação e política do que com a guerra em si, como diria o ditado: “o homem é o lobo do homem”.

As lâminas são o aspecto mais positivo da chama, uma vez que tem ajudado mais e mais escolhidos a desenvolverem seu potencial já que seus membros se vêem como iguais. Mas só isso não bastava, só a natureza comum dos escolhidos não basta para mantê-los unidos como uma organização mundial, além do mais eles precisam de organização. Isso nos leva à principal estrutura dentro da chama que hoje se tornou um problema, apesar de seu

óbvio aspecto bem sucedido da Chama: As Guildas, esses grupos são extremamente coesos já que geralmente todos os seus membros compartilham das mesmas crenças e ideais, o que infelizmente não pode ser dito de toda a chama. E essa é falha que os torna mais fracos dia após dia, apesar de seus poderes; Algumas guildas começaram a apresentar fortes conflitos ideológicos com as demais, como os filhos de Roma, que acreditam piamente no preceito divino do chamado e tem agido com o fanatismo de uma nova inquisição, em alguns casos eliminando inimigos que nada tem a ver com os malditos, apenas por interesses particulares. Eles tem são os que mais tem apresentado uma forte interesse a se separar da Chama, tornando-se um grupo independente. Alguns alegam que no próximo conselho existe a possibilidade da Chama ser extinta como organização mundial, tornando-se uma guilda como qualquer outra e que todas as guildas então independentes se apoiarão através de um acordo e terão mais liberdade para seguir seus próprios ideais. Mas até onde se sabe, são apenas boatos.

Por último, talvez pela primeira vez os malditos passaram a considerar os escolhidos como um problema que precisa ser solucionado, com certeza por causa das crescentes execuções bem-sucedidas feitas pelos membros da chama. Escolhidos tem sido caçados e mortos por malditos em várias partes do globo, de uma forma jamais vista, membros estão paranóicos, vendo traidores em todas as partes. Nesses tempos negros os escolhidos terão que provar que são realmente merecedores do poder que receberam para sobreviver a uma batalha como nenhum humano jamais viu, mas uma coisa é certa: Esses escolhidos são a única esperança de cura pra um mundo doente, a última linha de defesa do homem contra um mal secular, e como se isso não bastasse eles ainda tem de lutar contra o seu próprio mal. Mas até quando eles conseguirão, essa é a pergunta que todos fazem.

A Chama mantém um bom relacionamento com a maioria dos clubes de caça por razões óbvias, não sendo raro encontrá-los em missões conjuntas ou trocando informações, já o contato dos escolhidos com outras facções como os Templários é evitado sendo que não há um padrão ao se dizer o que ocorre quando eles se encontram.

Rumores e boatos

- O ceifador foi visto como em reuniões com os mais influentes escolhidos da chama, negociando um tratado de ajuda mais intenso, talvez com a possibilidade dele mesmo formar uma guilda, por algum motivo o ceifador ainda não se manifestou a respeito dos poucos escolhidos do mundo que não podem morrer.

- A tábua branca do conselho, é na verdade um artefato místico poderoso, com diversos poderes entre eles de libertar um maldito de sua maldição, devolvendo-o ao normal, muitas sociedades secretas estão interessados em ter a tábua.

- Alguns escolhidos manifestaram dons poderosos jamais vistos alguns perigosos demais para serem aprendidos pela maioria dos membros.

- Existem outros centros de treino experimentais de escolhido que tem desenvolvido e segredo seus escolhidos de outras maneiras.

- Tem se falado de vários escolhidos ao redor do globo que manifestaram seus dons de forma desconhecida, alguns com dons ligados ao gelo e até a máquinas, levando muitos a questionar se os escolhidos não estariam muito longe de descobrir seu verdadeiro potencial.

REDE DE INFORMAÇÕES

www.ChosenNet.com

Criada por um escolhido que também é um Hacker, o Giga como é chamado pelos seus amigos na rede criou este projeto que foi provavelmente a maior inovação já feita pela chama recentemente, e também é motivo de verdadeiros ataques históricos por parte dos escolhidos mais velhos. Ela é na verdade uma rede de sites que está oculta dentro da Internet comum com links espalhados pelos mais variados sites, seu acesso é restrito por de senhas e códigos que se alteram regularmente e mesmo dentro dessa rede particular, o acesso a certas salas e informações são limitados pelo cadastro de usuário da pessoa de acordo com seu grau, onde a maioria dos usuários prefere manter contato através de uma Web cam, por motivo óbvios, possuem até E-mail próprio(xxxx@cnet.com) pra troca de informações sobre caçadas. Ainda é uma idéia pouco difundida, e muitos ainda tem sérias dúvidas sobre sua segurança, mas é sem dúvida um avanço sem precedentes para a chama no que diz respeito a celeridade na troca de informações entre os escolhidos e como muitos sabem, numa guerra informação é tudo.

As providências a serem tomadas sobre esta rede provavelmente é um dos assuntos em pauta no próximo conselho mundial. Pra quem não sabe do que se trata, e às vezes cruza com alguma informação sobre os escolhidos na Internet, parece ser apenas um dos já conhecidos clãs de jogadores de RPG, muito difundidos nos dias atuais.

GRUPOS NO CHAMADO

GUILDAS

As guildas são sem dúvida a menor e mais forte célula da Chama, se levarmos em consideração que foi através delas que a organização surgiu e que é através dela que muitas vezes se mantém. Como já visto, as Guildas são grupos de pessoas que se juntam sob diferentes ideais, independente da lâmina a que pertencem. Não existe um conceito muito objetivo para a formação de uma guilda, onde houver um determinado número de pessoas, um ideal ou objetivo e geralmente um nome, está formada uma guilda.

Mas não pense em todas as guildas como pequenos grupos desorganizados apenas interessados em destruir o que vêm pela frente (embora existam vários assim, que se vêm como um

grupo de super-heróis ou coisa do gênero), algumas delas são grupos extremamente bem estruturados e com bases mais sólidas do que imaginamos, e alguns bem grandes realmente como veremos adiante. Um dos grandes diferenciais está no fato de que em boa parte das guildas existem membros não-despertados, o que aumenta e muito seu pessoal efetivo, talvez por causa da extrema funcionalidade desse esquema nos últimos anos a Chama ter solicitado os serviços de vários não-despertados em várias áreas para auxílio e treino de seus agentes e nos dias de hoje não são raras missões conjuntas da chama e de clubes de caça. A maioria das guildas possui complexos esquemas de hierarquia, uma guilda jamais é igual a outra.

Existem guildas dos mais variados tipos, e tamanhos, e a seguir temos alguns tipos, uma pequena amostra perto das várias que existem:

Guildas familiares: Um dos tipos mais comuns e conhecidos, onde geralmente são aceitos tanto escolhidos como humanos sem poderes, geralmente são seguidores da linhagem de sangue de um antepassado que dedicou sua vida à caça de criaturas sobrenaturais, ou outro ideal. Ex: A família Van Helsing.

Existem também **guildas religiosas**, grupos que se baseiam num ideal religioso que norteia suas práticas e tipo de missões. Estão entre as guildas mais bem estruturadas de que se tem notícia, a seguir vamos falar das mais importantes.

Os filhos de Roma: O Vaticano não demorou a se posicionar na questão do chamado e fundou uma guilda que tem apoio do próprio papa, a maior guilda católica é também provavelmente uma das maiores guildas do mundo; Este grupo se baseia na crença de que os escolhidos são abençoados por Deus e devem expurgar os malditos do mundo, que ao seu entender são todos crias do demônio, são bem equipados e contém também vários agentes da Umbra domini em suas fileiras (hoje em dia estes grupos se encontram praticamente unidos) e recentemente surgiram fortes rumores de que eles tem planos de se separar da chama se tornando uma instituição independente. Eles são bem informados e contam com uma suporte fenomenal (cada igreja pode ser considerada uma casamata a seu dispor, mesmo que boa parte delas não saiba sequer de sua existência), eles patrocinam grupos de caça espalhados por todo o globo. Além do mais sua fé na causa tem garantido bons resultados. Seu símbolo é um pequeno crucifixo vermelho.



O punho de Davi: A guilda judaica tem uma estrutura menor do que a dos Filhos de Roma, mas contam com um suporte tecnológico muito maior, fundada em sua base pelos Babel judeus, eles contam com caçadores realmente experientes e bem treinados, conhecidos por ser a guilda com a melhor rede de informações conhecida. Em suas fileiras também são encontrados magos Kabalistas que tornam essa guilda um adversário temível. Seu símbolo é a conhecida estrela de seis pontas dourada, geralmente sobre um círculo prata.

Carruagem de Osíris: Essa guilda egípcia tem subido muito atualmente no conceito da chama, uma vez que tem sido organizadora de caçadas cada vez mais bem-sucedidas, não só no oriente médio mas também no mundo, são divididos em dois grupos **os guerreiro**, composta somente por homens e as **Awalin**, sacerdotisas que são portadoras do saber da guilda.

Irmãos do deserto: A guilda muçulmana é a mais feroz da chama, os guerreiros mais dedicados de que se tem notícia. Seus integrantes são escolhidos entre os guerreiros experientes, seu treinamento é rigoroso e muitos escolhidos procuram se aperfeiçoar com eles raro são os casos e m que são permitidos os treinos a escolhidos não crentes. Contam com as melhores técnicas de combate, e são com razão um dos grupos mais temidos de que se tem notícia, sendo famosos por não se importarem com a morte uma vez que o sucesso da missão seja conseguido, seu símbolo é uma espada negra.

Iorubás: Uma guilda que tem base nos cultos africanos, muito difundida em países que seguem religiões nascidas dessa cultura como a Umbanda no Brasil e a Santeria em países como Cuba. Eles acreditam que os malditos são um desvio nas correntes de energia dos orixás, deuses que regem determinados tipos de energia no mundo físico, uma vez que não estão sob a influência de nenhum deles e por isso devem ser combatidos. Se enganam aqueles que pensam que esse grupo como um bando de pessoas desorganizadas e difusas. Ele tem encontrado adeptos nas mais diferentes castas, principalmente naqueles ligados a culturas místicas, mas ainda assim é uma guilda que age mais em suas próprias regiões, e não de forma global como outras guildas religiosas. Geralmente seu símbolo depende da entidade protetora do escolhido. Mas é raro vermos um membro dessa guilda não portando um colar ou pulseira e contas das mais variadas cores, outro detalhe curiosos e a quantidade de membros dessa guilda que são portadores de relíquias mágicas o que ainda é um mistério guardado pelas sete chaves pelos líderes dessa seita, e dá margem aos boatos de que esse grupo é na verdade conjunto com outro grupo maior.

Como já dito, essas são somente algumas guildas religiosas, temos ainda muitas outras que seguem os mais variados ideais.

Guardiões da Torre: Essa guilda recém formada é motivo de revolta entre vários escolhidos da chama, esse grupo é composto por escolhidos que abandonaram a chama e hoje se dedicam ao estudo de criaturas sobrenaturais e seus poderes (inclusive os Dons) e não a caça -los, eles se justificam alegando que seus estudos ajudam imensamente a chama, uma vez que não dedicam seu tempo às outras atividades de guerra.

Sombras da noite: Pouco se sabe a respeito desse recém formado grupo com base no oriente que se especializou na eliminação de malditos através de ações furtivas de invasão, alguns afirma que eles vieram de um antigo clã de ninjas, mas ainda é muito cedo pra se fazer qualquer afirmativa.

Existe ainda um grupo especial de guilda pessoal, as **guildas patrocinadas**, geralmente um grupo de escolhidos que recebe subsídios de alguém que pode inclusive ser um não escolhido que ajuda na causa da chama por motivos pessoais, podendo ser temporárias ou permanentes, tornar-se um patrocinador é complicado, a vida do candidato é exaustivamente investigada para prevenir a ação de traidores.

