

The cover art features a central illustration of Aang, the Avatar, standing in a meditative pose with his hands on his knees. He is wearing his traditional orange and black robes. Behind him is a large, glowing circular emblem that resembles the Earth Kingdom's sun and moon symbols. The background is a golden, textured wall with intricate carvings. In the corners, there are smaller illustrations of other characters: Katara in the top left, Sokka in the top right, Zuko in the bottom left, and Toph in the bottom right. The title 'AVATAR' is written in a large, stylized font at the top, and 'RPG STORYTELLER DEFINITIVO' is at the bottom. Two small rectangular boxes with Chinese characters are placed above and below the central illustration.

AVATAR

群雄四分

天下一匡

RPG
STORYTELLER
DEFINITIVO

ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	4
HISTÓRIA DO ANIME	5
GEOGRAFIA	6
DICIONARIO AVATAR	11
ASTROLOGIA	12
PERSONAGENS	15
PERSONAGENS ÁGUA	16
PERSONAGENS TERRA.....	18
PERSONAGENS FOGO	20
PERSONAGENS AR	22
O AVATAR	24
ARQUÉTIPOS.....	26
CONCEITOS	29
ATRIBUTOS	29
HABILIDADES	31
DOBRA DE ELEMENTOS	34
E COMBATE	34
O SHI	35
SISTEMA BÁSICO DE DOBRA.....	36
O SHI PARA QUEM NÃO É DOBRADOR	37
DOBRA DE AGUA.....	38
DOBRA DE TERRA	39
DOBRA DE FOGO	40
DOBRA DE AR.....	41
ARTES MARCIAIS.....	42
GOLPES ESPECIAIS	46
VANTAGENS,	51
DESVANTAGENS	51
E ANTECEDENTES	51
DESVANTAGENS	52
VANTAGENS	59
ANTECEDENTES.....	63

NOVOS ANTECEDENTES	65
NOVAS CARACTERÍSTICAS	68
ANIMAIS.....	73
SERES ESPIRITUAIS	78
ARMAS E ITENS.....	81
EVOLUÇÃO DE ATRIBUTOS	84
MAPAS.....	85

INTRODUÇÃO

Este módulo foi uma idéia que surgiu em meados de 2008 quando terminei de assistir a serie de Avatar, procurei por muito tempo alguma adaptação do anime para RPG, mas a única e pobre adaptação que achei foi para sistema 3D&T, o qual não tem nada contra, mas a adaptação era realmente fraca e por isso resolvi criar a minha própria versão só que desta vez para sistema witewolf, um dos sistemas que mais gosto. Espero que todos curtam bastante essa adaptação que foi feita com o intuito de atender a vontade de muitos narradores que gostariam de narrar suas aventuras no maravilhoso e perigoso mundo dos dobradores de elementos. Espero que com esse material todos possam ser um bom dobrador. Este e outras matérias de autoria minha estão disponíveis na comunidade "Anime RPG – adaptações" bem como materiais muito bons de outros autores.



Link. (<http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=83703641>)

POR. MARLID BERTO

HISTÓRIA DO ANIME

Em uma era perdida, a humanidade se dividiu em quatro nações: a Tribo da Água, o Reino da Terra, a Nação do Fogo e os Nômades do Ar. Dentro de cada nação, há uma ordem de homens e mulheres notáveis, chamados de "Dobradores", que são capazes de manipular seus elementos nativos, fazendo uma "dobra", que combina artes marciais variadas. Para manter o equilíbrio entre estas nações, existe um único dobrador que é capaz de controlar todos os quatro elementos. Esse dobrador é o Avatar, um escolhido que manifesta o espírito do mundo em uma forma humana. Quando o Avatar morre, ele reencarna em outra nação seguindo um ciclo milenar. Começando com o domínio de seu elemento nativo, o Avatar vai aprender como comandar todos os quatro elementos. Ao longo das eras, as incontáveis encarnações do Avatar serviram para manter as quatro nações em harmonia.

Porém, na época onde se passa a história, a Nação do Fogo iniciou uma guerra cujo objetivo é dominar as outras três nações. Somente o avatar poderia impedi-la, mas quando o mundo mais precisa dele, ele desaparece.

Seguindo o ciclo reencarnatório, o próximo Avatar deveria nascer entre os nômades do ar. Sabendo disso, a Nação do Fogo atacou os nômades do ar e eles foram dizimados. A partir daquele dia ninguém mais viu um dominador de ar, e acredita-se que todos eles morreram.

Entretanto, cem anos passaram e dois irmãos da Tribo da Água, chamados Katara e Sokka, salvam um garoto que estava preso dentro de um iceberg e logo descobrem que o garoto, que atende pelo nome de Aang, é um dominador de ar, além de ser o Avatar que sumiu há cem anos. Agora é a hora de Katara e Sokka ajudarem o jovem Avatar Aang a encarar seu destino e salvar o mundo.

GEOGRAFIA



Esse mapa é mostrado na abertura dos créditos. Eles falam que o mundo é dividido em quatro nações; a Tribo da Água, Reino da Terra, Nação do Fogo e os Nômades do Ar. Com esse mapa, nós podemos ter uma noção de como tudo tem seu lugar, e até ficar de olho onde Aang está indo. Podemos ver que a Nação do fogo é o continente vermelho do oeste; a Tribo da Água, no norte e sul, com os continentes azuis; o largo continente que marrom que parece a Europa/Ásia é o Reino da Terra; e as ilhas brancas no noroeste, sul e sudeste são territórios dos Nômades do Ar.

BASE DO REINO DA TERRA – QUARTEL GENERAL FONG

Essa base fica na parte oeste do Reino da Terra, Construída entre as montanhas na costa oeste do Reino da Terra, essa base é uma das primeiras paradas para soldados voltando da guerra. O lugar tem uma enfermaria, alojamentos, celeiros para os cavalos-avestruzes e espaço aberto para treino. Acredita-se ter câmaras no subsolo da base. O muro circular do lado de fora protege a área, enquanto as paredes finas que se expandem para dentro dão um acesso fácil para fora de lá. O centro da base é um templo, e o quinto andar é o escritório do General Fong. Ele é um poderoso Dobrador de Terra que comanda a base, e quer usar o estado avatar de Aang como uma arma destruidora contra a Nação do Fogo com a intenção de acabar a guerra. Pontos interessantes: Bem, é uma base legal, e suas grandes áreas são bons lugares para treino físico ou dobra de terra.

REFUGIO DA VILA

Essa vila está localizada ao longo da costa, em algum lugar no noroeste do Reino da Terra. Bonita na primavera, essa vila é rodeada de árvores de flores vermelhas e beleza natural. Muitas construções e áreas de SPA foram construídas no topo do rio, e as casas fazem uma linha na margem do rio. Essa parte também está perto do oceano, e até tem uma doca. Tio Iroh e Príncipe Zuko ficaram aqui por pouco tempo depois de serem levados pelas ondas no oceano por três semanas. Considerando que Iroh e Zuko tiveram muito pouco além de roupas, é possível que eles ficassem ali de graça. Pontos interessantes: Estamos falando do melhor lugar para relaxar! Lugar bonito, pessoas amigáveis, massagens e roupões-túnicas de graça... É um sonho.

POLO NORTE

Escondida dentro do Pólo Norte, a Tribo da Água do Norte é um incrível contraste para a dizimada Tribo da Água do Sul. Obrigada à paisagem traidora e à força dos muitos guerreiros e Dobradores de Água da tribo, a Tribo de Água do Norte conseguiu sobreviver ao longo da guerra. A cidade interna foi feita com paredes grossas de gelo e suas confusas ruas de água são muito similares às da cidade italiana de Veneza. Lá parece ter uma abundância de comida, boa economia, e a cultura é rígida e não se modifica. Algumas de suas tradições incluem que mulheres não são permitidas a aprenderem dobra d'água, e elas provavelmente não são permitidas de lutar na guerra também. De qualquer forma, as mulheres da tribo que podem dobrar água são mandadas para Yugoda para aprender como usar seu dom para cura. Outra tradição é o colar de noivado – ao invés de um anel, um homem esculpe algo em um pingente azul que vai ser usado por sua noiva. Também tem casamentos arranjados. Pontos interessantes: A cidade é bonita e a cultura é interessante. Tem muitas coisas para ver e aprender, e também tem criaturas adoráveis, como a lontra-coala.

TEMPLO DO AR DO NORTE

O templo de Ar do Norte está nas montanhas do Reino da Terra. Construída numa montanha bem acima das nuvens, o Templo de Ar do Norte é praticamente um novo mundo por si mesmo. Há muito tempo foi à casa dos monges do ar, do mesmo jeito que foi do campeonato de Bisões Voadores Poling. Mas o tempo e a Guerra causaram a desaparecimento dos Nômades do Ar, até que outras pessoas – refugiados de uma inundação, eventualmente encontraram o templo décadas depois. Construindo em cima do que encontrou um inventor "modernizou" o templo com canos bombeando ar quente e fez muitas invenções, incluindo planadores inspirados pelos desenhos no templo. Mas essa modernização destruiu o que sobrou historicamente da sociedade dos Nômades do Ar. Sem mencionar a total profanação de construção de armas da Nação do Fogo dentro do santuário do templo... Horrível. Pontos interessantes: Dentro do templo tem restos de paredes

cobertas com pinturas e mosaicos da história dos Nômades do Ar, do mesmo jeito que estátuas dos antigos monges de dobradores de ar. A parte de fora do templo tem fileiras de estátuas de pedra de Bisões. Também tem planadores para os aventureiros, caranguejos esquisitos, e se você não é cuidadoso, grandes explosões. Com a grande concentração de gás natural dentro da montanha, as pessoas têm que ser cuidadosas aonde elas levam fogo.

INSTITUTO HERBALÍSTICO

O norte do Reino da Terra é uma velha cidade e um instituto herbalístico. O que uma vez aparentou ser uma próspera cidade construída entre as montanhas, está agora destruída pelo abandono de seus moradores. Dentro de algumas construções da cidade você pode encontrar tapeçaria e cerâmica, pergaminhos e até uma coroa junto com várias outras coisas. No topo de uma montanha próxima descansa um instituto herbalístico de elegante arquitetura e riqueza. Por 40 anos uma herbalista vive aqui, e viu o outro residente indo embora aos poucos. Agora só ela e sua gata (Miyuki) ficaram, tendendo a ajudar soldados machucados do Reino da Terra quando eles vão para lá. Pontos interessantes: Tudo! Civilizações abandonadas são legais de explorar. A casa "verde" da herbalista é bem legal também, e o pântano é bom para sapos congelados.

GRANDE DIVISÃO

Este é o maior cânion do mundo. Na região nordestina do Reino da Terra descansa a Grande Divisão – o maior cânion do mundo. Os "experts" no assunto dizem que o cânion foi provavelmente formado por espíritos da terra que estavam irritados com os fazendeiros dali por não oferecer um sacrifício próprio. Não tem nenhuma plantação ou água dentro do cânion, e trazer comida é perigoso porque atrai os Répteis do Cânion – criaturas gigantes parecidas com formigas que poderia -e iriam- facilmente te engolir inteiro. Aparentemente, é necessário atravessar esse cânion para chegar à capital Ba-Sing-Se, e leva um dia ou dois para atravessar a pé. Muitos dos caminhos que levam para dentro e for à do cânion são penhascos ou têm buracos gigantes que impedem a passagem. Por sorte, o Guia da Grande Divisão é um Dobrador de Terra, então ele pode facilmente criar passagens e pontes de pedra para aqueles com boas intenções que precisam atravessar. Pontos interessantes: Bom, é o maior cânion do mundo.