OS INIMIGOS

Fogo Fátuo

Não é exatamente uma guilda e nem sequer faz parte da chama, mas não pode ser esquecido esse odiado grupo que pode ser considerado por muitos como um reflexo distorcido da chama, essa guilda é um esboço de organização composto por escolhidos renegados (anátemas) e pelas mais diversas criaturas sobrenaturais, que se dedicam a perseguir e eliminar aqueles que manifestam o chamado. Essa guilda tem crescido de forma preocupante nos últimos tempos. E mostra que pela primeira vez em anos a chama foi percebida pelo inimigo que tanto odeia.

Irmãos de sangue

O que se sabe sobre esse grupo é que seriam uma irmandade de vampiros liderados por um anjo caído que tem como objetivo despertar um demônio-vampiro de Arkanun em troca de mais poderes, mas que seria o anjo caído e como pretendem realizar seus objetivos ainda são mistérios que a chama vem tentando solucionar.

Como já mostramos esses são apenas alguns exemplos de guildas, e seria impossível catalogar todos os tipos existentes já que existem das mais diversas formas e tamanhos, existindo até mesmo grupos formados por várias guildas.



CAPÍTULO IV

AS LÂMINAS

As lâminas são o que oficialmente formam a chama, e esses sete grupos foram criados oficialmente no conselho de 72. Foi nessa época que os estudiosos da Chama notaram que apesar da diversidade de poderes, os escolhidos tinham afinidades diferentes quanto a natureza de seus poderes, e que havia uma relação entre esses poderes e o tipo de pessoa despertada. Com base nessa teoria foram criadas as lâminas, grupos de pessoas treinadas no desenvolvimento de seus dons, por essa afinidade. Essa divisão facilitou a aplicação da Lei do guardar, já que as pessoas protegeriam seus companheiros de lâmina com mais facilidade e o treino de dons se tornaria mais específico e eficiente. Atualmente existem sete lâminas na chama, a seguir você vai encontrar uma descrição mais detalhada de cada uma assim como, os dons de cada uma, no caso do aumento de atributos, aqueles indicados em cada descrição são SOMENTE os que podem ser aumentados pela respectiva lâmina com pontos de dom, isso representa também a maior facilidade da lâmina para desenvolver certas qualidades.

Importante: Para ser considerado membro de uma lâmina o escolhido tem que ter pelo menos **2 poderes** da lâmina, exceto aumento de atributo (Ex: alguém pra ser considerado um fantasma, tem que ter pelo menos dois dons de sombra, etc...)

DRAGÕES

“Um maldito bom é um maldito morto...”

Essa lâmina talvez tenha sido a primeira opção de desenvolvimento do chamado, baseada em boa parte na filosofia das artes marciais orientais, baseadas no uso do Chi, também em seu desenvolvimento encontramos diversos elementos de artes marciais de todo o mundo, sua filosofia é a pureza da luta, seus membros geralmente são mais ligados ao desenvolvimento da artes do combate, e das proezas físicas; Geralmente adeptos das artes marciais e filosofias orientais de combate se encontram nessa lâmina. Nesse grupo estão os guerreiros mais violentos da chama, seus poderes são ligados ao fogo e à luta, refletem a paixão com que se dedicam à guerra. Seu maior talento é também seu maior defeito: sua fúria em combate. Essa característica já causou problemas tanto quanto já salvou a vida de vários escolhidos, mas ninguém pode negar o quanto os dragões são úteis à chama, encontram sua maior base no oriente, mas nos últimos anos cada vez mais centros de treino tem sido fundados nos EUA.

Poderes: Aumento de FOR/DEX
Guerra

FANTASMAS

“Você está assustado? Pois deveria...”

Os fundadores dessa lâmina também foram buscar no oriente seu desenvolvimento, mas através de guerreiros furtivos que faziam da sua capacidade de se ocultar sua maior arma, eles pregam o silêncio e geralmente são atentos a tudo a seu redor, Esses escolhidos podem ser considerados como verdadeiros “ninjas”

pelos outros membros da lâmina, se uma missão exige furtividade e talento para invasões eles são os mais indicados, São geralmente prepotentes e arrogantes, em parte porque acreditam estar acima dos outros e serem intocáveis (o quê em alguns casos não está longe da realidade) pela natureza de seus poderes, que são baseados na sombra e furtividade, seus centros de **treinamento** e áreas de maior influência são variados, pois poucos lugares não são abertos para essa lâmina.

Poderes: Aumento de AGI/DES
Sombra

FAREJADORES

“Você só ode estar brincando se acha que realmente pode se esconder de mim...”

Verdadeiros “caçadores de emoção em sua maioria, os farejadores são um grupo que se desenvolveu através do talento de busca e captura lendários, conhecido entre certas culturas como as indígenas ou até africanas, junte isso com um apurado sexto sentido, junte isso com uma imensa animação e temos um farejador. Os escolhidos dessa lâmina são conhecidos por serem os mais extrovertidos e faladores, costumam ser curiosos e atentos a tudo à sua volta. Sua curiosidade e paixão por desafios costumam colocá-los sempre em situações difíceis, são essenciais para a chama pois tem poderes ligados a localização de malditos e desenvolvimento de sentidos, tem boa parte de seus centros na América, mas são provavelmente o clã mais eclético da chama.

Poderes: aumento de AGI/PER
Faro

ESPADAS DA LUZ

“Hoje o mundo será expurgado de sua presença maligna, prepare-se...”

Nascidos das antigas ordens de cavaleiros, da fé num ideal maior, esses escolhidos que encontram seus maiores portos na Europa, os Espadas da luz são o grupo que incorpora os ideais mais nobres da chama, sua cruzada contra o mal; mas não pense que eles são apenas tolos idealistas, pois alguns deles podem ser bem enérgicos quando querem, porém mesmo em combate procuram se manter equilibrados, eles são considerados os líderes natos da chama, e as opiniões sobre essa escolha são no mínimo controversas, enquanto são apoiados por muitos, entre outros são motivo de grande revolta, eles se consideram extremamente honrados e mais aptos a liderar e essa arrogância tem causado sérios atritos entre outros membros. Atualmente eles tem sido apontados como responsável pelas crises enfrentadas pela chama, e o fato de ser a lâmina que mais teve casos de escolhidos que se tornaram **anátemas** não ajuda muito a manterem as coisas sob controle, Seus dons são ligados a dominação e luz, são a lâmina que mais dificilmente aceita um estigma entre suas fileiras.

Poderes: Aumento de WILL/CON
Lumina

BABEL

“ Fascinante, esse tipo de ritual parece ter uma conexão com os ritos druidas da antigüidade , mas não podemos ignorar a existência de uma influência notadamente vinda de cultos da África...”

Um grupo no mínimo interessante, os Babel nasceram dos antigos ocultista e que quando tocados pelo chamado tiveram seus sentidos muito mais desenvolvidos, ao contrário dos farejadores, eles dedicaram esses sentidos à busca de respostas e aos mistérios da mente, muitos deles vivem em contato com os magos e são os principais teóricos da chama, como dizem quando vquando um membro vê algo que não entende: “isso é assunto de Babel”, enfim, nesse grupo se encontram estudiosos em geral, eles são de longe os escolhidos mais ponderados da chama, nessa lâmina se encontram os grandes estudiosos da chama, mas mesmo nesse grupo encontramos valerosos caçadores de campo, mas geralmente agem como equipe de apoio. São responsáveis pela maioria dos sistemas de troca de informações obtidas pela chama atualmente, mas mesmo entre eles existem aqueles Babel que acham que teoria sem prática de nada vale, e se entregam à pesquisa de campo com tanto ênfase quanto ao trabalho de pesquisa. São extremamente calmos, e quase sempre sentem a necessidade de ponderar sobre todas as possibilidades antes de tomar alguma decisão. Tem dons ligados à mente e entendimento, com era de se esperar, geralmente tem maior apoio na área Européia mais tradicional.

Poderes: Aumento de INT/PER

O saber

TORMENTA

“Você se considera acima de tudo, não é? Vejamos como você se sai contra uma verdadeira força da natureza...”

Um tormenta agindo vale mais do que mil palavras, é o que poderia ser dito sobre eles, mas eles não são cabeça quente como os dragões, simplesmente não gostam de desperdício de tempo,

Esse grupo é formado pelos escolhidos mais ligados à natureza e á liberdade, mas não pense neles como um super greenpeace , eles não são fanáticos por natureza que usam seus poderes pra combater os poluidores. Os Tormenta são geralmente pessoas de caráter forte e que detestam “embromação”, são os mais arredios em relação a burocracia que tem se formado na chama, são desconfiados mas dariam a vida para defender algo em que acreditam ou um amigo em quem confiam. .Tem dons ligados a eletricidade e ventos, o que os torna oponentes realmente formidáveis, geralmente tem centros de treino em áreas extensas e abertas em diversas partes do mundo, como reservas florestais ou montanhas.

Poderes: Aumento de CON/AGI

Tempestade

ESTIGMA

“Você se considera um mistério não é? Pois acredite eu sei mais sobre sua raça do que eu ou você gostaríamos...”

A sétima lâmina, sabe aquela história de olhar para o abismo? Pois é, os estigma olharam por tempo demais... e as consequências disso, ninguém sabe. Estigmas são na verdade o grande mistério da chama , e muitos até hoje temem sua presença principalmente os escolhidos mais antigos. Quando surgiram foram motivos de grandes debates entre os escolhidos. Essa lâmina é composta por malditos que foram tocados pelo chamado e que foram livres de sua maldição mas mantêm alguns de seus poderes antigos. São extremamente úteis pelo conhecimento que possuem de seus antigos companheiros, mas a maioria dos escolhidos não confia neles com medo de que possam trocar de lado a qualquer instante; seus dons variam de acordo com o tipo de criatura que eles eram antes do chamado. São uma lâmina que praticamente não possui centros de treino, seus membros geralmente são treinados nos centros de outras lâminas ou por outros estigmas, não é raro ver um estigma mais experiente treinando um ou dois escolhidos novatos.

CAPÍTULO V

SISTEMAS e DONS

Este capítulo trata em especial dos poderes dos escolhidos no chamado, e nesse capítulo contém uma explicação mais detalhada do aprimoramento **chamado**(descrito no capítulo específico) e seu uso em jogo.

O chamado- Esse é provavelmente o aprimoramento mais importante deste livro, ele representa quão forte é a presença do chamado no escolhido. Também é importante dizer que quanto maior o nível desse aprimoramento, mais fácil o personagem pode ser notado através de rituais mágicos.

1 ponto , o personagem possui 2 pontos de Dom e 3PP.

2 pontos, o personagem possui 4 pontos de Dom e 5PP.

3 pontos, o personagem possui 6 pontos de Dom e 7PP.

4 pontos, o personagem possui 8 pontos de Dom e 9PP.

5 pontos, o personagem possui 10 pontos de Dom e 11PP.

6 pontos, o personagem possui 12 pontos de Dom e 13PP.

Esse aprimoramento é dividido em duas partes:

Pontos de Dom : É o número de pontos que o personagem tem para comprar seus Dons.

Pontos de Poder(PP): É a energia, o “combustível” que o escolhido usa pra realizar seus Dons.

Dons naturais: Existem casos raros em que um personagem comum pode manifestar dons de escolhidos sem ser de verdade um despertado. O custo disso é de **1 ponto de aprimoramento por nível do Dom**, ou seja pra se Ter um Dom de nvl 1 custa 1ponto, de nvl 3 três pontos, etc.