FOGO DO AVATAR HOKU/ILHA DA LUA CRESCENTE

Essa ilha da lua crescente provavelmente está localizada no oceano central. Isolada no meio do oceano da Nação do Fogo, essa ilha com forma de lua crescente foi à casa do Templo de Fogo do Avatar Roku. Embora a história do templo seja relativamente desconhecida até esse ponto, o Avatar Roku vivia, então o templo tem pelo menos 100-200 anos. De qualquer forma, recentemente quando Aang visitou o templo, os acontecimentos daquele dia resultaram no templo sendo destruído. E como ironia do destino, o próprio Avatar Roku destruiu o templo com a ajuda do vulcão ativo da ilha. Com os sábios do templo capturados por Zhao e levados para o continente, a ilha esta provavelmente deserta. Pontos interessantes: Uh... nada! Com o templo de Avatar Roku destruído, a única coisa que sobrou foi o vulcão.

CIDADE DE OMASHU

A Cidade de Omashu está localizada no sul do Reino da Terra. Localizada em algum lugar no Reino da Terra entre as montanhas fica a Cidade de Omashu. Construída numa grande plataforma no meio de um cânion, o único jeito de entrar na cidade é voando ou usando o caminhozinho que leva a porta. Omashu é uma bonita e grande cidade com muitos cidadãos, guardas Dobradores de Terra, um correio, e mais. Um inteligente (e um pouco maluco) rei Dobrador de Terra chamado Bumi, que lidera a cidade. Como a cidade é muito grande, eles desenvolveram um sistema de entrega de suprimento para toda a cidade usando rampas e escorregas com a ajuda da dobra de terra. Pontos interessantes: A arquitetura da cidade, escorregar pelo sistema de entregas numa caixa cargueira, o restaurante, as áreas mais altas em que você pode ver a paisagem, o palácio do Rei... Você tem muitas escolhas.

ILHA KYOSHI

A Ilha Kyoshi está localizada em algum lugar no oceano do sul. Em algum lugar nas ilhas do sul fica a Ilha Kyoshi, nomeada em homenagem a uma Avatar que viveu ali séculos atrás. Embora os atuais habitantes não aparentem ter habilidades de dobra, as guerreiras são muito habilidosas e suas roupas e armas são igual a da Avatar Kyoshi. A Ilha Kyoshi esteve escondida da guerra até Aang aparecer. A ilha também tem um mercado de peixes decente. Unagi e os peixes Koi ficam perto de sua baía, e a população é bem grande para uma ilha escondida. Pontos interessantes: A alta estátua da Avatar Kyoshi perto da entrada da vila, os Kois "surfando" na baía, e o dojo de treinamento das guerreiras de Kyoshi.

TEMPLO DE AR DO SUL

O Templo de Ar do Sul está localizado no sul, acima da Tribo da Água do Norte. Localizada ao norte da Tribo da Água do Sul, fica o Templo de Ar do Sul, acessível apenas voando. O que um dia foi um bonito lar para bisões voadores, lêmures e muitos monges do ar, agora é apenas um templo abandonado. Esse também é o lugar que Aang viveu e treinou antes do incidente com o iceberg. É também a casa para o Monge Gyatso, o maior e melhor dobrador de ar, e o mentor de Aang. Pontos interessantes: O Santuário do Templo de Ar, onde as estátuas dos avatares anteriores estão; e o campo de airball. É um esporte envolvendo uma bola oca, dobra de ar, e nenhum medo de alturas. Com certeza vai ter um vídeo game baseado nisso.

POLO SUL

O Pólo Sul está localizado no continente ao sul. O continente do sul é a casa de muitos animais que gostam do frio, e restos da Tribo da Água do Sul. A Nação do Fogo em seu objetivo de dominar o mundo destruiu o que era pra ser uma magnífica cidade de gelo. Desde então, a tribo tem vivido em iglus e tendas escondidas na neve com a intenção de ficar fora da vista da Nação do Fogo. Aqui é onde Katara & Sokka viviam antes de sair para ajudar Aang. Pontos interessantes: Usar pingüins como trenó. E... o navio abandonado da Marinha do Fogo deixado em seu primeiro ataque à tribo.



DICIONARIO AVATAR

AVATAR

A palavra Avatar significa descida do céu; designação genérica das encarnações divinas na teologia britânica; reencarnação, metamorfose. No desenho Avatar – The last airbender, Avatar é um espírito divino que é capaz de controlar os quatro elementos (além de ser a maior fonte entre o mundo espiritual e o mundo real). Ele é apenas um espírito que reencarna em um corpo ao morrer (seguindo o ciclo Água, Terra, Fogo e Ar). O Avatar é conhecido como um deus que abrange as quatro nações.

AGNI-KAI

Agni Kai, ou “duelo de fogo”, é, no mundo de Avatar, um costume centenário, uma disputa pela honra entre os dobradores de fogo. Com muitas características comuns com os antigos duelos a céu aberto. É muito comum a presença de espectadores para servirem de testemunha. O duelo tem seu fim quando um dos desafiantes é queimado pelo adversário, na cultura dos dobradores de fogo uma queimadura corresponde à desonra. É comumente finalizado com um ataque de labaredas de fogo na face do adversário, algo que estampa a desonra do dobrador até a sua morte. Da crença Hindu, “Agni”, o deus do fogo, tem três formas: fogo, raio (o que poderia explicar a dobra avançada dos dobradores de fogo) e o Sol. E “Kai”, uma palavra japonesa que significa “encontro”, normalmente de negócios.

SOLSTICIO

Em Astronomia, o Solstício de Inverno é o momento em que a Terra está naquele ponto da sua órbita onde um dos pólos da Terra está mais afastado do Sol . Ocorre, no hemisfério norte, em 21 de Dezembro ou em 22 de Dezembro e no hemisfério sul em 21 de Junho ou em 22 de Junho. O solstício de Inverno é o primeiro dia de Inverno. No calendário chinês, por exemplo, o solstício de Inverno chama-se dong zhi (chegada do Inverno) e é considerada uma data de importância extrema, visto ser aí festejada a passagem de ano. É também nesta data que se celebra o Sabbat Neopagão Yule. Quando ocorre um solstício no inverno significa que esse dia é o menor do ano e a noite a mais longa. Quando ocorre no verão significa que é o maior dia do ano e a menor noite. No mundo de Avatar, foi durante o solstício de inverno que o Sol se posicionou de forma a permitir que Aang se comunicasse com seu predecessor, Roku. Foi preciso que ele viajasse ao templo erguido em nome do antigo Avatar. Pelo fato de sua localização ser dentro da Nação do Fogo muitos problemas surgiu com os sacerdotes que usavam de suas influências para manipular a imagem de Roku a seu prazer. Contudo, foi durante esse encontro que Aang tomou consciência do perigo que se aproximava do planeta, o Cometa Sozin. É quando o solstício se aproxima que a forte barreira que separa o mundo real do mundo espiritual enfraquece, a transição entre espíritos e seres vivos de um mundo para outro se torna mais fácil.

ASTROLOGIA



Na astrologia os quatro elementos são divididos em dois grupos. O Fogo e o Ar são considerados positivos e a Água e a Terra negativas. Essa divisão se assemelha aos dois grupos da filosofia chinesa: yin representa Água e Terra e yang o Fogo e o Ar.

Os signos da Água e da Terra são mais introspectivos, cautelosos e ponderados. Já os signos do Fogo e do Ar não têm tantas reservas e se expressam socialmente com menor precaução.

Os elementos também foram divididos nas qualidades quente, seco, úmido e frio, a incorporação de uma teoria grega muito antiga, que posteriormente deu origem aos quatro temperamentos da medicina antiga: colérico (quente e seco), sanguíneo (quente e úmido), melancólico (frio e seco) e fleumático (frio e úmido).

Quente e Frio dizem respeito à quantidade de energia: alta ou baixa, respectivamente.

Seco e Úmido falam da capacidade, talento ou interesse maior ou menor em criar ou desfazer conexões.

O ciclo de reencarnação Avatar é baseado nestas teorias. Ele gira no sentido anti-horário (o inverso do relógio). Os criadores Bryan e Mike pesquisaram a fundo sobre Yin, Yang e astrologia para construir a personalidade de cada uma das nações.



O Elemento FOGO



Quente e Seca.

Energia alta, rápida e grande talento para desfazer conexões.

Áries, Leão e Sagitário.

Não há quem não saiba o quanto o Fogo é de extrema necessidade para o homem. Aquece seu alimento, sua casa e oferece conforto. Porém é também um elemento perigoso se estiver fora do nosso controle, podendo causar danos irreparáveis. Em outras palavras, o elemento Fogo na astrologia representa a força do espírito. É o desejo da vida, a vontade de ser. Para os signos de Áries, Leão e Sagitário isto significam pressa, impaciência, ação individual, esperança, confiança em si próprio, paixões, desejo de vencer e honestidade. Os signos de Ar abanam as chamas do Fogo, fornecendo-lhes novas idéias, o que torna esses dois elementos compatíveis.



O Elemento AR



Quente e Úmida.

Energia alta, rápida e grande talento para estabelecer conexões.

Gêmeos, Libra e Aquário.

Todos os seres terrestres estão conectados, pois todos respiraram o mesmo ar. Isso faz com que esse elemento se torne coletivo. Pessoas com o signo de Gêmeos, Libra e Aquário compõem o elemento da mente, geralmente se adaptam com facilidade e são muito curiosos. Enquanto os signos de Fogo desejam algo, os de Ar idealizam as coisas imateriais. Possui uma maneira impulsiva de agir, sentimentos artísticos, preferência pelas mudanças objetivas e tendem à distração. Esse indivíduo pode caminhar na neblina, sem saber como aplicar suas energias, ou pode ter sua mente tão clara como o ar antártico.



O Elemento **ÁGUA**



Fria e Úmida.

Energia concentrada, lenta e grande talento para estabelecer conexões.

Câncer, Escorpião e Peixes.

Assim como a Terra, o corpo humano é composto 70% de Água, o que nos leva a crer na importância vital deste elemento. Também é conhecida como solvente universal, ou seja, é capaz de dissolver mais substâncias que qualquer outro líquido conhecido por nós. Na astrologia, a Água pode ser simbolizada pela alma ou a emoção. Câncer, Escorpião e Peixes levam consigo as características deste elemento, o que significa sua sensibilidade e vulnerabilidade tão marcantes. Por isso, se não controlam suas reações emocionais acabam passando por freqüentes instabilidades interiores.



O Elemento **TERRA**



Fria e Seca.

Energia concentrada, lenta e grande talento para desfazer conexões

Touro, Virgem e Capricórnio.

São signos providos de muita paciência e autodisciplina, capazes de alcançar seus ideais com muita persistência. Esses signos tendem a confiar mais no raciocínio prático do que nas inspirações. Os signos deste elemento podem ser bastante cautelosos e convencionais, fazendo-os duvidar das pessoas com mente ágil. Suas principais características são: aplicação, concentração mental, esforço e espírito conservador. Acima de tudo, esses signos devem se preocupar mais em observar o mundo invisível, o mundo que não possui a forma concreta da Terra.



PERSONAGENS



PERSONAGENS - ÁGUA



A dobra de água é baseada no Tai Chi, que é uma arte marcial de movimentos lentos e elegantes. A dobra de água é uma arte defensiva. Não é baseada na própria força, mas sim na capacidade de redirecionar a energia do inimigo para usá-la contra ele. De acordo com a lenda, a lua foi a primeira dobradora de água. Os ancestrais do povo da água viram como ela empurrava e puxava as marés e aprenderam como fazer o mesmo. Segundo a princesa Yue: "Nossa força vem do espírito da Lua, nossa vida vem do espírito do Oceano. Eles trabalham juntos para manter o equilíbrio".

Esses dobradores podem manipular a água em todas as suas formas, o que lhes permite usar diferentes técnicas durante a luta. Eles podem envolver seu adversário em blocos de gelo, lançar poderosas rajadas de água e até mesmo criar ondas gigantes. Podem dobrar a água de qualquer elemento, até mesmo de nuvens.