O personagem pode usar esse Dom quantas vezes quiser, mas tem que descansar um período de 15min a cada uso(logicamente essa limitação não se aplica a dons sempre ativos)

OS DONS

Provavelmente a parte mais importante do sistema de “o chamado” ,dons são aquilo que torna os escolhidos diferente dos restos dos mortais., são os talentos, as habilidades especiais possuídas por um escolhido, sua principal arma na guerra que lutam. Abaixo é explicado detalhadamente o funcionamento dos dons. O jogador que quiser possuir algum poder deve primeiro comprar o Aprimoramento **Dom** , o valor dos pontos gastos vai determinar o número de Dons e pontos de poder que o personagem possui, que devem ser anotado na sua ficha de personagem.

Como já foi explicado, cada lâmina possui um tipo de Dom diferente e característico que somente os pertencentes aquele grupo podem comprar no momento em que são criados, Dons de outras lâminas podem ser comprados somente através de pontos de Experiência com a aprovação do mestre.

Estigmas são um caso a parte, no momento em que são criados ele “adota” uma lâmina e além dos seus Dons iniciais(anjo, demônio, etc), pode também comprar os Dons da lâmina escolhida **apenas até o nível 4**.

Comprando dons de outras lâminas: a regra geral é que para adquirir um dom exclusivo de outra lâmina, o escolhido deve pagar o dobro de pontos que gastaria normalmente em um dom(ou seja ele gasta 2pontos de dom por dom que compra), podendo adquirir dons de no máximo Nível 3)

As exceção à regra são os estigmas, que justamente por

sua falta de especialização podem comprar dons de QUALQUER lâmina até o nível 2 ao custo normal(1 ponto), mas para adquirir qualquer dom de nível 3 deve pagar o custo dobrado (2 pontos).

Mas como toda regra, a palavra final é do mestre. E este custo é válido somente para a criação de personagens , o custo de aprendizado de outros dons através de experiência fica a critério do mestre(e de uma boa explicação do jogador).

Cada ponto poder tem o custo de **um ponto de dom independente de seu nível** ,mas o jogador tem que possuir pelo menos um poder do nível anterior ao que está sendo comprado. Exemplo: O personagem tem que possuir um Dom de

nível 1 pra poder compra algum de nível 2 e um de nível 4 pra poder comprar o nível 5,etc...

Pontos de poder são recuperados a razão de um pra cada 30 minutos de repouso absoluto(dormindo, meditando ,etc).

Usando um dom: O dom deve ser usado se gastando os pontos de poder(PP) exigidos em sua descrição, em cad poder também se encontra sua duração e demais características, não há necessidade de teste para ativar um dom, a exceção são os dons que sempre estão ativos, esses não tem gastos de PP, mas também nunca podem ser desativados.

Os dons são descritos a seguir com suas respectivas descrições e custos de ativação, alguns Dons não tem custo de PP, portanto estão sempre ativos.

Um escolhido tem sempre que gastar pelo menos dois dos seus pontos com Dons de sua lâmina.

Regra opcional :Em casos de extrema necessidade o jogador pode usar seus PV como energia quando seus PP tiverem chegado ao fim, o personagem pode “trocar”2PV pra cada 1PP adquirido.

Alguns Dons(basicamente os gerais) tem um limite de pontos que pode ser gastos , esse limite existe só pra tornar os personagens um pouco equilibrados ,podendo ser ignorado se o mestre desejar.

Ativação: a menos que o texto do poder especifique o contrário, todos os Dons demoram 1 turno pra serem ativados, dons que não tenham custo de PP estão sempre ativos. Uma vez ativado o Dom pode ser mantido pagando-se o custo em PP inicial.

Listas de Dons

A seguir temos a lista de Dons e seus respectivos custos e lâminas, alguns jogadores vão notar algumas pequenas diferenças de quantidade e níveis entre as lâminas, mas isso foi feito de forma a torná-las mais equilibradas.

DONS GERAIS

Este é um grupo especial de Dons que pode ser comprado por qualquer escolhido sem restrições de grupo. boa parte deles funciona quase como vantagens, não existe limite pra quantos dons desse grupo um escolhido pode ter (apenas devem ser respeitados os limites acima descritos).

IGNORAR FOCUS: Custo: 1pt de dom pra cada -1 de penalidade no focus. O personagem desliga a magia à sua volta, se tornando uma “âncora contra magia”, qualquer um que tente usar magia contra ele deve subtrair o valor desse Dom de seu focus final .A desvantagem desse Dom é que ele também afeta magias que ajudariam o escolhido(como curas), e o escolhido nunca pode aprender magias.

AUMENTO DE ATRIBUTO: custo: 1pt de dom pra cada +2 de bônus no atributo. O máximo de pontos que se pode gastar nesse Dom é 5 pts por atributo(+10). É importante observar que cada escolhido só pode aumentar os atributos permitidos por sua lâmina.

PROTEÇÃO: custo: 1 pt de dom por cada +2 de IP,.

O máximo de pts que se pode gastar nesse poder são 5(IP10).Funciona como uma aura de proteção, o personagem se torna extremamente difícil de atingir.

RESISTIR ELEMENTO: custo 1 pt de dom pra cada +3 no IP contra aquele elemento (água ,terra, fogo, etc).

Como anterior, só que a resistência se aplica somente a um determinado tipo de energia, como no anterior, o máximo de pontos que podem ser gastos nesse dom são 5.

TOQUE SAGRADO: custo: 2pts de Dom

Esse Dom é particularmente útil para os escolhidos, ao custo de 1PP, o personagem pode durante esse combate atingir malditos como se seu punho fosse algo que pudesse ferir - lo (prata, abençoado, ferro, etc). Tendo todas as vantagens desse tipo de ataque. Diminua em 2pts o IP NATURAL do alvo(armaduras não contam).Por **3pts de Dom** a vantagem se estende também ao uso de armas brancas. Contra magos este Dom tem um poder especial: um mago atingido tem que fazer um teste de WILL ou não consegue realizar nenhuma magia que estiver preparando naquele turno(mas ainda pode realizar outras ações)

PUNHOS DE PEDRA: custo: 1pt de dom.

Os punhos do personagem são extremamente duros , em termos de jogo, some +1 a qualquer dano feito com as mãos limpas pelo personagem, ele também pode aparar armas bancas de mãos limpas!

ATAQUE EXTRA:custo: 2pts de dom por ataque extra realizado por turno. O escolhido é extremamente rápido, podendo realizar mais de uma ataque por rodada.

REGENERAÇÃO: 1pt de dom por nível do poder

Este poder é sem dúvida um dos mais úteis para todos os escolhidos . o personagem pode usar sua energia interna para curar ferimentos .Como já foi dito os personagens podem comprar esse poder no nível que quiserem independente de sua lâmina. O personagem pode comprar níveis com pontos de experiência ganhos apenas pagando a diferença entre os níveis. cada uso exige um turno.

Nível 1- pode curar 1d6 de dano ao custo de 1PP.

Nível 2- O personagem pode curar 2d6 ao custo de 1PP.

Nível 3- O personagem pode curar partes do corpo perdidas, ao custo de 1PP(orelhas, dedos, etc), 2PP(mão ou pé), 4PP(braço ou perna) ou 6PP em casos extremos (uma coluna partida).O poder só funciona para retornar o escolhido a sua condição anterior, ela não cura um escolhido que já era paraplégico quando despertou.

Nível 4-O personagem pode curar as outras pessoas como o nível 1 e 2 dessa vantagem. também pode curar 3d6 ao custo de 2PP.

Nível 5- O personagem pode curar 4d6 ao custo de 2PP, também pode curar os outros como o nível 3 desse Dom. o personagem se torna imune a QUALQUER tipo de veneno ou doença.

Observação* O jogador NÃO pode transformar PV em PP para utilizar esse Dom.

DRACO

Este grupo de dons é desenvolvido pela lâmina dos Dragões, seus dons foram desenvolvidos através de conceitos de artes marciais, são os Dons mais voltados para o combate e proezas físicas.

Nível 1

Resistir ao Calor (sempre ativo)

O personagem tem sempre +4 no seu IP contra ataques baseados em Fogo ou calor, seja mágico ou não.

Dom de Ares (sempre ativo)

Este Dom representa a capacidade de luta natural dos dragões , e seu funcionamento é quase como um aprimoramento, pois é um dos poucos dons que podem ser comprados mais de uma vez. Em termos de jogo pra cada ponto de dom gasto na compra desse Dom personagem ganha +5% de bônus em alguma perícia de combate, na porcentagem de ataque OU defesa, a sua escolha.

Nível 2

Aríete – custo var. /Duração: inst.

Com este Dom o escolhido pode gerar um surto de energia, que se manifesta através de uma aura que se expande ao redor do escolhido e aumenta sua força em +3 pra cada PP gasto, pode ser usado por exemplo para se tentar derrubar um oponente ou uma porta,e apesar do nome do Dom, também pode ser usado para quebrar madeira , se soltar de cordas, imobilizações, etc. NÃO pode ser usado em combate.

Garras- custo 1PP /Duração: 1min

O personagem pode tornar suas unhas longas e resistentes como garras de animais ganhando um bônus de +2 em ataques físicos, mas o personagem tem uma penalidade de -4 em qualquer teste de DEX quando tentar utilizar suas mãos.

Urro- custo 1PP/Duração inst.

O personagem emite um urro como um leão, forçando um de seus oponentes (a sua escolha) a realizar uma disputa de WILL com o personagem ou não poderá atacá-lo nos próximos 2 turnos.

Quebra- custo e dur. especial, veja abaixo

Com este dom o escolhido pode concentrar sua energia interna e literalmente “quebrar a defesa” do inimigo, pra cada PP gasto o inimigo ter -2 em seu IP para se defender do próximo ataque do escolhido **que acertar o alvo**, ou seja, o efeito desse dom só acaba quando ele acertar 1 golpe no inimigo, esse ddom afeta QUALQUER tip de Ip, seja armadura ou natural.

Nível 3

Alma na espada- Custo var./ Duração inst.

Com o uso deste Dom o escolhido realmente põe sua própria energia em suas armas (ao contrário do que se pensa esse Dom também pode ser usado com as mãos limpas). Por 1PP o

personagem tem um bônus de +4 em seu próximo ataque (se o ataque for mal sucedido o bônus se perde), mas certamente sua utilidade mais impressionante é que ele pode ser usado para cortar diversos tipos de materiais. O custo para isso é o seguinte: 1pt madeira, 2pts para pedras, 4pts para metais, e

6pts para materiais especiais (a cargo do mestre) materiais extremamente fortes (diamante por exemplo) NÃO podem ser cortados. A força do corte é de 5cm pra cada ponto de FOR do personagem. E a espessura de 1cm pra cada 2 pontos de FOR do personagem (o ideal é usar o bom senso, essas medidas só constam pra fins de esclarecimento).

Punho em Chamas- custo 2PP /duração 1min.

Este poder impressionante permite ao escolhido tornar seus punhos flamejantes acrescentando 1d4 ao dano feito com as mãos, veja que esse Dom é especialmente útil contra vampiros e outras criaturas vulneráveis ao fogo. Por alguma razão o fogo gerado por esse Dom não é bom para iluminação (a iluminação é pouca e seu campo reduzido)

Estaca- custo 2PP /duração 3 turnos em combate ou 15s.

Quando o escolhido usa esse poder ele praticamente se "enterra" num lugar e sua força é **multiplicada por 3** para fins de resistência (como encontrões), o personagem não pode atacar quando usa as vantagens desse poder e deve ter as duas pernas firmes para ativá-lo, lembre-se: o personagem não pode ser arredado mas continua passível a danos.

Carapaça- custo 2PP /duração 3 turnos.