Os dobradores de água normalmente estão divididos entre os Pólos Norte e Sul, mas podem ser encontrados fora desses lugares, como no episódio 2X04 - The Swamp, no qual apareceram dobradores de água que vivia no pântano. Além de dobrar a água nas formas já citadas, eles também eram capazes de manipular as plantas, dobrando a água em seu interior.

Além das técnicas de batalhas, alguns dobradores de água possuem uma característica muito especial: a habilidade de curar. No Pólo Norte, devido ao sistema patriarcal e totalmente machista, as mulheres só podem aprender este tipo de dobra.

Dobradores de água são muito fortes e ficam ainda mais poderosos durante a noite, quando "pegam emprestados" um pouco do poder da lua. Isso acontece porque os dois espíritos da água, Tui e La, são na verdade os espíritos da Lua e do Oceano.

Mas a dobra de água possui algumas fraquezas. Como retiram seu poder da lua, ficam indefesos durante um eclipse lunar, como aconteceu no episódio 1X20 - The siege of the North - Part dois. Outro fato é que para fazer este tipo de dobra é necessário ter alguma fonte de água por perto. Por isso em ambientes desérticos há muito pouco que este dobrador possa fazer, o que o deixa em grande desvantagem.

A água é o elemento da transformação, por isso aqueles que a manipulam são pessoas que se adaptam facilmente às mudanças. As pessoas da água também são muito amorosas e possuem grande senso de comunidade.

Os habitantes do pólo sul são mais pobres e primitivos que o povo da água do norte. Eles utilizam barcos para pescar e vivem em pequenas vilas, são excelentes estrategistas e guerreiros.



Os personagens da água podem ser dobradores que requer a compra da vantagem (dobrador – 4 pontos). Ou podem ser apenas um aldeão comum e ainda um guerreiro. Dentre os dobradores de água existe uma classe que desenvolve a capacidade de cura, principalmente as mulheres.

Os dobradores de água são afetados pela lua e pelo oceano, pois se acredita que seus poderes vieram desses dois espíritos míticos. Todo dobrador de água recebe mais um nível de potencia de dobra nos dias de lua cheia e perdem todos os seus poderes durante um eclipse lunar.

Personagens da Tribo da Água do Sul

Os personagens da tribo da água do sul recebem um nível de sobrevivência, um de ofícios e um de armas brancas gratuitamente. Também são ótimos com armas exóticas, tipo bumerangues, e armas primitivas como lanças de ponta, redes etc. também são exímios construtores de embarcações de madeira.

Personagens da Tribo da Água do Norte

Os personagens da tribo da água do norte recebem um nível de liderança e um de acadêmicos. É um povo mais civilizado porem isolados do mundo, eles são bons líderes e filósofos. Na tribo da água do norte por lá residir às formas físicas dos espíritos da lua e do oceano, a população é afetada e existem mais probabilidades de uma criança nascer com a capacidade de dobra é maior, por isso um nativo dessa tribo pode comprar a vantagem dobrador do elemento água por apenas 3 pontos.



PERSONAGENS - TERRA



A dobra de terra é baseada no estilo Hung Gar, do Kung Fu, que se caracteriza pela postura firme e pelos chutes e socos potentes, que evocam o poder da terra. A exceção a essa regra é a dobra de terra de Toph, que é baseada no Southern Praying Mantis Kung Fu.

De acordo com a lenda, os primeiros dobradores de terra eram os texugos-toupeiras que viviam nas montanhas. A dobra de terra teria começado por causa de uma história de amor entre dois jovens chamados Oma e Shu. Eles não podiam ficar juntos por que eram de aldeias inimigas, mas ao aprenderem a dobra de terra com os texugos-toupeiras, puderam construir túneis elaborados nas montanhas para se encontrarem secretamente

A técnica de dobra de terra mantém equilíbrio entre a capacidade ofensiva e defensiva. Estes dobradores podem levantar pedras de diferentes tamanhos, manipular a terra para dar-lhe o formato que desejarem. Podem criar grandes muralhas e qualquer tipo de construção que quiserem somente com a sua dobra. Dobradores de terra também podem criar poderosos terremotos e até redemoinhos de terra. Eles não podem dobrar apenas terra, mas também areia, carvão mineral e qualquer outro elemento que venha da terra. Eles são muito poderosos e não têm muitas fraquezas, já que em praticamente todos os lugares há terra ou derivados para que possam dobrar. A Nação do Fogo acredita que eles não são capazes de dobrar metal, por isso costumam prender os dobradores de terra em seus navios totalmente metálicos. Mas no final da 2ª temporada descobrimos que para os grandes dobradores, como a Toph, é possível dobrar este material.

O Reino da Terra é enorme, por isso é possível encontrar dobradores de terra por todo o planeta. Além dos dobradores habituais, no episódio 2X10 - The Library apareceram os dobradores de areia, que viviam no deserto.

As pessoas do reino da terra são muito estáveis, fortes e determinadas. Isso porque, como disse Toph no episódio 2X09 - Bitter Work, "para dobrar a terra é preciso ser firme como uma pedra".

A última fortaleza contra a Nação do Fogo é justamente a capital do Reino da Terra, Ba-Sing-Se, o que mostra como esse povo é resistente.

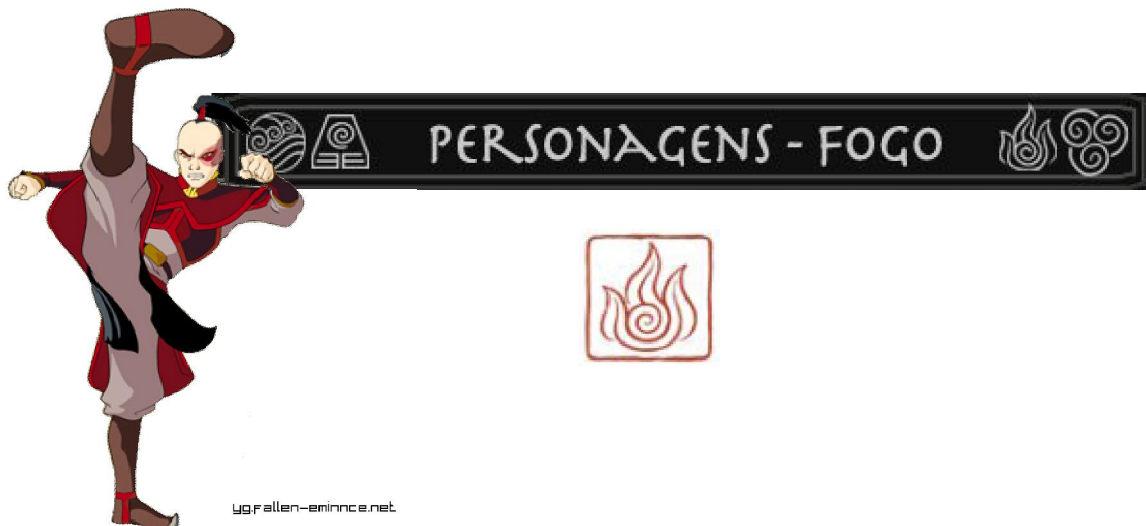
No reino da terra existe uma grande organização que serve ao rei, chamada Daí-li. Eles têm como função proteger o rei e as pessoas da cidade de ter contato com o mundo exterior, para que as pessoas não saibam que o mundo está em guerra. Na verdade a Daí-li é uma organização secreta que serve apenas ao seu líder e não medem esforços para conseguir os seus objetivos. Para ser um membro da Daí-li é preciso ser um exímio dobrador de terra, suas grandes marcas são os uniformes militares de elite e as mãos de pedra que usam como algemas.



土強

O povo do reino da terra recebe um ponto em finanças. Por serem os maiores comerciantes de todo o planeta, todos no Reno da terra têm uma incrível capacidade de negociação, recebem um ponto em ofícios, pois também são grandes construtores da área civil. Os dobradores que forem cegos compram a vantagem dobrador por apenas 2 pontos.





A dobra de fogo é baseada no estilo Shaolin do Norte, do Kung Fu, que se caracteriza por ataques rápidos e ferozes.

Estas pessoas podem dobrar fogo com as pernas, os braços, e até mesmo com a boca. São capazes lançar fortes rajadas de fogo, criar bolas de fogo, paredes de fogo e tudo mais o que for possível com esse elemento. A dobra de fogo também tem aplicações mais simples, como esquentar a água do banho ou se aquecer com o "hálito de fogo". Esta é a dobra mais agressiva e destrutiva de todas. Como disse Jeong Jeong no episódio 1X16 - The Deserter, "a dobra de fogo só serve para destruir". Por isso é necessário que o dobrador tenha muito autocontrole para dominar todo este poder, senão as consequências podem ser desastrosas.

Dobradores de alto nível, como o tio Iroh e Azula, podem fazer dobras de fogo avançadíssimas, como o raio, também chamado de "fogo de sangue-frio". Esta técnica não é abastecida pela emoção como as outras, muito pelo contrário. Para utilizar o raio é preciso ter a mente tranquila e equilibrada, além de total controle de suas emoções. Esta técnica consiste em separar as energias negativas e positivas e então liberá-las e orientá-las quando quiserem se unir novamente. Combinando conhecimentos de dobra de água, Iroh desenvolveu uma técnica para se defender do raio, que consiste em redirecioná-lo através do controle do fluxo da energia pelo corpo. Começando pelo braço, passando pelo estômago até chegar ao outro braço, tomando muito cuidado para não passar pelo coração. Os dobradores de fogo retiram seu poder do sol, por isso são bem mais fortes durante o dia. Mas este fato também denuncia uma fraqueza, já que eles se tornam impotentes durante o eclipse solar. Mas as fraquezas páram por aí, já que é praticamente impossível privá-los de seu objeto de dobra.

Eles também podem tirar seu poder de cometas, como aconteceu no início da guerra, quando o Senhor do Fogo Sozen se aproveitou da passagem de um cometa para aumentar incrivelmente seu poder e subjugar as outras nações. Todos os dobradores de fogo duplicam a sua potencia de dobra durante a passagem de um cometa, como o cometa de Sozen. Com a passagem do cometa se aproximando novamente, a Nação do Fogo espera desta vez terminar com a guerra de uma vez por todas.

As pessoas da nação do fogo são fortes e agressivas, assim como o seu elemento. Eles também são determinados e cheios de energia, e muitas vezes têm grande dificuldade em controlarem suas emoções.

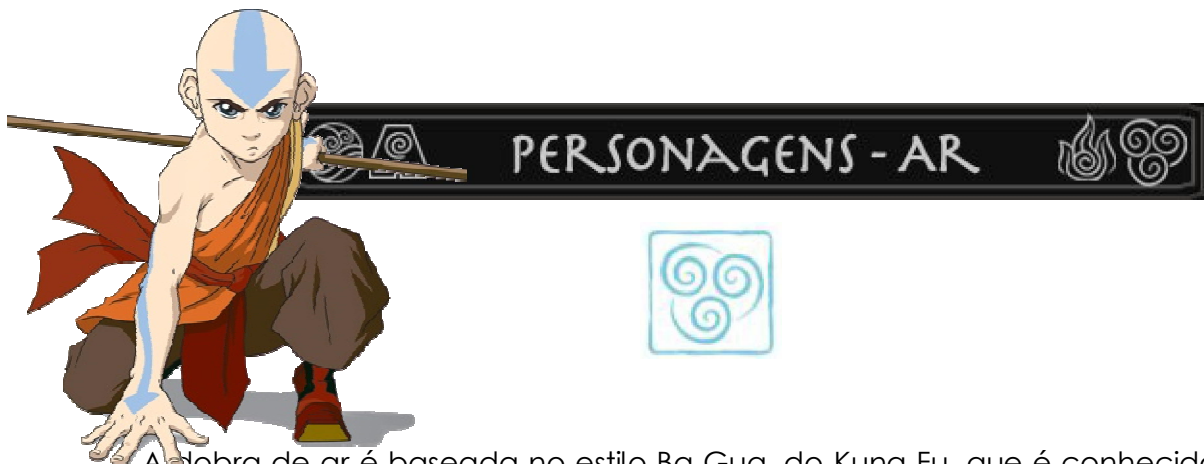
Dentre as grandes personalidades na nação do fogo se destaca o avatar Roku que foi o avatar anterior a Aang, ele nasceu em uma pequena ilha chamada de ilha meia lua e depois como ilha de Roku, Roku foi o melhor amigo do senhor do fogo Sozen e travou uma grande batalha contra ele no início da guerra. Roku também se destaca por ter como guia animal um dos últimos dragões existentes no mundo.



火烈

As pessoas da nação do fogo são ótimas em construir máquinas e por isso recebem um nível na perícia em ciências e ofícios metalúrgicos, um em artes marciais e um em liderança. Mas por a população do povo do fogo ser a menor do mundo a probabilidade de nascer um dobrador de fogo é menor e por isso a vantagem dobrador de fogo custa 5 pontos.





A dobra de ar é baseada no estilo Ba Gua, do Kung Fu, que é conhecido por seus constantes movimentos circulares, que dificultam que o inimigo ataque diretamente. Diferente das outras dobras, a de ar não é feita para o ataque, sendo basicamente composta de movimentos defensivos. Mas isso não significa que esses dobradores sejam fracos, pois podem até mesmo criar poderosos tornados. Geralmente usa o ar como escudo para desviar o ataque do inimigo e podem manipular o ar como quiser, o que de certa forma pode ser uma arma bem eficaz para golpear o adversário.

A dobra de ar é certamente a mais passiva de todas e muitas de suas técnicas consistem em manobras evasivas e formas de evitar o ataque do oponente.

Dobradores de ar são extremamente leves e ágeis, e podem usar objetos, como o planador de Aang, para potencializar suas habilidades de vôo.

Os dobradores de ar não possuem muitas desvantagens em relação ao ambiente, já que sempre há ar em toda parte.

Os Nômades do Ar se dividiam entre os templos do ar do Norte e do Sul, exclusivamente masculinos e do Leste e do Oeste, exclusivamente femininos (segundo notícias da Comic Con 2005). O povo do ar preza muito a liberdade e costuma se afastar das preocupações mundanas. Eles vivem como monges, por isso são muito calmos, pacíficos e desprendidos das coisas materiais. É possível reconhecê-los por suas tatuagens azuis de seta, que percorrem o corpo todo. Obs. Essas tatuagens são dadas apenas aos dobradores de ar que se formam na arte da dobra e só após isso podem viajar pelo mundo para aprimorar-se e desvendar novos mistérios.

Os nômades do ar possuem animais que podem voar como as lêmures e o bisão voador, por isso sempre se deslocam pelo ar.

Quando a guerra começou, uma das primeiras ações na Nação do Fogo foi atacar os templos do ar, para impedir que o próximo Avatar nascesse. Como estavam fortalecidos pelo cometa, exterminaram todos os dobradores de ar que encontraram e durante décadas todos acharam que estavam extintos. Mas um dobrador de ar sobreviveu justamente o Avatar. A grande pergunta é o que acontecerá com esse povo, já que só resta este nômade do ar no mundo.

Mais uma peculiaridade sobre os nômades do ar é que todos os homens dobradores de ar devem ter suas cabeças raspadas enquanto as mulheres usam o estilo clássico chinês de cabelinho raspado na frente e trança na parte de trás da cabeça. Podemos notar isso no encontro de Aang com a Avatar Yangchen durante uma reflexão espiritual nas costas da última tartaruga leão antes de partir para enfrentar o senhor do fogo.



气和

Todo dobrador de ar quando desperta pela primeira vez a sua capacidade de dobra ele é levado para escolher o seu guia animal que é um bisão voador filhote, eles deverão ser como irmãos e inseparáveis, cada bisão só obedecerá ao seu mestre. Um bisão voador é um animal lendário e acredita-se que eles criaram a dobra de ar. Um bisão adulto tem equivalente a capacidade de dobra 3. A ficha do animal deve ser construída em conjunto com o narrador.

O povo do ar é bem humorado e tranquilo por isso recebem gratuitamente um nível em empatia e expressão gratuitamente.



O AVATAR

O avatar é o único ser capaz de dominar os 4 elementos. Ele segue um ciclo de encarnação infinito que passa pelas quatro nações e segue na seguinte ordem: Água, Terra, Fogo, Ar, é dever do avatar manter a paz e harmonia entre as quatro nações. Além dos quatro elementos, no desenho "A lenda de Aang" o avatar aprende com a tartaruga leão, o ser mais antigo da terra a chamada dobra de espírito que permitiu ao avatar tirar a capacidade de dominação de fogo do senhor do fogo, esse poder não faz parte de nenhum dos quatro elementos e deve ser muito restrito em termos de jogo. Não aconselhamos que nenhum dos personagens jogadores seja o avatar, mas isso fica a cargo de cada narrador apenas pedimos que tal ser caso seja personagem jogador seja tratado com muito cuidado perante os outros jogadores. O avatar pode entrar no estado de avatar, nesse estado ele adquire todo o poder e conhecimento de suas vidas passadas mas está vulnerável pois caso ele seja morto nesse estado o ciclo avatar será quebrado e nunca mais o avatar renascerá. Para entrar no estado de avatar é preciso liberar os chakras pela suas respectivas ordem.

1 – Chakra da terra que é liberado pelo medo.
2 – Chakra da água que é liberado pela culpa.
3 – Chakra do fogo que é liberado pela vergonha.
4 – Chakra do ar que é liberado pela perda.
5 – Chakra do som que é liberado pela mentira.
6 – Chakra da luz que é liberado pela ilusão.
7 – Chakra do pensamento que é liberado pela ligação terrena.

Para liberar os chakras pela primeira vez é preciso um teste de meditação para Ca da chakra liberado, dif 6 para os chakras elementais e mais um de dif. Para cada chakra a cima. Depois de dominado os chakras para entrar no estado avatar é preciso apenas um teste de meditação dif. Variante de 6 a 9 dependendo da situação de tranquilidade ou de perigo constante.

Sempre levará um turno para concentração. No estado de avatar o dominador possui todas as dobras elementais no seu nível Maximo e não sofre desequilíbrio de shi. Mas ele só pode permanecer no estado avatar por turno igual ao seu shi, após isso cada turno a mais elimina um ponto do seu shi permanentemente até que seja re-comprado.

O avatar é a ponte que liga os dois mundos, o mundo físico e o mundo etéreo ou espiritual, ele pode ir para o mundo espiritual a qualquer hora. Mas se ele estiver em um local sagrado essa passagem se torna muito mais fácil. É requerido um teste de meditação com dif. A barreira local.

Locais espirituais têm uma barreira mais fina dif. Entre 4 e 6.

Locais comuns mais vivos e tranquilos como montanhas ao por do sol, ou florestas, tem uma barreira mediana, dif. Entre 7 e 8.

Locais mundanos ou locais devastados, desertos têm uma barreira sólida dif. Entre 9 e 10.

Para realizar uma dobra espiritual o avatar deve estar no estado de avatar e fazer um teste de shi resistido pela fdv do alvo dif. 6 para ambos caso o avatar tire 9 sucessos e o alvo tire 5 o saldo do avatar é 4 de o nível de dobra do alvo for 4 ou menor o teste terminou e o alvo perde toda a sua capacidade de manipulação Elemental para sempre. Caso o saldo seja 3 e o alvo tenha capacidade de dobra 5 a diferença do saldo para a capacidade de dobra que neste caso é 2 será debitada na tabela de shi do avatar.



ARQUÉTIPOS

Os Arquétipos permitem que os jogadores construam um senso de personalidade para seus personagens e os ajudem a definir o que faz com que eles "despertem". É válido observar que os Arquétipos não são rígidos; os personagens não precisam ser escravos de seus Comportamentos e Natureza. Ao invés disso, um personagem deve agir de modo racional. Afinal, todo personagem é um indivíduo e um Arquétipo personalizado deve ser o desenvolvimento lógico de um personagem bem acabado. Dentre a lista, o jogador escolherá seu Comportamento, sua Natureza e seu Conceito. É exigido coerência e uma explicação contida no histórico do personagem e com a aprovação do Narrador.

NATUREZA & COMPORTAMENTO

Arquiteto: Você constrói um futuro melhor.

Autista: Você esconde os seus segredos, o seu eu verdadeiro.

Autocrata: Você precisa ter controle absoluto da situação.

Bon-vivant: A vida é para ser vivida.

Caçador de Emoções: A emoção é tudo que importa.

Capitalista: Por que dar algo de graça se você pode vendê-lo?

Camaleão: Independente e auto-confiante, você se adapta a qualquer situação.

Carente: A sua auto-estima baseia-se inteiramente na opinião dos outros.

Celebrante: Você existe para a sua paixão.

Cientista: A existência é um quebra-cabeça que somente você pode reagrupar.

Competidor: Você é impelido pela necessidade de vencer a qualquer custo.

Confidente: Você compreende as pessoas e procura ajudar escutando-as e aconselhando-as.

Conformista: Você apenas aceita o que lhe foi imposto.

Conservador: Você se dedica à imperturbável rotina de sua existência.

Crítico: Nada no mundo deve ser aceito sem antes ser submetido a exames.

Diletante: Você é uma criatura passional interessada pelo momento.

Diretor: Você supervisiona o que tem que ser feito.

Durão: Aqueles que podem, vencem; aqueles que não podem, perdem. Você pode.

Enigma: Suas ações são bizarras, intrigantes e inexplicáveis para todo mundo, exceto você.

Esperto: Os outros existem para os eu benefício.

Excêntrico: Você existe apenas para o seu próprio prazer.

Fanático: A causa é tudo que importa.

Filantropo: Todos precisam ser ajudados.

Galante: Você não assiste ao espetáculo, VOCÊ é o espetáculo.

Gozador: Os risos obscurecem a dor.

Guru: O seu grau de consciência atrai as pessoas, mentor de uma Trilha da Sabedoria.

Honesto: Você tem um temperamento moderado, evitando a qualquer preço contar mentiras e se aproveitar dos.

Idealista: Você acredita verdadeira, louca, profundamente em algum propósito superior ou código moral.

Mártir: Você sofre pelo bem maior.

Manipulador: Você manipula as situações a seu favor.

Masoquista: Você gosta de ultrapassar os limites e tentar ver até onde consegue suporta.

Mediador: Você se dedica a suavizar disputas e geralmente ajudar as pessoas

Olhos da tempestade: Apesar da aparência calma e sutil, o caos e a destruição parecem, segui-lo de perto.

Otimista: "Tudo sempre acaba bem", este é o lema da sua vida.

Parasita: Você não tem amor-próprio; está sempre à sombra de alguém pelos seus méritos.

Pedagogo: Você salva os outros através do conhecimento.

Penitente: Você se sente compelido a passar a sua vida se culpando pelo que é, do que carece e do que fez.

Perfeccionista: Embora seja rígido com os outros, é consigo mesmo que é mais crítico.

Planejador: Os detalhes precisam ser exatos, pois qualquer desvio poderá ser sua ruína. Poltrão: Você jamais se confronta com o que pode evitar e jamais enfrenta nada se houver outra opção.

Ranzinza: Nada vale a pena.

Rebelde: Você não segue a liderança de ninguém.

Sádico: Você existe para infligir a dor e o sofrimento às outras pessoas.

Show de horrores: Você se esforça para chocar e causar desgosto àqueles que o rodeiam.

Sobrevivente: Nada pode te manter caído.

Sociopata: Todos os seres inferiores, vivos ou mortos, devem ser exterminados em prol de uma existência harmoniosa.

Soldado: Você busca alcançar os objetivos alheios.