O escolhido quando usa esse poder não pode atacar ou realizar qualquer outra ação que não seja se defender, ele tem seu IP +6.

Nível 4

Arma em chamas- custo 3PP /duração 1min.

Funciona exatamente como o poder de nível 3 punho em chamas só que funciona apenas com armas brancas e o bônus dado é de 1d6. Armas de madeira utilizadas irão pegar fogo normalmente após o término do efeito.

Sopro de Dragão- custo 2PP /duração inst.

Com este poder (provavelmente um dos responsáveis pelo nome da lâmina) o personagem pode soprar um jato de chamas de 2m de comprimento que causa um dano de 2d6 no alvo, esse dano não pode ser aparado e só pode ser esquivado com -5% no valor. Não é preciso qualquer teste, ele sempre acerta o alvo.

Crepúsculo do guerreiro- custo 4PP /duração 1 combate

Este poder desenvolvido por uma tribo de índios norte-americanos, geralmente é usado apenas como última medida pelo escolhido, o personagem demora 2 turnos completos para invocar esse dom, então o escolhido entra numa fúria guerreira ganhando o seguintes vantagens: 1 ataque extra por rodada, danos baseados em FOR +3 e tem seus PVs DOBRADOS, ele também se torna IMUNE a qualquer forma de dominação mental., fica impossibilitado de usar qualquer habilidade que exija concentração e após o término do efeito o personagem cai inconsciente por cerca de 10min, o grande perigo desse dom é que se o escolhido sofre danos durante a fúria além de seus PVs normais, quando eles retornam ao normal, ele deve receber auxílio médico imediatamente ou morrerá.

Nível 5

Draco- custo 5PP /duração 5min.

Este poder tem seu uso extremamente restringido pelos dragões, pela sua óbvia indiscrição, o escolhido demora 2 turnos pra usar esse dom, quando então sofre uma transformação impressionante, ele ganha feições reptilianas como as de um animal, quase realmente como um dragão, adquire garras (dano +3) a capacidade de cuspir fogo quando quiser (dano 1d6/ 1 por turno, sem custo), IP +3, FOR +5, e seus olhos se tornam vermelhos como fogo (+15% em qualquer teste de PER).

FARO

Estes são o grupo de Dons que pertencem aos membros da lâmina dos Farejadores, seus talentos os tornam especialistas em perseguir e capturar seus inimigos, esses dons podem à primeira vista parecer ser fracos que vários outros, as também são os mais versáteis, boa parte dos dons reflete a agilidade sempre presente nos membros desse clã.

NÍVEL 1

Senso de direção- (Sempre ativo)

O escolhido tem um senso de direção, sobrenatural sempre sabendo pra que lado fica o norte, ele sempre se lembra de um caminho feito, ele também sempre tem +5% em qualquer teste envolvendo rastreio.

Sentidos Animais- Custo 0 /duração 1 minuto

O escolhido é capaz de ampliar seus sentidos, se tiver um turno de concentração, ele ganha +15% em qualquer teste de PER até se distrair novamente.

NÍVEL 2

Cavalgar o vento- custo 1PP /duração 1min.

Fazendo uso deste dom o escolhido pode se mover mais rápido, podendo correr 2 vezes mais rápido que o normal, esse dom amplia também a agilidade efetiva do escolhido em 5 pontos (só para fins de corrida)

Mira- (sempre ativo)

Nesse nível, o escolhido adquire um sexto sentido quase sobrenatural, e sempre tem um bônus de 10% toda vez que ataca com qualquer arma de longa distância (inclusive armas de fogo).

Faro sobrenatural- custo 1PP /duração inst.

Com este Dom o escolhido sabe se existe algum maldito perto dele (numa sala por exemplo).

Salto- custo 1PP /duração inst.

Com este Dom, o escolhido pode realizar um salto de até 2x sua altura pra cima ou 3x sua altura pra frente, sem qualquer impulso, acrescenta 0,5 se ele puder tomar impulso e for bem sucedido num teste normal da perícia esportes (em caso de falha ele só consegue alcançar a distância norma desse dom).

Infravisão- Custo 1PP /duração 10min.

Enquanto durar este poder, o personagem pode enxergar tão bem no escuro quanto no claro, apesar do nome do dom, ele na verdade não enxerga padrões de calor.

NÍVEL 3

Farejar malditos- Custo 2PP /duração 15min.

Com este Dom, que no mínimo foi desenvolvido com a ajuda de algum captare, um escolhido sempre consegue saber a direção em que se encontra um alvo “marcado”(com o qual ele já tenha tido contato físico) desde que ele se encontre num raio de 600M. Depois do término da duração o personagem pode reativar o Dom sempre que desejar, o alvo fica “marcado” no dom até que outro seja escolhido, quando o anterior é perdido(e para “remarcá-lo” será necessário outro contato físico.

Conhecer sala- custo var. /duração inst.

Com este Dom o personagem adquire conhecimento (passagens secretas, saídas, pessoas escondidas, etc) a respeito de uma estrutura, onde esteja. É necessário que ele toque pelo menos alguma parte do lugar. o custo varia do tamanho: 1PP para salas normais, 2PP para salas grandes (EX: grandes escritórios), 4PP para pequenos andares , e 6PP para pequenos estruturas. Em termos de jogo este poder cobre 50 metros quadrados por PP gasto. O personagem tem uma noção geral do lugar, e não tem acesso a informações detalhadas sobre as pessoas no lugar. Esse dom não pode ser usado em labirintos mas indicará a direção aproximada caso exista uma saída próxima.

Psicosimetria- Custo 1PP /duração inst.

O personagem tem uma idéia geral da última pessoa que segurou um objeto, coisas como sexo e suas emoções gerais naquele momento.

NÍVEL 4

Benção de Diana- custo 2PP /duração 2 ataques

O uso deste poder permite ao escolhido aumentar o dano de qualquer ataque feito por uma arma de longa distância(inclusive armas de fogo) aumentando seu dano em 1d6.

Patas de aranha- custo 3PP /duração 10min.

Com este poder o escolhido pode andar normalmente em paredes e até tetos(praticamente o homem aranha!), ele não pode carregar nenhuma carga maior do que ¼ de seu próprio peso.

Grilhões- custo var /duração aproximada 5min,

Com este poder o escolhido é capaz de prender o alvo com uma força invisível gerada por ele, cada PP gasto pelo escolhido dá 2d6 de FOR no grilhão, o alvo deve fazer uma disputa de FOR com a força do grilhão, se falhar ficará preso e pode fazer outro teste depois de 1 turno (aproximadamente 1 minuto), até que o grilhão se desfaça depois do prazo total(5 turnos).

NÍVEL 5

Espírito da caça- Custo 4PP /duração 15min.

Com esse dom, o escolhido se torna a própria encarnação da caça, ele pode voar com até 3 vezes sua velocidade normal e ganha +5 em qualquer teste de percepção, sua mente funciona quase como um radar, e ele não pode ser pego de surpresa por qualquer maneira, qualquer teste feito para captura ou imobilização de um alvo(inclusive dons) ganham um bônus de +3 nos testes, ele também se torna imune a qualquer tipo de ilusão.

SOMBRA

Esses são os provavelmente os poderes mais letais entre os escolhidos, os dons dos fantasmas são versáteis e voltados para a furtividade, entrar fazer sem ser notado e sair rapidamente.

NÍVEL 1

Conversar com o olhar- custo 0 /duração inst

O escolhido pode olhando nos olhos de alguém que o conheça (descarte recém conhecidos), geralmente um amigo durante um turno inteiro fazer com que ela entenda uma mensagem de uma palavra sendo sempre uma ação. (fuja, corra, etc)

Silêncio (sempre ativo)

Os fantasmas geralmente são treinados em técnicas de como se mover o mais silenciosamente possível ganhando assim +10% em furtividade.

Mente em branco

O personagem com este Dom tem a mente extremamente equilibrada e controlada, não podendo ser invadido mentalmente com facilidade por nenhum meio (como psiquismo ou magia) se for bem sucedido num teste de WILL contra WILL o atacante, se o teste já for permitido , o jogador tem um bônus de +1 pra resistir.

NÍVEL 2

Empurrar- custo 1PP /duração inst.

Com esse Dom o escolhido pode usar a energia do chamado e projetá-la como uma “mãos fantasma” a uma distância de até 6m de onde se encontra , ele pode usar esse dom para empurrar pessoas ou objetos(teste de FOR contra o alvo) e até para atacar , como se estivesse dando um soco normal(dano 1d4, qualquer defesa - 10%) Ele deve Ter as mãos livres para realizar o efeito. E não pode manusear objetos(disparar uma arma, teclar num PC, etc)

Camaleão- custo 1PP /duração 1min.

Com esse poder o escolhido pode se mimetizar (o famoso efeito predador) no ambiente como um camaleão, ganhando +15% em furtividade (cumulativo com outros dons) quando está em movimento e 25% quando está totalmente parado.

Abrir portas- custo 2PP /duração inst.

Com este poder o personagem pode através de sua energia abrir fechaduras e travas, é necessário poder tocar o alvo, só funciona com cadeados e fechaduras normais(nada mais sofisticado). O personagem também ganha +5% de bônus em arrombamento(essa parte do dom é sempre ativa).

NÍVEL 3

Reflexo- custo 2PP /duração 1 combate ou 5 min.

Quando este poder é ativado o fantasma nunca está exatamente onde parece estar. Ele consegue criar uma área de ilusão que distorce sua imagem, geralmente esta 0.5m de onde parece estar, e qualquer ataque contra ele é feito com -10% no valor da perícia de ataque.

Invisibilidade a máquinas- Custo 2PP /duração 1min.

Talvez um dos poderes que tornem essa lâmina temível, com este dom o escolhido não pode ser detectado por câmeras de segurança e máquinas

fotográficas ,mesmo que ainda seja pego em detectores de calor e movimento, o que às vezes causa grandes confusões.

Sem rastros- Custo var /duração 5min.

Com este poder o personagem anda praticamente sem deixar rastros visíveis, e seu o custo depende da dificuldade da ação. 2PP para terrenos comuns, 3PP para folhas secas, 4PP para neve e coisas do gênero, 5PP para papel (!) e neve espessa, ele ainda pode pelo custo de 5PP passar sobre detectores de movimento sem ativá-los.

Bolsa de sombras- custo var /duração 5min.

Este poder representa a habilidade com que o fantasma manipula as sombras, o personagem com este dom pode tirar um objeto do plano físico, colocando-o num campo de sombras ao qual ele tem acesso . O custo vai depender do tamanho do objeto: 1PP para coisas pequenas(relógios pequenos livros, etc) 2PP para objetos médios(facas e pistolas) e 4PP para objetos grandes(como espadas) Passado o período o objeto é "cuspidor" desse campo a uma distância de 2 m do fantasma. Pessoas com visão mágica ou psíquica verão que algo está com a pessoa mas não verão o quê. Outros fantasmas podem tentar forçar a saída do item de outra pessoa com um teste de WILL vs WILL, este dom não pode ser mantido.

NÍVEL 4

Doppleganger- Custo 3PP /duração 5min.

Com este Dom o personagem pode se disfarçar como outra pessoa , mas essa ilusão se desfaz ao simples toque. Ele pode tentar se parecer com uma determinada pessoa , mas a farsa será reconhecida por um teste normal de PER.

Sombra- Custo 3PP /duração inst.

Com este Dom o escolhido consegue se tornar etéreo por um momento, tempo bastante para escapar de cordas ou agarramentos, portas finas, etc. Não pode ser usado pra se defender de tiros(mas se for atingido logo após a transformação, o projétil não o acerta).

Terror- Custo 2PP /duração inst.