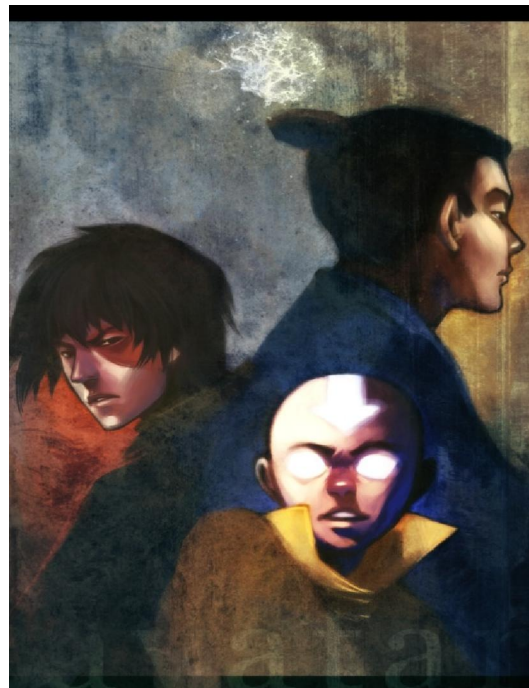
Solitário: Você traça o seu próprio caminho.

Tradicionalista: Como sempre tem sido assim deve ser.

Valentão: A força é tudo que importa.

Vanguarda: Você precisa sempre estar na frente.

Visionário: Existe algo por trás de tudo isso.



CONCEITOS

Artista: músico, estrela de cinema, artistas de clube, modelos.

Boêmio: freqüentador de bares, skinhead, punk, bêbado, drogado.

Criminoso: presidiário, mafioso, traficante, gigolô, contrabandista, capanga, ladrão, revendedor.

Errante: vagabundo, prostituta, mendigos, peregrino, motoqueiro, jogador, apostador.

Intelectual: escritor, estudante, cientista, filósofo, crítico.

Investigador: detetive, policial, agente do governo, detetive particular, caçador de bruxas.

Jovem: criança, fugitivo, abandonado, menino de rua, gangue.

Marginal: primitivo urbano, refugiado, minoria, teórico da conspiração.

Político: juiz, oficial público, conselheiro, ajudante, escritor de discursos.

Profissional: engenheiro, doutor, programador, advogado, executivo, empresário.

Imprensa: jornalista, repórter de noticiário, paparazzo, apresentador, radialista, editor.

Socialite: dileitante, anfitrião, playboy, bajulador, cônjuge proeminente.

Soldado: guarda-costas, executor, mercenário, mercenário, militar.

Trabalhador: caminhoneiro, fazendeiro, assalariado, servo, peão.

ATRIBUTOS

Todo personagem do sistema Historyteller tem Atributos; eles representam o potencial básico de cada pessoa do mundo, assim como o de todas as coisas vivas. A maioria das pessoas do mundo tem pontuações de Atributos que Variam ente 1 (fraco) e 3 (bom), apesar de indivíduos excepcionalmente dotados terem pontuações de 4 (excelente) ou até mesmo 5 (máximo da capacidade humana).

FÍSICOS

Os Atributos definem as condições do corpo e da mente de um personagem. Eles indicam quão forte, ágil e resistente o personagem é. Os Atributos Físicos devem ser os Atributos primários de um personagem muito ativo fisicamente.

Força: feroz, intrépido, musculoso, rijo, rude, enérgico, brutal, reserva de força, punhos de ferro.

Destreza: ágil, flexível, gracioso, hábil, rápido, equilibrado, rápido,

Vigor: firme, incansável, resiliente, resistente, robusto, tenaz, vigoroso, robusto.

SOCIAIS

Estas Características são fundamentais na determinação da primeira impressão, dinâmica pessoal e relacionamento do personagem com os outros indivíduos.

Carisma: amável, carismático, digno, eloqüente, expressivo, amigável, diplomático.

Manipulação: comandante, convincente, insinuante, persuasivo, intimidador, empático.

Aparência: atraente, deslumbrante, elegante, magnético, sedutor, exótico.

MENTAIS

Estas características são fundamentais para o sucesso ou fracasso de um personagem, trata-se de sua capacidade mental de aprender entender e raciocinar o mundo ao seu redor.

Percepção: atento, discernador, observador, perspicaz, vigilante, introspectivo, cuidadoso.

Inteligência: culto, disciplinado, meditativo, racional, sagaz, sábio, criativo, literato, analítico.

Raciocínio: ardiloso, alerta, astuto, esperto, intuitivo, determinado, paciente, estrategista.



HABILIDADES

Não serão permitidos Habilidades Secundárias, pois as mesmas se encontram como especialidades das Primárias listadas abaixo. Tendo que não poderá haver nível 4 sem gasto com ponto de bônus e que devem conter uma especialidade e nível 5 até duas especialidades. A única exceção está para "Linguística" que, independente do nível escolhido deverá ser escolhido um idioma.

TALENTOS

Prontidão: ruídos, bisbilhotar, emboscadas, ficar de guarda, ouvir, cheirar ou sentir a presença.

Esportes: saltar, escalar, equilíbrio, acrobacia. Corrida de resistência, arremesso.

Briga: boxe, chutes e socos, artes marciais (escolher uma), imobilização, desarmar, combate às cegas, submissão.

Esquiva: encontrar abrigo esquivar-se, finta, pular.

Empatia: emoções, personalidade, motivação, confiança, tornar-se amigável, sentir motivação.

Expressão: improviso, conversação, atuação, disfarce, ocultar identidade.

Intimidação: ameaças, constrangimento, coerção, chantagens, intriga, tortura, trapaça, flagelação, humilhação.

Liderança: autoridade, hierarquia, oratória, diplomacia.

Manha: gírias, rumores, esmolar, falsificação, prestidigitação, submundo, artigos ilegais.

Lábia: sedução, mentiras, simulação, confundir, convencer, barganha.

Procurar: pessoas, objetos, revista corporal, animais, pistas.

Expressão: representação, poesia, prosa, improvisação, diálogo, inspiração.



PERÍCIAS

Empatia com Animais: cachorros, treinamento de ataque.

Ofício: mecânica, armeiro, ferreiro, carpintaria, eletrônica, metalurgia, fotografia, engenharia.

Condução: veículos modificados, caminhões, curvas, paradas súbitas.

Etiqueta: bons modos, costumes, cultura das ruas, Sociedade dos Membros.

Arma de Fogo: revólveres, pistolas, rifles, metralhadoras, sacar rápido.

Armas Brancas: faca, correntes, bastões, bastões improvisados, estacas, desarmar.

Performance ou atuação: instrumentos musicais, canto, dança, atuação, leitura labial, dissimulação.

Segurança: arrombamento, demolição, ligação direta, blindagens, alarmes, grampos.

Furtividade: mover-se silencioso, esconder-se, armas ocultas, "sombrias".

Sobrevivência: rastreamento, armadilhas, caças, conhecimento da área, camuflagem.

Arte Marcial: escolha um dos tipos de golpes da sua arte marcial para ser especialista ex. ataques aéreos.

Montaria: animais quadrúpedes, animais voadores, animais exóticos.

Arquearia: curta distancia, longa distancia, mira, arcos exóticos.

Meditação: gerenciamento de estresse, bio-retroalimentação, clareza, zen.



CONHECIMENTOS

Acadêmico: matemática, história; teologia, física, simbologia, mitologia.

Computador: programação, hackear, criação de vírus, internet, recuperação de dados.

Finanças: revenda, corporações, lavagem de dinheiro, mercado de ações, avaliação, contabilidade.

Investigação: criminologia, medicina forense, pistas ocultas, revistar, procura, pesquisa.

Direito: legislação, procedimentos policiais, processos, cortes, contratos.

Lingüística: criptografia, idiomas, anagramas, dialetos.

Medicina: transplante, cuidados emergenciais, venenos e drogas, patologia, farmácia.

Ocultismo: ritos, infernalistas, Culturas; misticismo.

Política: anarquismo, suborno.

Ciências: alquimia, biologia, química, toxicologia, narcóticos, fermentação, destilação, herbalismo.

Conhecimento: lendas, boatos, mistérios, segredos, locais.

Enigmas: dedução, enigmas, soluções rápidas, quebra-cabeça histórico, códigos e cifras.

Presença: cidades grandes, cidades pequenas, locais sagrados, locais isolados, locais secretos.



DOBRA DE ELEMENTOS
E COMBATE



O SHI

O shi é a energia interna do ser humano que rege sua vida, ele é dividido em duas partes o Shi yin e o Shi yang, esse dois tipos de shi devem sempre estar em harmonia, quando o shi de um ser não está em harmonia ele apresenta modificações de comportamento, fadiga, doenças e etc. Um ser humano em perfeito equilíbrio possui 10 pontos de shi 5 de yin e 5 de yang, mas nem todos possuem tal equilíbrio o shi pode ficar pulando de um lado para o outro dependendo da conduta de cada um, se a pessoa é muito impulsiva ela terá mais yang do que yin, mas esse desequilíbrio é saudável até certo ponto.

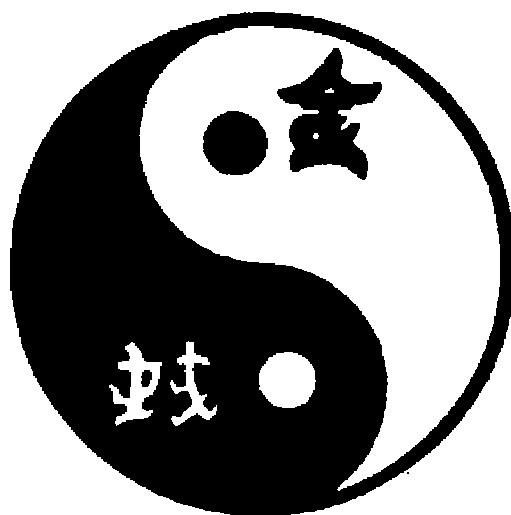
Uma pessoa é considerada desequilibrada espiritualmente a partir do momento que tenha um lado o dobro do outro.

Ex1. Yang 7 e yin 3, essa será uma pessoa com problemas para dormir, hiperativa, estressada etc.

Ex2. Yin 7 e yang 3 o contrario da anterior, será uma pessoa desmotivada, triste e com baixa auto estima.

E nessa progressão só piorando até chegar a yin ou yang 9 e o outro 1, neste nível a pessoa apresenta sintomas de doenças graves, alto grau de febre, pesadelos e enfrentando uma terrível batalha interna para sobreviver ou perecer. Neste estagio é requerido um teste de yin ou yang o que está mais elevado contra a força de vontade, a dificuldade é igual ao nível de cada, ou seja, yin ou yang dif. 9 contra fdv. Sendo a dificuldade ao nível de fdv.

Para equilibrar o yin e yang só é possível com meditação, para cada nível de meditação jogue um dado dif. A energia que está em maior quantidade, no Maximo 8 pois esse teste só é permitido para aqueles que ainda estão conscientes.



SISTEMA BÁSICO DE DOBRA

O sistema básico de dobra é dividido em 2 parâmetros

1 - Conhecimento de Dobra que está diretamente ligado a arte marcial usada como base de movimentos e a base teórica da dobra.

2 - A potencia da dobra que está ligada com a energia interior conhecida como shi.

O parâmetro conhecimento de dobra é evoluído da seguinte forma: nível atual x 5. Esse parâmetro determina o nível de conhecimento sobre todos os aspectos da dobra e só pode ser evoluído até o nível igual a da arte marcial em que os movimentos da dobra se baseiam.

O parâmetro potencia varia de acordo com o equilíbrio do shi do dobrador e do objetivo da dobra.

A dobra para ataque vem do shi Yang do dobrador logo a potência usada varia de 1 até o nível Maximo de shi yang no momento da dobra. Sempre que utilizar um shi no nível igual ou superior ao outro o shi oposto tentará pular para o lado que está sendo usado, mas ele só pulará se a manobra falhar, se a falha for crítica 2 pularão para o lado evocado.

Seguindo o raciocínio anterior o shi usado para defesa será o shi yin, as mesmas regras anteriores se aplicam a esse tipo de manobra.

Quando a manobra for neutra, nem ataque e nem defesa, os dois shis são invocadas ao mesmo tempo e por isso a potencia dobra vai de 1 a 10. Caso falhe perderá um ponto de shi e caso a falha seja crítica perderá dois pontos de shi.

Para recuperar o shi perdido em uma manobra é preciso uma longa jornada de meditação e 2 ponto de XP.

Para atacar ou se defender usando a dobra o teste é destreza + artes marciais dif. Será a do movimento usado como soco ou chute da sua arte marcial em específico, o dano será igual a potencia usada no movimento. Todos os danos causados por dobra são absorvíveis com vigor.

O SHI PARA QUEM NÃO É DOBRADOR

O shi existe em cada um de nós e todos podem usar a sua capacidade, é claro que para isso é exigido muita concentração e treino prévio. Os grandes mestres de artes marciais podem acessar o seu shi para o combate. E ao longo da história foram criando várias técnicas especiais de ataque que só podem ser utilizada com shi, essas técnicas especiais estão listadas a diante e disponíveis para todos os personagens, essas técnicas especiais são difíceis de aprender elas requerem que algum mestre te ensine, jamais poderão ser aprendidas facilmente ou sozinho. Essas técnicas só podem ser aprendidas pelas pessoas que são bastante graduadas em sua arte marcial. Seriam como apenas os "faixas pretas" pudessem aprender se fosse hoje em dia.

Para liberar tais técnicas é preciso estar no nível 4 de uma arte marcial, a partir daí poderá evoluir os golpes especiais que estiverem disponíveis para o personagem. No nível 4 de uma arte marcial o personagem pode aprender apenas 2 golpes especiais e no nível 5 o personagem pode aprender até 4 golpes especiais.

Personagens iniciais só podem iniciar com tal conhecimento se de início já for mestre em sua arte marcial e só poderá iniciar com um golpe especial. As academias dos mestres que detém esse tipo de conhecimento são muito seletivas e preferem passar tal ensinamento apenas para aqueles que não podem dobrar elementos, dificilmente você verá algum dobrador utilizando tais técnicas. As habilidades em questão serão mais bem explicadas mais a frente.





A dobra de água é baseada no estilo de luta Tai chi do Kung-fu que tem como base, os movimentos elegantes e calmos como a água. Um dobrador deve estudar este estilo de arte marcial se quiser ser um grande dominador além de ter total controle do seu shi. As habilidades básicas de um dobrador são descobertas instintivamente ao longo de sua infância, são habilidades que não requerem estilo de luta ou estudo prévio de teoria da dobra d'água, mas que com o estudo se tornam bem mais interessantes.

Nível 1 – no primeiro nível de um dobrador de água ele é capaz de movimentos básicos como empurrar e puxar a água, mas não compreendem bem o porquê ou como fazem isso, neste nível o manipulador só pode usar potencia de dobra 1 e nunca será capaz de desequilibrar o seu shi.

Nível 2 – Neste nível o manipulador já adquiriu mesmo que sozinho certo conhecimento e compreensão a respeito da dobra d'água, sendo capaz de usar os primeiros movimentos de ataque e defesa como socos simples e chutes simples, bloqueios e ondas de pequeno e médio porte. Neste nível o dominador pode usar até 3 níveis de potencia de dobra sendo para ataque ou defesa e 4 para dobras neutras.

Nível 3 – Neste nível o dobrador já tem um bom conhecimento teórico e prático em artes marciais, sendo considerado um guerreiro formado e pronto para o combate, ele pode fazer dobras intermediarias e algumas semi-avanzadas, pode manipular a água que não vê, podem criar gelo, criar grandes ondas entre outras coisas, é neste estagio em que um dobrador de água despertará ou não a capacidade de cura. Neste estagio um manipulador pode usar 5 níveis de potencia de dobra para combate direto ou 6 para dobras neutras.

Nível 4 – Neste estagio se encontram apenas alguns dos melhores e já considerados mestres na dobra, eles podem dominar a água em praticamente qualquer lugar, podem retirar água de plantas e até mesmo do ar. Para esses mestres praticamente não existe limite na capacidade de dobra. Esses manipuladores podem usar até 7 níveis de potencia para combate direto e 8 para dobras neutras.

Nível 5 – Neste nível final o manipulador pode usar o estagio final da dobra, podendo dobrar qualquer substancia liquida que exista, como óleo e até mesmo o sangue que corre nas veias das pessoas. Eles podem usar 8 níveis de potencia para combate e 10 para dobras neutras.



A dominação de terra se baseia no estilo de luta Hung Gar do kung-fu que se caracteriza pelos movimentos firmes, socos e chutes fortes. Um dobrador deve estudar este estilo de arte marcial se quiser ser um grande dominador além de ter total controle do seu shi. As habilidades básicas de um dobrador são descobertas instintivamente ao longo de sua infância, são habilidades que não requerem estilo de luta ou estudo prévio de teoria da dobra de terra, mas que com o estudo se tornam bem mais interessantes.

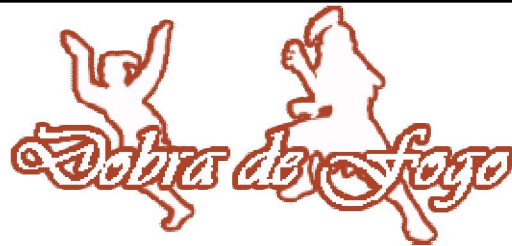
Nível 1 – Neste nível inicial o dobrador de terra pode apenas usar de movimentos básicos como deslizar sobre a terra ao invés de correr. Ele faz isso de modo instintivo e não compreende os fundamentos da dobra, neste nível o manipulador só pode usar potencia de dobra 1 e nunca será capaz de desequilibrar o seu shi.

Nível 2 – Neste nível o manipulador já adquiriu mesmo que sozinho certo conhecimento e compreensão a respeito da dobra de terra sendo capaz de usar os primeiros movimentos de ataque e defesa como socos simples e chutes simples, bloqueios e arremessos de pequenas e médias pedras. Neste nível o dominador pode usar até 3 níveis de potencia de dobra sendo para ataque ou defesa e 4 para dobras neutras.

Nível 3 – Neste nível o dobrador já tem um bom conhecimento teórico e prático em artes marciais, sendo considerado um guerreiro formado e pronto para o combate, ele pode fazer dobras intermediárias e algumas semi-avançadas, podem manipular a terra em vários estados como: pedras, areia e barro e carvão, podem criar estalactites e estalagmites, criar grandes rachaduras no solo entre outras coisas. Neste estagio um manipulador pode usar 5 níveis de potencia de dobra para combate direto ou 6 para dobras neutras.

Nível 4 – Neste estagio se encontram apenas alguns dos melhores e já considerados mestres na dobra, eles podem dominar a terra em praticamente qualquer lugar, podem dobrar a terra com todas as partes do corpo inclusive a cabeça, podem criar terremotos e dobrar minerais como os cristais. Para esses mestres praticamente não existe limite na capacidade de dobra. Esses manipuladores podem usar até 7 níveis de potencia para combate direto e 8 para dobras neutras.

Nível 5 – Neste nível final o manipulador pode usar o estagio final da dobra, podendo dobrar qualquer substancia mineral que exista inclusive os minérios de ferro e ligas metálicas. Eles podem usar 8 níveis de potencia para combate e 10 para dobras neutras.



A dominação de fogo se baseia no estilo de luta shaolin do norte do kung-fu que se caracteriza pelos movimentos agressivos, socos e chutes fortes. Um dobrador deve estudar este estilo de arte marcial se quiser ser um grande dominador além de ter total controle do seu shi. As habilidades básicas de um dobrador são descobertas instintivamente ao longo de sua infância, são habilidades que não requerem estilo de luta ou estudo prévio de teoria da dobra de terra, mas que com o estudo se tornam bem mais interessantes.

Nível 1 – Neste nível inicial o dobrador de fogo pode apenas usar de movimentos básicos como a respiração flamejante para aquecer o próprio corpo. Ele faz isso de modo instintivo e não compreende os fundamentos da dobra, neste nível o manipulador só pode usar potencia de dobra 1 e nunca será capaz de desequilibrar o seu shi.

Nível 2 – Neste nível o manipulador já adquiriu mesmo que sozinho certo conhecimento e compreensão a respeito da dobra de fogo sendo capaz de usar os primeiros movimentos de ataque e defesa como socos simples e chutes simples, bloqueios e arremessos de pequenas e médias chamas. Neste nível o dominador pode usar até 3 níveis de potencia de dobra sendo para ataque ou defesa e 4 para dobras neutras.

Nível 3 – Neste nível o dobrador já tem um bom conhecimento teórico e prático em artes marciais, sendo considerado um guerreiro formado e pronto para o combate, ele pode fazer dobras intermediárias e algumas semi-avanzadas, podem manipular as chamas para criar chicotes de fogo, envolver suas armas com as chamas e criar barreiras de fogo entre outras coisas. Neste estagio um manipulador pode usar 5 níveis de potencia de dobra para combate direto ou 6 para dobras neutras.

Nível 4 – Neste estagio se encontram apenas alguns dos melhores e já considerados mestres na dobra, eles podem dominar as chamas para levitar criar grandes bolas de fogo, dominar a larva entre outras coisas. Para esses mestres praticamente não existe limite na capacidade de dobra. Esses manipuladores podem usar até 7 níveis de potencia para combate direto e 8 para dobras neutras.

Nível 5 – Neste nível final o manipulador pode usar o estagio final da dobra, podendo criar o relâmpago ou chama azul esse ataque fulminante é dominado por poucos dobradores. Eles podem usar 8 níveis de potencia para combate e 10 para dobras neutras.



A dominação de ar se baseia no estilo de luta Ba gua do kung-fu que se caracteriza pelos movimentos Circulares e defensivos, contra peso e contra ataque. Um dobrador deve estudar este estilo de arte marcial se quiser ser um grande dominador além de ter total controle do seu shi. As habilidades básicas de um dobrador são descobertas instintivamente ao longo de sua infância, são habilidades que não requerem estilo de luta ou estudo prévio de teoria da dobra de terra, mas que com o estudo se tornam bem mais interessantes.

Nível 1 – Neste nível inicial o dobrador de ar pode apenas usar de movimentos básicos como a dominação da brisa no planador para apenas planar. Ele faz isso de modo instintivo e não compreende os fundamentos da dobra, neste nível o manipulador só pode usar potencia de dobra 1 e nunca será capaz de desequilibrar o seu shi.

Nível 2 – Neste nível o manipulador já adquiriu mesmo que sozinho certo conhecimento e compreensão a respeito da dobra de ar sendo capaz de usar os primeiros movimentos de ataque e defesa como socos simples e chutes simples, bloqueios e pequenas rajadas de ar, correr e saltar com auxílio da dobra e criar o patinete de ar. Neste nível o dominador pode usar até 3 níveis de potencia de dobra sendo para ataque ou defesa e 4 para dobras neutras.

Nível 3 – Neste nível o dobrador já tem um bom conhecimento teórico e prático em artes marciais, sendo considerado um guerreiro formado e pronto para o combate, ele pode fazer dobras intermediárias e algumas semi-avançadas, podem manipular as correntes de ar para criar chicotes de ar, criar pequenos tornados e voar livremente com o auxílio do planador, entre outras coisas. Neste estágio um manipulador pode usar 5 níveis de potencia de dobra para combate direto ou 6 para dobras neutras.

Nível 4 – Neste estágio se encontram apenas alguns dos melhores e já considerados mestres na dobra, eles podem dominar o ar de forma avançada criando verdadeiros tufões, pode invocar ventos árticos e tropicais entre outras coisas. Para esses mestres praticamente não existe limite na capacidade de dobra. Esses manipuladores podem usar até 7 níveis de potencia para combate direto e 8 para dobras neutras.