Com este poder o escolhido se torna a personificação do pior medo do alvo (se ele tiver um), que deve ser bem sucedido num teste de WILL ou INT (à sua escolha) para não se afastar do personagem o mais rápido possível, e se não puder fazê-lo o alvo evitará sequer olhar na direção do personagem. O efeito dura por 3 rodadas. O uso desse poder dá +15% de bônus nas perícias intimidação e tortura.

NÍVEL 5

Teleporte de Sombras- Custo var. /duração inst.

Os fantasmas que possuem esse poder são extremamente temidos. Já que podem através de uma sombra qualquer (na qual seu corpo caiba) se teleportar imediatamente para outra sombra, à sua escolha, desde que conheça o local de destino. O custo é de 1PP + 1PP pra cada 5m transportados. Cada pessoa levada junto custa 2PP extra no custo inicial(Ex: para se teleportar sozinho por uma distância de 10 metros o custo final é de 3PP, para levá-la mais um o custo vai para 5PP)

LUMINA

Lumina é o grupo de poderes que pertencem aos espadas da luz, e reflete bem o espírito desses guerreiros, baseados na luz e força de vontade, seus dons seriam os mais tentadores não fosse um detalhe: Espadas da luz não podem usar seus poderes pra propósitos malignos, todos os poderes de nível 3 ou acima só devem ser usados em benefício de sua causa. E caso tente fazê-lo, os poderes simplesmente não funcionam(o que é propósito maligno, fica a cargo do mestre) Além do mais quebrar essa regra não é muito bem visto pelos outros espadas, e acredite muitos escolhidos adoram ver um espada da luz em apuros...

NÍVEL 1

Vontade de ferro (sempre ativo)

Espadas da luz são famosos por sua força de vontade extrema, e eles recebem +3 em seu WILL pra qualquer tentativa de dominação ou manipulação, seja mágica ou não.

Luz- custo 0 /duração var.

O escolhido pode enquanto estiver concentrado gerar um fecho de luz em sua mão que ilumina como uma vela. Esse dom não pode ser usado para cegar um oponente(ver adiante), e seu uso exige uma grande concentração , e qualquer ação mais complicada do que falar extingue a luz.

NÍVEL 2

Lampejo- custo 1PP /duração inst.

Com este poder o escolhido pode gerar um "flash" de luz muito forte que cega seus oponentes que não passarem num teste de CON, que ficam cegos por 3 turnos. A desvantagem é que esse Dom afeta todos que estiverem vendo o lampejo, porém aqueles a quem o espada considera aliado ganham um bônus de +3 em seus testes.



Purificar. Custo 1PP dur inst.

Esse poder reflete bem os ideais dessa lâmina, através de teste de WILL ou CAR(a sua escolha) o personagem pode livrar uma pessoa que se encontre sobre o domínio de alguma força(hipnose, magia, etc). Só pode ser usado em caso de dominações recentes (menos de 48 horas). É necessário que o personagem possa falar com o alvo. Dependendo do tipo de controle, o espada da luz deve vencer um teste contra o WILL da pessoa que jogou o feitiço no alvo(a cargo do mestre)

Inspirar- custo 1PP /duração 1 combate

Com o uso desse poder o personagem pode inspirar seus companheiros na batalha, dando um bônus de +5% nos ATAQUES de todos nas próximas 3 rodadas, e todos ainda ganha +1 em qualquer teste de WILL que precise ser feito. É necessário algumas frases de incentivo e que os alvos sejam ouvidos por ele, o número máximo de aliados afetados é 1d6.

NÍVEL 3

Comando- Custo 2PP /duração inst

Com este poder o escolhido pode forçar um alvo que falhe em um teste de WILL a realizar uma única ação (corra, deite, largue).O alvo não porá a própria vida em risco em hipótese alguma, nem fará coisas contra seu caráter.

Guarda- Custo 2PP /duração 3turnos.

Com o uso desse poder , o espada usa sua energia interna criando um círculo de energia , e todos os personagens num raio de 3m do escolhido (inclusive ele) ganham +4 em seu IP. O personagem não pode fazer qualquer outra ação que não seja se concentrar.

Arco de luz- Custo 3PP /duração 1 min ou 1 combate

Este poder faz parte de um grupo de dons lumina que em boa parte justificam o nome de sua lâmina, com este poder o personagem cria um arco de luz em suas mãos que sempre tem uma flecha pronta para atirar e causa 1d8 de dano(ele ainda precisa saber atirar com um arco).

Verdade Suprema- custo 3PP/ dur. Especial

Com este dom, os espadas da luz exercem toda a sua autoridade, olhando nos olhos de qualquer pessoa, o espada deve fazer um teste de WIL vs WIL, se ganhar o alvo não poderá mentir ou deixar de responder UMA pergunta feita pelo escolhido imediatamente após o uso desse dom, se o alvo ganhar o teste, ainda não pode mentir mas pode apenas ficar calado. Um alvo pode escolher voluntariamente(sem qualquer influência sobrenatural ou não) não resistir a esse dom.

NÍVEL 4

Escudo de luz- Custo 3PP /duração 1 min. ou 1 combate

Com este poder , o escolhido gera um escudo de luz que pode ser usado pra bloqueio com um bônus de 15% e tem uma chance de 30% de anular qualquer magia de ataque feita diretamente contra o personagem.

Armadura de luz- Custo var / duração 1m. ou 1 combate

O escolhido pode se quiser gerar uma armadura semi transparente, feito de energia luminosa que aumenta a IP do personagem em 2 ponto pra cada PP gasto, aumente em mais um ponto seu IP por Pp gasto se o ataque for de natureza mágica ou sobrenatural.

Espada de luz- custo 4PP /duração 1min.

Dom que não poderia faltar, é esse impressionante poder que dá o nome desta lâmina , com ele o escolhido cria uma espada de luz sólida medindo cerca de 1.50m de sua própria mão que causa 1d10 de dano (+ bônus de FOR) .

NÍVEL 5

Expurgo custo 5PP dur 3 rodadas

Este poder é o responsável pelo temor e desconfiança que os espadas causam, além de representar o máximo dos ideais dessa lâmina, até hoje sabe-se de poucos escolhidos que possuem esse poder; tocando o alvo e se concentrando por 1 turno, o escolhido força o alvo a fazer um teste de WILL, se ele falhar o personagem pode retirar sua essência maldita ou seja, ele se torna humano outra vez(lobisomens reverterem a forma humana , magos perdem seu focus, etc) o efeito dura 3 rodadas .Mesmo se conseguirem evitar o efeito total desse Dom, o alvo fica extremamente abalado e perde seu ataque no próximo turno.

TEMPESTADE

Poucas palavras poderiam descrever com clareza os dons dessa lâmina , são poderes relativos a eletricidade e ao ar, são mortais e majestosos, e como os escolhidos que os usam, são melhor vistos do que explicados, exatamente como uma tempestade.

NÍVEL 1

Resistência elétrica (sempre ativo)

O personagem recebe +4 no seu IP contra dano relativo a eletricidade e +3 em CON para evitar atordoamento devido a eletricidade.

Movimento relâmpago.(sempre ativo)

O personagem com este poder sempre ataca primeiro num combate. Se o oponente tiver um poder parecido ou esse mesmo Dom , a disputa é feita normalmente.

Filhos da natureza (sempre ativo)

Representa a afinidade com forças elementais que o tormenta têm, ele recebe +5% em qualquer teste que envolva interagir com o ambiente(animais, sobrevivência,etc)

NÍVEL 2

Espasmo- custo 1PP /duração inst.

Com este poder o escolhido quando toca o alvo (em combate, ataque normal) ele transmite uma corrente elétrica que causa um espasmo de dor no alvo,e se o mesmo falhar num teste de CON ,larga qualquer coisa que tenha em mãos e se usado antes do ataque do alvo ele perde o ataque em combate. Só funciona em pessoas vivas.

Brisa- custo 1PP /duração 1 turno.

Com este Dom o alvo pode criar uma leve brisa que move coisas ou pessoas com uma força de 2d6.

Carga- custo 1PP /duração inst.

Tocando um aparelho que use energia, o escolhido pode com esse dom , descarregar uma pequena quantidade de energia elétrica e fazê-lo parar de funcionar por 10min.

NÍVEL 3

Trovão- custo 2PP /duração inst .

Com esse Dom, que no mínimo impressiona que o vê, o escolhido bate as mãos uma na outra causando um grande estrondo. Todos a sua volta tem que passar no teste de COM ou ficam atordoados e perdem sua próxima ação.

Eletricidade estática- Custo 2PP /duração 3 turnos

Com esse Dom o escolhido pode carregar com energia elétrica qualquer objeto metálico que tenha em mãos (não projéteis) aumentando seu dano nos próximos ataques em 1d8, se o escolhido não acertar um ataque nos 3 turnos seguintes a carga se dissipa.

Estática- Custo 2PP /duração 1min.

O personagem carrega a si mesmo com energia elétrica, e qualquer um ele que o toque receberá 1d4 de dano de dano sem defesa. O mesmo vale se ele for tocado por objetos de metal.

Desacordar- Custo 2PP /duração inst.

Ao tocar o alvo o escolhido dispara uma descarga elétrica forte o bastante para desacordar o alvo, se ele falhar num teste de CON, cai inconsciente por 3 rodadas. Só funciona em pessoas vivas.

NÍVEL 4

Lança de Zeus- custo 3PP /duração 1 min.(veja abaixo)

Com o uso desse Dom o escolhido cria uma lança de eletricidade que quando arremessada causa 1d12+ FOR de dano no alvo, ignorando qualquer IP do alvo se ele estiver usando qualquer armadura metálica. Essa lança é extremamente precisa, acrescente +25% no valor da perícia de arremesso com essa lança. Ela desaparece após o ataque, não pode ser usada em combate corpo a corpo e pode ser mantida por até 1 min sem ser arremessada, então desaparece.

Energia- custo 4PP /duração 1 min

Com esse poder, o escolhido torna seu corpo energia pura durante um turno, visualmente a única diferença é que sua imagem parece um pouco fora de foco. Nesse estado o personagem fica extremamente vulnerável a ataques feito com água sofrendo +5 de dano nesse tipo de ataque. Ele ganha +1 em qualquer dano feito com as mãos. Nesse estado ele pode passar através de metais e outros condutores de energia, desde que a distância ser percorrida não seja maior do que 10m. por viagem, sendo que depois de cada transporte ele tem de esperar 1 rodada antes de fazer outro, pra todos os efeitos o escolhido também gera os efeitos do dom **estática** sem custo adicional.

Ciclone - Custo 4PP /duração 5 turnos ou 5 min.

Com esse Dom o escolhido pode gerar um forte vento (4d6) que pode ser usado pra segurar coisas ou pessoas e até erguê-las do chão. Esse poder também pode ser usado para que o escolhido erga a si mesmo do chão.

NÍVEL 5

Guerreiro da tempestade- Custo 5PP duração 5min.

Com esse fantástico Dom de combate, o tormenta incorpora a froça de uma tempestade viva, podendo se transformar em energia pura, da mesma forma que o do de nível 4 energia, neste estado ele pode usar os mesmos efeitos dos dons **carga e estática**, sem custo adicional. Pode também gerar um chicote de energia elétrica de seu punho que causa sempre 2d6+ FOR (no mais é tratado como uma arma normal). Este chicote também é extremamente difícil de ser aparado, e toda defesa contra ele

tem um redutor de -10%. Armaduras de metal não oferecem qualquer proteção contra esse ataque, qualquer ataque feito contra o tormenta tem um redutor de -10% e dano -2, devido aos fortes ventos que ficam em volta do personagem.