Nível 5 – Neste nível final o manipulador pode usar o estágio final da dobra, podendo criar incríveis furacões e rajadas de vento. Eles podem usar 8 níveis de potencia para combate e 10 para dobras neutras.

ARTES MARCIAIS



TAI-SHI

O TAI-SHI CONSISTE EM MANOBRAS SUAVES E UTILIZA A FORÇA DO INIMIGO CONTRA ELE.

MANOBRAS	DIFICULDADE	TESTE	DANO
SOCO:	6	DESTREZA + TAI-SHI	FORÇA
CHUTE:	7	DESTREZA + TAI-SHI	FORÇA + 1
BLOQUEIO:	5	DESTREZA + TAI-SHI	-
APARAR:	6	DESTREZA + TAI-SHI	-
RASTEIRA:	5	DESTREZA + TAI-SHI	FORÇA + 2
AGARRAR:	7	DESTREZA + TAI-SHI	FORÇA + 1
ATAQUE AÉREO:	7	DESTREZA + TAI-SHI	FORÇA + 2



HUNG-GAR

O HUNG-GAR CONSISTE EM MOVIMENTOS FIRMES, IDEALIZA O CORPO COMO UMA PEDRA.

MANOBRAS	DIFICULDADE	TESTE	DANO
SOCO:	6	DESTREZA + HUNG-GAR	FORÇA
CHUTE:	6	DESTREZA + HUNG-GAR	FORÇA + 1
BLOQUEIO:	5	DESTREZA + HUNG-GAR	-
APARAR:	5	DESTREZA + HUNG-GAR	-
RASTEIRA:	5	DESTREZA + HUNG-GAR	FORÇA + 2
AGARRAR:	6	DESTREZA + HUNG-GAR	FORÇA + 1
ATAQUE AÉREO:	7	DESTREZA + HUNG-GAR	FORÇA + 2



SHAOLIN DO NORTE

O SHAOLIN DO NORTE CONSISTE EM MOVIMENTOS RÁPIDOS E AGRESSIVOS.

MANOBRAS	DIFICULDADE	TESTE	DANO
SOCO:	5	DESTREZA + SHAOLIN	FORÇA
CHUTE:	5	DESTREZA + SHAOLIN	FORÇA + 1
BLOQUEIO:	7	DESTREZA + SHAOLIN	-
APARAR:	7	DESTREZA + SHAOLIN	-
RASTEIRA:	6	DESTREZA + SHAOLIN	FORÇA + 2
AGARRAR:	7	DESTREZA + SHAOLIN	FORÇA + 1
ATAQUE AÉREO:	6	DESTREZA + SHAOLIN	FORÇA + 2



BA-GUA

O BA-GUA CONSISTE EM MOVIMENTOS CIRCULARES PARA DIFICULTAR A SUA CAPTURA E MELHORAR A SUA ESQUIVA.

MANOBRAS	DIFICULDADE	TESTE	DANO
SOCO:	7	DESTREZA + BA-GUA	FORÇA
CHUTE:	7	DESTREZA + BA-GUA	FORÇA + 1
BLOQUEIO:	6	DESTREZA + BA-GUA	-
APARAR:	5	DESTREZA + BA-GUA	-
RASTEIRA:	6	DESTREZA + BA-GUA	FORÇA + 2
AGARRAR:	7	DESTREZA + BA-GUA	FORÇA + 1
ATAQUE AÉREO:	5	DESTREZA + BA-GUA	FORÇA + 2

GOLPE DE PRESSÃO

O GOLPE DE PRESSÃO CONSISTE EM MOVIMENTOS ACROBÁTICOS E ATAQUES FOCALIZADOS NOS PONTOS MUSCULARES DO CORPO HUMANO. OBS. O ESTILO DE COMBATE GOLPE DE PRESSÃO DEVE SER EVOLUÍDO APENAS ATÉ O MÁXIMO DE NÍVEIS QUE O PERSONAGEM POSSUIR EM CONHECIMENTO MEDICINA.

MANOBRAS	DIFICULDADE	TESTE	DANO
SOCO:	5	DESTREZA + TAI-SHI	FORÇA
CHUTE:	7	DESTREZA + TAI-SHI	FORÇA + 1
BLOQUEIO:	6	DESTREZA + TAI-SHI	-
APARAR:	6	DESTREZA + TAI-SHI	-
RASTEIRA:	7	DESTREZA + TAI-SHI	FORÇA + 2
AGARRAR:	5	DESTREZA + TAI-SHI	FORÇA + 1
ATAQUE AÉREO:	7	DESTREZA + TAI-SHI	FORÇA + 2

1 SUCESSO – NENHUM EFEITO

2 SUCESSOS – EFEITO MÍNIMO (-1 DADO PARA TODAS AS AÇÕES ENVOLVENDO O MEMBRO ATINGIDO)

3 SUCESSOS – EFEITO MÉDIO (-2 DADO PARA TODAS AS AÇÕES ENVOLVENDO O MEMBRO ATINGIDO)

4 SUCESSOS – EFETIVO (-3 DADO PARA TODAS AS AÇÕES ENVOLVENDO O MEMBRO ATINGIDO)

5 SUCESSOS – EFEITO MÁXIMO (MEMBRO INUTILIZADO PARA QUALQUER AÇÃO POR TURNOS IGUAL A FORÇA DO ATACANTE. APÓS OS TURNOS FICARÁ COM REDUTOR IGUAL A 4 SUCESSOS, NO TURNO SEGUINTE REDUTOR IGUAL A 3 SUCESSOS E ASSIM POR DIANTE.)



ARTE SECRETA DO SOL

A ARTE SECRETA DO SOL É A ARTE ORIGINAL DE DOMINAÇÃO DE FOGO ELE FOI APRENDIDA PELO POVO DO SOL QUE VIA OS MOVIMENTOS DO SOL E APRENDERAM COM ELE. ESSE POVO SECRETO CULTUA AO SOL E AOS DRAGÕES.

MANOBRAS	DIFICULDADE	TESTE	DANO
SOCO:	7	DESTREZA + ARTE DO SOL	FORÇA
CHUTE:	7	DESTREZA + ARTE DO SOL	FORÇA + 1
BLOQUEIO:	6	DESTREZA + ARTE DO SOL	-
APARAR:	5	DESTREZA + ARTE DO SOL	-
RASTEIRA:	6	DESTREZA + ARTE DO SOL	FORÇA + 2
AGARRAR:	5	DESTREZA + ARTE DO SOL	FORÇA + 1
ATAQUE AÉREO:	7	DESTREZA + ARTE DO SOL	FORÇA + 2

OUTRAS

SEGUINDO A TABELA DOS TIPOS DE ATAQUE ESCOLHA DUAS HABILIDADE PARA TER DIFICULDADE 5, DUAS PARA DIFICULDADE 6, TRÊS PARA DIFICULDADE 7. A TABELA DE DANO É A MESMA PARA TODAS AS ARTES MARCIAIS.



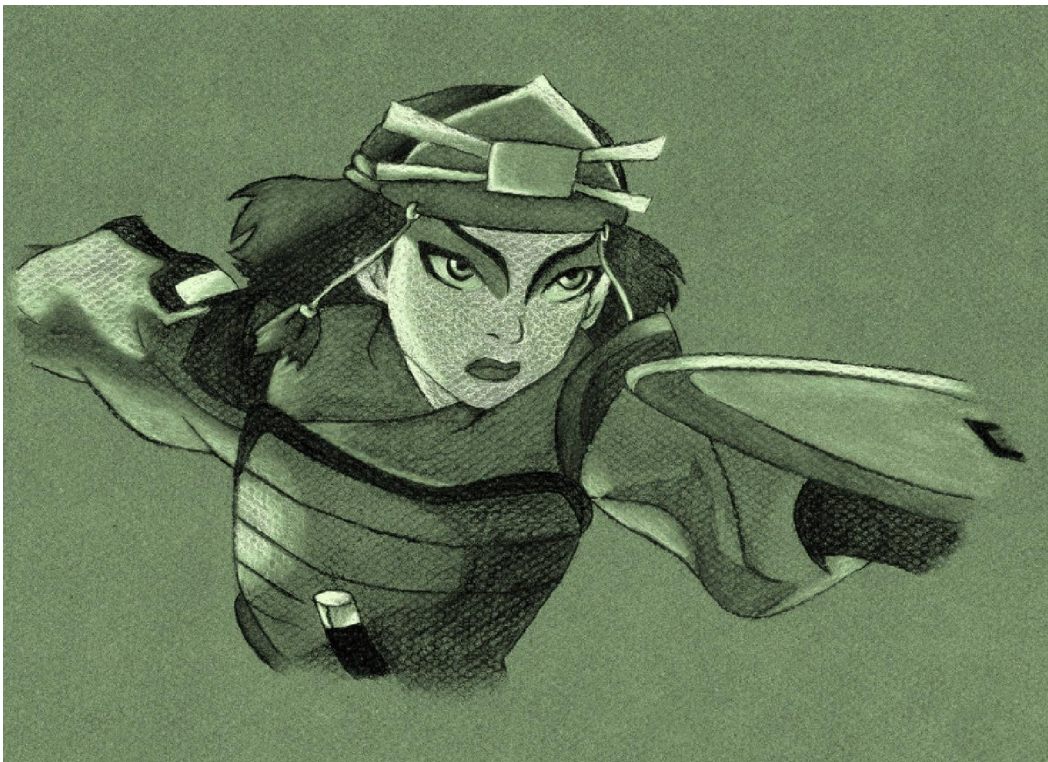
GOLPES ESPECIAIS

Esses golpes são técnicas secretas criadas por mestres e monges ao longo da história do mundo. Essas técnicas são raramente ensinadas, principalmente aos dobradores, os mestres acreditam que essa é a única arma contra os dominadores, os mestres não odeiam os dominadores, mas temem que algum dia eles se voltem contra as pessoas comuns, e por isso guardam a sete chaves os segredos dessas maravilhosas e letais artes de combate.

Cada arte deve ser evoluída como uma perícia, mas custam mais caro. 4 de XP para o primeiro nível ou 3 pontos de bônus. E deve obedecer a progressão de nível atual x3.

Cada arte é equivalente a um grande mestre e uma academia, um personagem só pode iniciar a campanha com tal conhecimento se for mestre em sua arte Márcia logo de início e só poderá escolher uma arte secreta, ao longo do jogo um personagem só deve ser capaz de dominar no Máximo 5 habilidades especiais.

Para cada nível na perícia da habilidade especial estudada é possível acessar um ponto de shi para a ampliação da força do golpe ou para reduzir turnos de preparação da técnica. A baixo estão listadas todas as habilidades especiais, isso não quer dizer que essas sejam as únicas existentes, caso deseje o jogador pode criar em conjunto com o narrador sua própria habilidade especial.



VÔO DO LOUVA-DEUS

GOLPE USADO POR MORPHEUS NO FILME MATRIX.

TESTE: NÍVEL + DESTREZA

DIFICULDADE: ATAQUE AÉREO.

DANO: ATAQUE AÉREO + POTENCIA DE SHI USADO

SHI: YANG

TURNOS DE PREPARO: 2

PATADA DO TIGRE:

SOCO COM POSE DA GARRA DE TIGRE.

TESTE: NÍVEL + DESTREZA

DIFICULDADE: SOCO.

DANO: SOCO + POTENCIA DE SHI USADO

SHI: YANG

TURNOS DE PREPARO: 1

CHUTE DA FÊNIX:

SALTO COM CHUTE FLAMEJANTE.

TESTE: NÍVEL + DESTREZA

DIFICULDADE: ATAQUE AÉREO.

DANO: CHUTE + POTENCIA DE SHI USADO

SHI: YANG

TURNOS DE PREPARO: 2

ABRAÇO DO URSO:

AGARRÃO MUITO FORTE.