O SABER

Os Dons dos babel, os mais sábios escolhidos da chama, refletem suas características, seus poderes são ligados ao entendimento das energias que permeiam o mundo. Mas se engana aquele que pensa nos poderes do saber apenas como talentos para serem usados dentro de uma biblioteca, não se deve subestimar os talentos do saber em um combate, e acredite eles podem ser tão mortais quanto qualquer outro dome muitos malditos já tombaram porque subestimaram esses mesmos talentos.

NÍVEL 1

Resistência arcana (sempre ativo)

Devido à sua capacidade de entender energias místicas, o personagem é naturalmente mais resistente a magia. Ele ganha +3 em qualquer atributo pra resistir ao efeito de uma magia (não funciona pra aumento de IP, só pra testes de atributos.)

Lógica (sempre ativo)

A maioria dos Babel naturalmente é um bom argumentador, e quando possui este Dom, ele sempre ganha 10% em qualquer teste de perícia onde seja necessário convencer alguém(lãbia, manipulação, etc). Ele também ganha +1 em INT em testes quando tenta resolver algum enigma.



NÍVEL 2

Dom de Babel- custo 1PP /duração 1hora.

Com este dom o personagem é capaz de entender (tanto na forma falada quanto na escrita) qualquer língua existente. Para línguas mortas custo aumenta em 1PP. Este poder só pode ser usado com uma língua por vez(Ex: se o personagem está lendo um texto em Sânscrito, ele paga 2PP e se quiser logo após ler um texto em hebraico deve pagar 1PP). Só se pode ter um língua por vez.

Fraqueza- Custo 1PP /duração inst.

Olhando diretamente para uma criatura sobrenatural, o Babel pode descobrir suas fraquezas, tanto as gerais(se alvo é vulnerável a água, ferro, magia, etc) quanto as pessoas(esse demônio é especialmente vulnerável a prata vinda da Ásia, etc)

Aura- custo 1PP /duração inst.

Com este Dom, o escolhido pode ver o estado geral do alvo, mas somente no que diz respeito ao estado emocional do alvo.

Dom de Gaia- custo 1PP /duração 5min.

Este poder é fruto de grande discussão entre os escolhidos principalmente por sua eficiência, com esse Dom o Babel pode se comunicar com árvores e animais. Conversas com estes seres não são muito completas ou complexas mas sem dúvida úteis. Conversar com um animal não quer dizer que ele não será hostil em relação ao personagem ou que possa se comunicar com clareza.

NÍVEL 3

Visão da Verdade- custo 2PP /duração 1min.

Com este poder o Babel pode ver através de ilusões, revelando a verdade por trás das aparências. Pode ser usado para observar se algo está escondido em seu campo de visão, etc

Arma espiritual- Custo Var /duração 1 min.

Este poder é sem dúvida extremamente útil e versátil em situações de emergência. Com ele o escolhido convoca uma arma de mão que parece feita de uma energia sólida azulada. O custo é de 1PP básico+1PP pra armas pequenas (como facas) , +2PP pra armas médias(espadas, maça, etc) e +3PP pra armas grandes(como machados). Não se pode convocar armas de longa distância com esse poder, nem que possua mecanismos complexos, Só o escolhido que ativou o poder pode usar a arma espiritual. Se outro personagem tentar empunhá-la ela se desfaz ao toque, para todos os fins essa arma é considerada mágica.

Visão arcana- Custo 2PP /duração 1min.

Com esse Dom, o escolhido pode ver padrões de magia à sua volta. Pode observar se uma pessoa ou objeto está sob o efeito de uma magia, e a natureza da mesma, assim como se ele está fazendo uso de alguma magia ou poder, este dom não percebe magias de ilusão, apenas mostra que o alvo está usando algum tipo de magia.

Canto da nereida- Custo 2PP /duração 3 turnos.

Através deste poder, o escolhido fala olhando diretamente nos olhos de um alvo, que escutará um som agradável, para os demais que escutarem, o escolhido apenas parece estar falando coisas sem sentido.O alvo deve então passar em um teste de WILL , ou ficará impossibilitado de atacar o escolhido nos próximos 3 turnos, nota-se que ele fica impossibilitado de atacar somente o escolhido que invocou o dom

Abalar- Custo var /duração 3 turnos.

Com este poder , o escolhido pode diminuir temporariamente um atributo do alvo(exceto CAR) , o custo é de 1PP + 1PP pra cada 2 pontos subtraídos do atributo, é necessário concentração total do escolhido. O alvo tem direito a um teste pra resistir aos efeitos desse Dom, WILL pra atributos mentais e CON pra físicos, mas mesmo em caso de sucesso no teste de resistência o escolhido perde 1PP pelo uso do Dom.

NÍVEL 4

Interromper- custo var /duração inst.

Com este poder o personagem pode cancelar um efeito invocado por um oponente (seja mágico, poderes vampíricos, dons ou psíquicos) pra isso ele deve conseguir agir logo antes ou após o oponente e pagar um número de PP igual ao gasto pelo oponente (Ex: pontos de magia, pontos psi, PP, etc).

Paradoxo- custo 3PP, dur. 1 min.

Este dom mostra quão terrível pode ser a capacidade lógica dos Babel, o Babel diz um enigma aparentemente sem sentido a um alvo que se não passar num teste de WIL-1, não conseguirá deixar de pensar no que lhe foi dito, ficando assim inerte em pensamentos durante 1 minuto, esse dom só pode ser usado em criaturas com capacidade de raciocínio lógico e que entendam o idioma do Babel.

Som sólido –custo variável dur. 1m

Com esse dom o Babel pode transformar sua voz em objetos de som sólido, podendo criar pequenos objetos feitos de uma energia translúcida, o custo varia do tamanho do objeto: 2pts para objetos pequenos (até 50cm), 3 para objetos médios (até 1 m) e 4PP para objetos maiores (até 2m) . Só podem ser criados objetos simples sem mecanismos complexos.No caso de objetos com o fim de gerar alguma resistência (como barrar uma porta) trate como se ele tivesse 1D de força para cada PP gasto.

NÍVEL 5

Banshee. Custo 4PP dur inst.

Com este poder o personagem solta um grito agudo que afeta 1d6 oponentes, que sofrem 2d6 de dano sem defesa (IP não absorve esse dano, a não ser que seja específico contra energia sônica) e quem for mal sucedido num teste de CON-3 fica atordoadado e perde sua próxima ação(isso pode ser evitado se os ouvidos do alvo estiverem protegidos). Não é preciso dizer o que esse poder faz a vidros, não é?

ESCOLHIDOS IMPORTANTES

Neste capítulo, mostraremos alguns escolhidos que se tornaram amplamente conhecidos pelo mundo, seja por causa de caçadas bem sucedidas ou por grandes contribuições à Chama.

Andril “McGun” Wilcox, farejador

Esse americano foi o que se pode chamar de adolescente problema, veio de uma família rica que sempre lhe deu tudo do bom e do melhor. Estudava direito numa das mais caras faculdades do país, e vivia eternamente se metendo em encrencas. No seu segundo ano de faculdade começaram a acontecer estranhos desaparecimentos de estudantes, até que um dia seu companheiro de quarto e melhor amigo também desapareceu. Daniel procurou respostas, mas tinha a nítida impressão de que as pessoas pareciam fazer de tudo para simplesmente passar por cima do ocorrido, então ele resolveu investigar por conta própria os desaparecimentos no seu campus. As pistas finalmente o levaram a um esconderijo montado numa gruta atrás do parque do campus, esperando a noite, Daniel invadiu o lugar e viu o que pra ele seria uma visão do próprio inferno, corpos espalhados pelo lugar que cheirava a morte, quando se virou pra ir embora ele viu... algo que simplesmente não poderia ser humano, ela atacou... Daniel até hoje só se lembra de ter corrido o mais que pode, e não entendeu como pode alcançar seu dormitório tão rápido! Exausto ele desmontou em sua cama, quando acordou e procurou a reitoria, viu que o caso seria novamente foi abafado e dias depois teve sua expulsão da faculdade armada em tempo recorde (motivo- insubordinação).

Sua família envergonhada resolveu abandoná-lo também, cansada de suas armações, sem opção ele resolveu seguir um velho sonho de criança, e se tornou um detetive particular. O surpreendente é que ele realmente tinha talento pra coisa, um talento sobrenatural... e foi mais ou menos nessa época que ele foi procurado pela chama, que para ele foi como ganhar na loteria pois ela lhe deu o objetivo de vida que sempre lhe faltou. Desde e então ele se tornou um dos melhores farejadores da chama, e um dos treinadores de novatos mais animados, correm boatos que ele foi sobrevivente de uma missão onde ele e um grupo de escolhidos, desceram ao inferno pra resgatar uma alma! É extremamente bem humorado e curioso.

Geral: Daniel tem olhos castanhos claros e cabelos castanhos e bem aparados, tem 1,78 m e não tem um físico de esportista, está sempre usando um chapéu de aba curta e gosta de se vestir bem, como é fã de filmes antigos às vezes usa uma capa de chuva como detetives de filmes “noir”, usa sempre duas pistolas Magun 9mm prateadas que carrega em coldres no peito que insiste em chamar de “queridas”, anda geralmente num mustang preto. É sempre inconveniente, diz o que pensa geralmente na horas mais impróprias, viciado em adrenalina.

Teriel, Estigma farejador

Poucos são os escolhidos que nunca ouviram falar desse estigma, mas é certo que sua fama vem de muito tempo atrás, quando ele ainda era um anjo Capture, Teruel era capitão do mais renomado grupo de caça conhecidos em Paradísia, anjos disputavam pela chance de serem treinados por ele nos desertos de Dúdale, era conhecido por sua ferocidade em combate e fidelidade à causa, Teruel jamais abandonou um companheiro, até que ele e seu esquadrão foram emboscados por um demônio que caçavam de nome Uzher, Teruel escapou, mas seu melhor amigo jiliel foi morto pelo maldito.

Depois desse dia ele se tornou obcecado, e quando soube que Uzher havia abandonado o Inferno e se refugiado na aterra, imediatamente pediu permissão a seus superiores para caçá-lo, permissão essa que lhe foi negada, amargueado Teriel preferiu abandonar seu status divino e descer à terra como mortal, como ele mesmo diz: onde poderia ser mais útil à causa; mas para seu espanto, descobriu que não havia perdido todos os seus poderes angelicais, curioso somente anos mais tarde ele descobriu que havia se tornado um escolhido.

Sério e dedicado, Teriel raramente falha em uma missão, ele é um dos primeiros no Ranking mundial da chama, a pesar de realmente não se importar com isso, e apesar de ser um Estigma, conquistou respeito pela habilidade que demonstra em suas caçadas. Possui uma espada mística que ganhou de um ancião misterioso que salvou durante uma missão em Istambul.

Geral: Teriel é um homem alto, tem os cabelos longos e negros geralmente presos com descaso num rabo de cavalo, geralmente usa óculos escuro pra esconder seus olhos que são totalmente negros (sem pupilas), tem duas grandes cicatrizes nas costas onde antes ficavam suas asas, Teriel quase sempre se veste de preto e com um sobretudo que usa pra esconder a espada curvada que carrega numa bainha presa às suas costas, geralmente é visto usando uma motocicleta em suas missões, não é do tipo sociável nem dado a intimidades ou brincadeiras, geralmente preferindo ficar calado por incrível que pareça é visto geralmente em missões ao lado do animado Daniel Wilcox.

Shinkaze, fantasma.

Shin sempre foi uma pessoa normal, apesar do excessivo interesse que sempre manifestou por artes marciais como dizia seu pai, desde os 7 anos ele treinava em academias, extremamente inteligente, entrou para uma grande faculdade de engenharia aos 18 anos, foi quando seu mundo perfeito desabou, seu pai perdeu o emprego na empresa onde trabalhou por toda a vida, daí por diante sua vida pareceu ruir como um dominó, a saída da faculdade, a perda da casa, os amigos se afastaram, até que cerca de um ano depois veio o golpe final, chegou em casa e encontrou seus pais mortos, haviam roubado o pouco dinheiro que haviam guardado e tudo mais que tinham em casa, desesperado, shin pensou em se matar, porém encontrou nas artes marciais que tanto amava o apoio que precisava, e seguiu adiante, tudo parecia caminhar para se acertar até que um dia três meses, ao chegar do trabalho se depa-rou com uma figura na sala de sua casa que era no mínimo estra-

nha, parecia ser um ancião, mas seus olhos faiscavam com energia e ele vestia um traje de nobres do Japão feudal, ele lhe falou sobre coisas que não entendia, sobre ser um vampiro, um Kiang-shi, que ele era um deles, que eles causaram a ruína de sua família, tudo para que ele se matasse, e que não podiam esperar mais, ele seria capturado e morto para renascer como um aliado, naquele momento shin só se lembrou dos pais mortos, e a raiva contida por meses a fio explodiu, sem pensar direito ele golpeou o ar, e o vampiro se afastou como se tivesse sido atingido! Mas era impossível! Furioso o vampiro investiu contra ele que ao se defender percebeu que agora estava muito mais rápido do que o normal, assustado tudo que shin queria era sair dali, dizendo isso ele afundou nas sombras em que ele estava pisando e quando abriu os olhos estava na rua, a dois quarteirões de sua casa, Ele correu para o único lugar que podia: sua academia, lá contou tudo como pode para seu sensei que a penas o ouviu pacientemente, até que se levantou fez uma ligação e permaneceu em silêncio, minutos depois, chegaram duas mulheres e seu mestre pediu que ele as acompanhasse, ele foi conduzido a um centro de treinamentos onde desenvolveu seus dons, dedicado até o limite do absurdo, shinkaze (como agora era chamado) hoje é considerado um dos mais experientes escolhidos entre fantasmas no mundo todo, um lutador altamente treinado nas artes do ninjutsu e um adversário mortal.

Geral: Shinkaze é um oriental de corpo atlético, mais parecendo um ginasta, mantém seus cabelos negros sempre presos numa bem-feita trança, tem uma cicatriz no lado direito do rosto adquirida durante uma caçada que quase lhe deixou cego de um olho, por incrível que pareça fora de missões e geralmente educado e agradável, porém em batalha quase não fala, apenas o indispensável.

Julia Arkon, espada da luz.

Julia sempre teve uma vida normal, estudou, se casou e sua única tristeza foi nunca ter podido ter filhos, Julia tinha o que poderia ser chamada de “uma vida perfeita”, seu marido um empresário razoavelmente bem sucedido, Julia dedicava seu tempo livre a ajudar pessoas carentes, até que uma noite, no seu oitavo aniversário de casamento, ela e o marido caminhavam de volta pra casa depois jantarem em um restaurante, foi quando forma abordados por um assaltante, o marido de Julia tentou manter a calma e entregou todo o dinheiro que tinha, mas mesmo assim ele atirou, Julia mal havia visto o marido morrer quando o homem agora se virou para ela, Julia fechou os olhos, iria morrer. Quando olhou novamente estava caída no chão e seu peito queimava, mas antes de desmaiar de novo ela viu algo assustador, uma aura luminosa à sua volta como uma armadura luminosa. Quando acordou de novo estava numa cama de hospital, ao seu lado um senhor de idade, que parecia ter cerca de 60 anos, ele lhe contou da morte de seu marido e lhe disse que não havia morrido porque era uma escolhida, alguém dotado de poderes sobre-humanos, cujo objetivo era a destruição do mal, e lhe deu duas opções: Seguir sua vida e abraçar a causa, Julia escolheu a segunda.

A morte do marido alterou drasticamente a doce Julia, agora era uma mulher firme e séria, sempre preocupada com seus deveres, era de se esperar que hoje aos 44 anos, essa Britânica seja uma das espadas mais influentes da Europa. Sua firmeza e capacidade de liderança notáveis são o bastante para que não haja dúvidas sobre o merecimento dessa posição.

Geral: Uma mulher de 1.66m mas de presença imponente, Julia tem cabelos loiros na altura dos ombros, seus olhos são de um azul acizentado, Julia é uma pessoa firme porém bondosa, seu jeito transmite uma certa amargura, ela se veste de forma sóbria como seu próprio caráter.

Pierrô, alma perdida.

Muito pouco (para não se dizer nada) se sabe sobre este escolhido, que sempre se veste de preto e com o rosto pintado como uma máscara de carnaval, até hoje não se sabe a que lâmina ele pertence, ou por quê ele é tolerado em boa parte das cidades em que aparece, mas dizem os boatos que em combate ele se torna tão são e eficaz quanto qualquer outro membro, normalmente ele nunca diz coisas conexas e sempre parece estar num mundo a parte. Outra dúvida é por quê ele tem sido visto várias vezes em companhia do estigma Teriel e por quê eles parecem estar conversando e se entendendo normalmente.

Geral: Pouco a acrescentar, seu corpo magro é eternamente coberto por roupas pomposas e o rosto sempre coberto por máscaras ou maquiagens de carnaval, raramente fala alguma coisa compreensível geralmente parecendo estar alheio a tudo à sua volta, porém em situações de tensão e emergência assume uma lucidez assustadora, possuindo praticamente um sexto sentido.

Prof. (Dr.) Arthur Leonard. Babel

À primeira vista, este senhor de mais de 60 anos, mais parece um velho resmungão, mas basta alguns instantes de conversa para ver que ele simplesmente esbanja muito mais energia do que boa parte dos jovens que conhecemos. Leonard sempre foi um verdadeiro “apaixonado pelo saber” como ele mesmo diz (um “cdf” no jargão popular) no sentido máximo da palavra, estudou até que se tornou doutor com todas as honras em filosofia e teologia, aficcionado por pesquisas sua grande paixão sempre foi o estudo do oculto, tanto que é considerado uma das maiores autoridades conhecidas sobre o tema. ao contrário dos outros escolhidos, Leonard não se espantou quando de um dia para outro descobriu que era capaz de decifrar língua que não conhecia, ele se dedicou de corpo e alma a formular teorias sobre o assunto, até que foi convocado para o primeiro conselho em Santiago, Arthur acompanhou com entusiasmo o surgimento da chama e hoje é um dos principais coordenadores das pesquisas mais vitais da organização.

Geral: Inglês padrão, esse senhor de 1,67m tem os cabelos e a barba grisalhos e bem cuidados, óculos de prata extremamente caros, move-se depressa e vive falando sozinho, nunca parece estar parado, quando está tentando solucionar algo parece possuído não parando por nada, tem o péssimo defeito de corrigir falhas de gramática e dicção dos outros, mas geralmente assume uma posição paternal com a maioria dos escolhidos mais jovens que conhece.

Vento negro, fantasma.

Outro mistério da chama, esse misterioso caçador se veste como um beduíno, em trajes negros, ele sempre caçou malditos em seu território, mas só foram confirmados os boatos de que ele era um escolhido quando ele apareceu e esse apresentou no último conselho mundial, ele é o líder da guilda dos irmãos do deserto é desconhecida, pois tem sempre seu rosto coberto. Já demonstrou poderes nunca vistos entre os escolhidos, principalmente quando usa sua cimitarra, negra como ébano, até hoje ninguém soube o que o motivou a caçar malditos, mas sua lealdade à causa é indiscutível.

Geral: muito pouco a ser mencionado, alto e de boa constituição física, sempre é visto com o corpo e rosto cobertos com uma roupa negra típica dos beduínos e sempre armado com sua inseparável cimitarra negra, quase nunca fala mas quando o faz sua voz é forte como um trovão.

Carlos “Viper” Kneas. Tormenta.

Neto de aborígenes esse australiano (cujo apelido foi ganho por sua habilidade em reverter situações em que estava acuado, seus famosos “botes”) sempre foi a incorporação da idéia “vir ao mundo a descanso”, alegre e descontraído, só tinha dois talentos excepcionais, brigas de rua (por força das encencas em que vivia metido) e no arremesso de bumerangue, arte em que foi treinado por seu avô. Sua vida até o dia em que foi visitar seu avô e encontrou a tribo em que ele vivia devastada, seguiu a trilha de sangue que se afundava pelo deserto apenas para encontrar seu avô agonizando estacado na areia, ele retirou o ancião, mas era tarde demais, a última coisa que ele pediu foi que Viper, ficasse com uma arca que estava em sua tenda, quando perguntou quem havia feito aquilo, ele apenas respondeu antes de morrer... espíritos ruins.

Dentro da arca, Viper encontrou um para de bumerangues feitos de um metal estranho, e um número de telefone, confuso ele ligou para o número, uma mulher atendeu e sem entender bem o porquê, ele lhe contou todo o ocorrido, houve um instante de silêncio até que ela pediu que ele a encontrasse no deserto perto de onde seu avô foi morto, na mesma noite ele e a mulher (Lígia, uma meio-aborígine no mínimo imponente) estavam caçando rastros no deserto, até que chegaram em uma caverna onde avistaram duas criaturas que pareciam chacais humanos, Lígia derrubou um com um machete que carregava, e antes que o outro pudesse fugir, viper atirou seus bumerangues, que voaram faiscando como relâmpagos no ar (literalmente!), a criatura caiu no chão, tendo fortes convulsões antes de ser morta por Lígia, que impressionada tomou para si a missão de treinar o jovem australiano, em parte para pagar o débito que tinha com o seu avô. Carlos é o contrário de tudo que se pensa dos Tormenta, brincalhão e descontraído, esta sempre usando chapéu e jaqueta de couro, e com o tempo de tornou especialista em sobrevivência em desertos.

Geral: Kneas tem a pele morena, os cabelos curtos com mechas que ele deixa caída sobre os olhos (charme como ele diz) ele sempre está bem humorado e disposto tanto para caçadas como para farras, um eterno para raios de confusão, sempre quer se dar bem com sua lábia, usa sempre um chapéu de abas largas de couro e adora roupas finas, sempre traz preso na cintura os inseparáveis bumerangues que já se tornaram sua marca registrada.

Jake Wilson, dragão.

Desde pequeno esse americano poderia ser classificado como um marginal de carreira, vivia envolvido com pequenos crimes ou brigas de rua, no que aliás era muito bom, descobriu desde cedo, por volta de seus 17 anos) que possuía talentos sobre-humanos e que era mais forte que as pessoas “normais”, ao contrário de outros escolhidos ele desenvolveu boa parte de seus dons sem qualquer treino, tudo parecia correr bem até o dia em que foi cercado e dominado por um grupo de homens armados e levado a um galpão abandonado, lá ele encontrou um senhor que parecia ser o líder, que lhe fez uma proposta, unir-se a seu grupo, uma organização chamada fogo-fátuo ou morrer, Jake não entendeu muito bem a história, mas nunca gostou de receber ordens e reagiu, por mais rápido que fosse eles estavam em maior número, quando tudo parecia perdido Jake escutou um estrondo e o lugar se encheu de fumaça, guiado por alguém ele conseguiu fugir e conhecer seu salvador, um caçador que se apresentou apenas como J.R., e depois de descansarem por alguns instantes lhe explicou o que havia acontecido, sem opção, Jake pediu para ser apresentado à chama para ser treinado.

Esse jovem impulsivo hoje com 21 anos é um dos maiores mistérios da chama, uma vez que teve seus poderes despertados relativamente a pouco tempo demonstra um grau de domínio de seus dons inacreditável já correm boatos de que logo ele irá se tornar o maior caçador dos dragões que o mundo já teve.

Geral: Jake é o típico jovem rebelde, calça rasgada, jaqueta de couro surrada, traz os cabelos escuros presos com uma faixa estilo “Rambo”, ele adora filmes de ação e é geralmente simpático, talvez um pouco confiante demais, Jake sabe que desperta inveja entre seus companheiros mas tenta contornar o problema com bom humor, é fanático por treinos e sempre que pode ainda participa de torneios de luta de rua, Jake é um aluno dedicado e pode ser rotulado como uma pessoa transparente.

Samantha VanHelsing. Babel.

Duas palavras podem descrever Samantha Van Helsing, romântica e dedicada, essa bela jovem ruiva de 28 anos, sempre foi uma curiosa em excesso, e desde criança tão grande quanto sua inteligência, em especial um dom nato para línguas, era sua energia, vivia inventando as coisas mais absurdas.

Quando tinha 23 anos, recebeu uma carta que teria sido escrita por seu falecido pai, onde ele contava que ela era descendente do célebre caçador de vampiros, coisa que ela simplesmente julgava impossível, junto com a carta havia um endereço para onde Samantha deveria ir o mais rápido que pudesse, curiosa no dia seguinte ela procurou o endereço em questão, uma casa no subúrbio da cidade, lá ela conheceu o Professor Arthur Leonard, que depois de ler a carta e resmungar uma ou duas coisas mandou que ela entrasse, sem mais delongas ele explicou para a jovem o que era a chama, e antes que ela pudesse ter qualquer reação, pediu que ela o acompanhasse até um sala onde se encontravam diversos livros, disse que precisava de uma análise do volume que estava a sua frente, sem alternativa ela obedeceu, horas depois Leonard voltou viu o que ela havia feito abriu um largo sorriso e levou-a para conhecer os outros aprendizes, Samantha acabava de entrar na chama.

Talvez inspirada pelo mito de seu antepassado, Samantha se recusa a ser somente uma estudiosa em eterna reclusão, ela se tornou uma grande caçadora, que já conta diversas vitórias em seu histórico, totalmente empolgada quando se trata de missões de campo.

Geral: Essa jovem de olhos verdes e cabelos ruivos, é extremamente atraente e vive animada (irritantemente animada como diriam alguns), porém é também muito desleixada, traz geralmente os cabelos presos num rabo de cavalo e usa óculos de aro grosso (em missão usa lentes), e se veste de maneira absurdamente descombinada. É altamente curiosa está sempre fazendo perguntas a todo mundo sobre tudo, acha tudo uma grande aventura, dedicada está sempre tentando provar seu valor e perder a fama infundada que tem de “protegida”.

Rodrigo “Giga” Passos. Babel.

Pouco precisa ser dito sobre esse jovem brasileiro de 24 anos, não há grandes feitos em sua vida ou no ingresso a chama, além de ser um hacker nato que já aos 15 anos era uma lenda na internet, seu único grande feito é ter sido o idealizador e criador da chosennet e ninguém pode negar seu auxílio a chama através disso, é ele também responsável por boa parte dos avanços da chama na área de comunicação, mas o mais espantoso são os boatos de que teria adaptado seus dons para interferirem com o uso de computadores em geral, elétrico e falador, ele

não se anima nem um pouco com a idéia de se arriscar em missões externas, preferindo estar sempre na equipe de apoio de caçadores mais experientes.

Geral: baixo, magro e usa óculos, ou seja, o típico “nerd”, Giga adora seriados ficção científica e filmes de terror, nas horas vagas toca violão e tem um fraco por MPB e bossa nova, vive praticamente o dia todo na frente de um Pc e temm verdadeiro pavor de se expor em missões, fala muito e a maioria das pessoas nunca entende o que ele está falando, é um hacker e programador de primeira, o que ele sabe muito bem, como faz questão de lembrar a todos os seus conhecidos.

Renato Ferraz, tormenta

Renato sempre teve uma vida tranqüila em São Paulo, sua cidade natal, até hoje não se sabe o que o levou a freqüentar cultos de umbanda num centro perto de sua casa, ele se tornou um filho-de-santo e no dia em que estava sendo ordenado teve uma visão, nela ele via um deus ioruba que lhe dizia que ele era um escolhido e que sua missão era exterminar o mal que representavam as criaturas que desafiavam os deuses com sua existência desequilibrando as energias da natureza, Renato despertou de sua visão apenas para encontrar o centro onde estava vazio e o chefe do terreiro sorrindo, mestre Thobias foi seu professor e o guiou nos pri-



meiros passos na lâmina dos Tormenta e seus ensinamentos. Hoje com cerca de 32 anos, Renato é um dos líderes dos filhos dos Iorubás no Brasil, chefiando uma rede de pequenas bases da ordem e coordenando suas missões, ele mesmo participa muito menos de caçadas do que gostaria. Calmo e introspectivo, esse tormenta torna-se selvagem como um animal quando se enfurece.

Geral: Um homem de fé é a melhor definição para este tormenta que é extremamente exigente com todos e muito mais com ele mesmo, adora a natureza e sempre que pode se retira para passeios em áreas florestais para pensar, uma pessoa calma, sempre disposto a escutar e ajudar os outros, mas quando entra e combate, se torna uma máquina, não parando de lutar até que todos os inimigos tenham caído, geralmente se veste de forma simples, tem cabelos negros encaracolados e olhos castanhos.

Charles Deville,

espada da luz, anátema.

Provavelmente Charles seja maior vergonha sofrida por sua lâmina, seu ingresso na Chama foi tão misterioso quanto sua vida, dizem que ele simplesmente apareceu em uma base dos espadas e pediu para ser treinado, ele foi mantido sob custódia e depois de um longo debate, ele foi aceito desde que sob supervisão severa, mas os temores que pairavam sobre Charles forma logo dissipados, ele era justo, honrado, e de uma fidelidade a chama inabalável e em missão, um dos espada-da-luz mais dedicados de que se tem notícias, sempre reservado sobre sua vida, o pouco que se descobriu é que ele descende de uma tribo cigana, DeVille foi um dos mais promissores escolhidos de que se tem notícia, candidato forte a se tornar basileu em um grande centro na Europa, rival declarado de Julia Arkon nesse sentido. Mas algo aconteceu, durante uma caçada no Egito há cerca de 2 anos atrás ele simplesmente desapareceu, equipes de busca foram enviadas mas sem sucesso, não se teve notícias dele até cerca de 1 ano quando durante uma caçada uma equipe de escolhidos encontrou um grupo de satanistas na Romênia que eram comandados por ninguém menos do que...Charles! O que poucos sabiam era que Charles na verdade se tornou líder de uma guilda de seres renegados chamadas de Fogo fátuo, cujo objetivo é destruir todos os escolhidos que puderem. Charles tem poderes inacreditáveis agora, o que leva a crer que ele se aliou a alguém ou foi corrompido por algo muito poderoso.

Equipes tem sido mandadas para o Egito pra tentar descobrir pistas do que pode ter acontecido a Charles lá, até agora sem sucesso. O que terá sido forte o bastante para fazer cair um dos mais fortes espadas da luz da chama? Até hoje poucos sabem o que aconteceu com DeVille, mas a cada dia essa verdade se torna mais difícil de esconder e ela será um duro golpe nos espadas da luz, que já é visto por muitos com desconfiança.

Geral: Charles hoje é um reflexo distorcido da figura majestosa que foi outrora, hoje ele emana uma aura de energia negra que sempre o rodeia, seu gestos assim como sua voz são frios, somente aparentando desprezo por tudo e por todos, arrogante a extremo sua única paixão é o poder, que ele busca de forma inescrupulosa de forma obsessiva. Um inimigo temível no mínimo, Charles parece não se lembrar e nenhum de seus aliados, ou na verdade prefere esquecer.

Novos Kits de Personagens

Pesquisador da Chama

Ainda existe muito a ser descoberto sobre os escolhidos e suas origens, foi com esse intuito que foram recrutadas várias pessoas, para que pudessem catalogar, pesquisa e cruzar informações sobre os escolhidos, para que pudessem entender melhor sua natureza e suas origens, alguns dos primeiros pesquisadores da chama foram recrutados e treinados dentro das fileiras da Talamaska e hoje apesar de ser um grupo reduzido, são dedicados à sua missão; é um trabalho difícil, e pra alguns extremamente entediante, pois raramente um pesquisador é visto em missões de campo, mas alguém tem de fazê-lo.

Tempo de Aprendizado: 3 a 4 anos

Custos: 3pts de aprimoramentos, 260 pontos de perícia

Perícias: Biblioteconomia 50%, pesquisa 40%, organização 30%, línguas (escolha duas) 30%, ciência (história 40%, biologia 35%) lendas 35%, teologia 35% parapsicologia 30%, conhecimento de escolhidos 35%.

Aprimoramentos: biblioteca 2, contatos 2, recursos 2.

O especialista

Os especialistas são aqueles escolhidos respeitados por serem experts sobre um determinado tipo de maldito, talvez sejam caçadores experientes ou até mesmo sofre de uma obsessão pelo seu alvo, o fato é que agora ele sabe muito, até demais sobre aquela raça, o especialista vive uma vida arriscada, pois é procurado por escolhidos por suas informações e pelos malditos pelo que sabe.

Tempo de Aprendizado: mínimo 5 anos.

Custos: 3pts de aprimoramento e 210 pontos de perícia

Perícias: armas de fogo (escolha uma) 40, arma branca (escolha uma) 30/30, armadilhas 30%, esquiva 30%, furtividade 30%, ciências proibidas (escolha um tipo de criatura) 50%, conhecimento de escolhidos 20%, condução 20%, pesquisa 20%.

Aprimoramentos: fama 1, biblioteca 1 (subgrupos ligados ao maldito), pontos heróicos 2, recursos 1, contatos 1.

Aventureiros

Estes escolhidos são aquelas pessoas que em algum momento enfrentaram a morte, e gostaram, verdadeiros viciados em adrenalina, vivem se metendo em confusão, para eles a missão é apenas o pano de fundo, o que importa é a emoção da caçada.

Custo: 3pts de aprimoramento e 250 pontos de perícia.

Perícias: armas de fogo (escolha uma) 40%, armas brancas (escolha uma 40/30), artes marciais 30/30 conhecimento de malditos 20%, condução (escolha o tipo 40%) acrobacia 30%, esquiva 30%, natação 20%, escalar 30%, pilotagem (escolha uma) 30%.

Aprimoramentos: pontos heróicos 3, recursos 2, armas de fogo 2, corajoso.

Especial: Infelizmente, aventureiros são viciados em coisas perigosas, em situações em que houver a possibilidade de fazer algo perigosamente, eles farão, faça um teste de WILL quando houver a possibilidade de fazer algo de forma mais “emocionante” e ou para fugir de um perigo imediato (geralmente um aventureiro tem que ser ferido para começara a entender que é melhor fugir).

Pontos heóicos: 3 por nível

Máquinas de guerra

Máquinas é o nome dado aos escolhidos que acham que só existe uma forma de eliminar um maldito: com força bruta. Estes escolhidos são conhecidos por não medir esforços e recursos para eliminar um maldito. Mal vistos por serem meio indiscretos. Mas eles não se importam com o que os outros falam, só querem fazer seu serviço e bem feito.

Tempo dedicado: 2 a 3 anos.

Custo: 3 pontos de aprimoramento e 250 pontos de perícia

Perícias: armas de fogo (escolha duas) 40%, armas brancas (escolha uma 35/35), artes marciais 35/35, esquiva 30%, intimidação 30%, condução 20%, demolição 25%, arrombar 30%, explosivos 25%.

Aprimoramentos: pontos heróicos 4, recurso 1, armas de fogo 3, má reputação, suspeito.