TESTE: NÍVEL + DESTREZA

DIFICULDADE: AGARRAR.

DANO: AGARRAR + POTENCIA DE SHI USADO

SHI: YANG PARA CAUSAR DANO E YIN PARA APENAS IMOBILIZAÇÃO

TURNOS DE PREPARO: 1

GOLPE DO DRAGÃO DE JADE:

GOLPE COM A MÃO EM FORMA DE LÂMINA.

TESTE: NÍVEL + DESTREZA

DIFICULDADE: SOCO

DANO: SOCO + POTENCIA DE SHI USADO / CORTE

SHI: YANG

TURNOS DE PREPARO: 1

DRAGÃO NASCENTE:

PULO COM SOCO.

TESTE: NÍVEL + DESTREZA

DIFICULDADE: SOCO

DANO: ATAQUE AÉREO + POTENCIA DE SHI USADO

SHI: YANG

TURNOS DE PREPARO: 2

RABO DO MACACO:

RASTEIRA REPENTINA.

TESTE: NÍVEL + DESTREZA

DIFICULDADE: RASTEIRA. -1

DANO: RASTEIRA + POTENCIA DE SHI USADO

SHI: YANG

TURNOS DE PREPARO: 1

PALMA DE BUDA:

GOLPE DE MÃO ABERTA QUE CAUSA DANOS INTERNOS.

TESTE: NÍVEL + DESTREZA

DIFICULDADE: SOCO

DANO: POTENCIA DE SHI USADO

SHI: YANG

TURNOS DE PREPARO: 1/ CADA PONTO DA PERICIA.

OBS. UM DE SHI É UM TURNO DE CONCENTRAÇÃO PARA 1 DE DANO AGRAVADO. O DANO NÃO PODE SER ABSORVIDO COM VIGOR NEM POR ARMADURA.

SAQUE RELÂMPAGO:

GOLPE DE ESPADA USADO AO SACAR A ARMA.

TESTE: NÍVEL + DESTREZA

DIFICULDADE: ARMA

DANO: ARMA + POTENCIA DE SHI USADO

SHI: YANG

TURNOS DE PREPARO: 1

ARREMESSO DA ÁGUIA:

ARREMESSO CERTEIRO DANO POR PRECISÃO.

TESTE: NÍVEL + DESTREZA

DIFICULDADE: ARMA

DANO: ARMA + POTENCIA DE SHI USADO (+1 PARA CADA TURNO PERDIDO.)

SHI: YANG

TURNOS DE PREPARO: VARIANTE

DEVOLUÇÃO DE RELÂMPAGO:

CANALIZAÇÃO E DEVOLUÇÃO DE ENERGIA.

TESTE: SHI YIN DESEJADO

DIFICULDADE: SHI USADO NO ATAQUE

DANO: O MESMO

SHI: YIN

TURNOS DE PREPARO: 0

ENERGIA DE RETORNO:

DEFESA QUE DEVOLVE O IMPACTO.

TESTE: NÍVEL + VIGOR

DIFICULDADE: DANO CAUSADO

DANO: O NUMERO DE SUCESSOS NO TESTE + SHI EMPREGADO É DEVOLVIDO PARA O ALVO.

SHI: YIN

TURNOS DE PREPARO: 0

VANTAGENS,
DESVANTAGENS
E ANTECEDENTES



降世神通
AVATAR
THE LAST AIRBENDER.

DESVANTAGENS

DÍVIDA (1)

Você deve um favor a alguém que te ajudou em um momento de dificuldade, salvou sua vida de um animal ou de mercenários, essa pessoa poderá te cobrar esse favor a qualquer momento e poderá ser qualquer coisa.

LEMBRANÇA PERTURBADORA (1)

Lembranças de algo terrível que você fez ou que aconteceu com você te atormentam constantemente. Você não consegue esquecer-se delas e por isso pensa nisso o tempo todo.

VISÕES DA MORTE (2)

Você ficou perto da morte uma determinada vez, esse trauma não sai da sua cabeça e por isso sempre que entra em um combate tem uma visão de seu oponente te matando. Teste de coragem dif.6 para continuar a luta.

ESPÍRITO DE LUTADOR (2)

Você tem gosto pela batalha e jamais desperdiça a chance de enfrentar alguém mais forte que você para provar que você é o melhor e o mais forte, mas tal convicção nem sempre te ajuda, pois isso já o levou a várias derrotas por ter desafiado diversos oponentes muito fortes por puro impulso.

CRIANÇA (1)

O personagem ainda tem inocência e um semblante de criança, e por isso é mais facilmente enganado por pessoas com más intenções. (Ex. Goku de DBZ.)

ASSOMBRADO (3)

Você é assombrado por um espírito, pode ser um amigo que morreu na sua frente e que você não pode salva-lo, ou um inimigo q vc matou de maneira cruel e por isso é assombrado pela imagem desta pessoa.

CÓDIGO DE HONRA (2)

- HUMANITÁRIO: NUNCA ATACAR OS SERES HUMANOS
- ARENA: NUNCA LUTAR EM ÁREAS POVOADAS
- CAVALHEIROS: NUNCA LUTAR COM MULHERES
- COMBATE: NUNCA USAR ARMAS SUPERIORES AOS SEUS Oponentes
- DERROTA: NUNCA ACEITAR UMA DERROTA.
- HERÓIS: SEMPRE AJUDAR ALGUÉM NECESCIDADO
- HONESTIDADE: NUNCA MENTIR, ROUBAR OU TRAPACEAR

DEVOÇÃO (1- 5)

O personagem é devoto a alguma missão ou objetivo de vida assumido pelo mesmo. Por exemplo: conhecer um determinado país isso pode ser uma devoção de 1 ponto, conhecer o mundo: isso pode ser encarado como uma devoção de 3 pontos pois a única coisa que o impede de conquistá-lo é o dinheiro, já algo como ser o mais forte lutador do mundo seria uma devoção muito difícil custaria 5 pontos de defeito, outra devoção que custaria 5 pontos seria a de ser o melhor caçador do mundo.

INIMIGO (1- 3)

1 - seria um inimigo mais chato do que um desafio por assim dizer, ele sempre aparece para te atrapalhar e seus objetivos são estúpidos. Ex. a equipe roket em Pokémon.

2 - seria um inimigo mediano, um rival que busca os mesmos objetivos e não gosta de você por motivos diversos, ele fará de tudo para te atrapalhar inclusive lutar com você.

3 - seria um inimigo tipo chefe de game, alguém muito mal com objetivos perversos que foram frustrados por você e dê desse dia ele te caça e fará de tudo para te recrutar para o lado dele, pois ele reconhece suas habilidades ou se não puder fazê-lo ele o matará sem piedade.

PONTO FRACO (1- 5)

A cada ponto a mais na desvantagem torna o seu ponto fraco mais visível e incapaz de ocultamento como por ex. um ponto fraco de nível 1 pode ser uma lesão no pé esquerdo, só o personagem sabe disso acertá-lo só será possível pelo oponente por acaso. Um braço queimado e enfaixado é bem visível e pode ser um ponto fraco de nível 3. A cada nível o ponto fraco torna-se mais mortal também, para cada ponto nesta desvantagem sofrerá 1 dado de possibilidade de dano a mais quando for atingido no ponto fraco.

PROTEGIDO (2 OU 4)

O personagem tem que proteger alguém que está constantemente ao seu lado e não possui forças para se defender. Um protegido de 2 pontos está com o personagem em 40 % do dia um de 4 pontos está com o personagem em 80 % do dia.

HABITOS DETESTÁVEIS (1)

O personagem tem péssimos hábitos, ele não tem o mínimo respeito não importa onde esteja na rua ou em um palácio ele age de maneira bruta, tipo cuspir no chão, urinar na rua, beber leite na boca da garrafa.

DISOPIA (1 OU 2)

O personagem tem algum problema de vista e necessita de aparelho corretivos como óculos de grau ou lentes também de grau. 1 ponto quer dizer que ele precisa do aparelho em 50% do dia, nível 2 ele precisa do aparelho em 80% do dia.

ALBINISMO (2)

Fator genético de coloração branca da pele, esse tipo de pessoa é muito sensível a luz e calor sendo afetados por esses fatores mais facilmente do que pessoas de pele escura. Recebe dano se exposto por muito tempo ao sol. 1 de dano a cada 4 horas de exposição direta.

CEGUEIRA (3,5 OU 6)

O personagem perdeu a visão em algum acidente ou nasceu sem a capacidade de ver, existem três níveis de cegueira, 3 pontos pela cegueira parcial, 60% de perda de visão é capaz de reconhecer pessoas a 1 metro de distância. 5 pontos 80% de perda de visão, pode ver apenas vultos e saber a localização de pessoas e objetos mas sem distinguir o que é cada vulto. 6 pontos 100% de perda de visão, não pode ver absolutamente nada. Nesse nível o personagem pode comprar qualquer outro sentido aguçado por 1 ponto.

NANISMO (2 OU 3)

Personagens com essa desvantagem tem estigma social por serem baixos, 2 pontos o personagem é 30% mais baixo da altura natural para sua idade até o mínimo de 1,50m. 3 pontos nessa desvantagem elimina esse mínimo de 1,50m. Recebe redutor para saltar, correr, em -1 para a desvantagem de 2 pontos e -2 para 3 pontos na desvantagem.

DURO DE OUVIDO (2)

O personagem sofreu algum acidente ou ataque certo em seu ouvido e perdeu parte de sua audição. Essas pessoas não podem comprar audição aguçada e sempre que tentar ouvir alguma coisa que não seja dirigida a sua pessoa ou a uma distância considerável será submetida a um teste de audição com redutores variante impostos pelo mestre.

DOENÇA INCURÁVEL (4 – 6)

Um personagem com uma doença incurável pode ser alvo de preconceito caso descoberta a sua doença e também precisa de um tratamento constante que caso não feito pode evoluir seu quadro de doença incurável para doença terminal. Uma doença incurável pode ser controlada e convivida pelo resto da vida. 2 pontos pode ser diabetes, tratamento simples e

barato. 4 pontos pode ser HIV, sofre efeitos e o tratamento não é tão agradável.

DOENTE TERMINAL (7)

O personagem em quadro terminal, deve ter muito cuidado com sua saúde e não deve fazer muito esforço físico, já não existe esperança de cura para ele, só o seu cuidado dirá quanto tempo ele terá de vida.

MUDEZ (4)

O personagem sofreu algum acidente ou nasceu sem a capacidade de falar, isso poder causar certo preconceito com ele e terá muita dificuldade em se comunicar.

SURDEZ (3,5 OU 6)

Bem parecido com cegueira, segue o mesmo raciocínio, 3 pontos pela surdez parcial, 60% de perda de audição é capaz de reconhecer sons a 1 metro de distância. 5 pontos 80% de perda de audição, pode ouvir apenas estática, ruídos. 6 pontos 100% de perda de audição, não pode ouvir absolutamente nada. Nesse nível o personagem pode comprar qualquer outro sentido aguçado por 1 ponto.

MEMBRO AMPUTADO (4)

O personagem teve por razões históricas algum membro amputado ou mesmo nasceu assim, ele sofrerá estigma social e dificuldade para certas atividades que envolvam aquele membro que lhe falta. Ex um ferreiro sem um braço sofrerá redutores ao forjar uma espada e levará o dobro do tempo.

EXCESO DE PESO (2)

O personagem com essa desvantagem possui 30% a mais do seu peso ideal ele receberá Redutores em assoes de movimento como: corrida, escalada, salto... (-1) e ganha bônus para boiar, flutuar na água.

DISTURBIO DE FALA (2)

O personagem possui algum tipo de trava na língua ele sofrerá estigma social e dificuldade de se comunicar. Por exemplo, gagueira.

MAGREZA (3)

Ao contrario do excesso de peso, nesse caso o individuo é muito abaixo do seu peso e sofre problemas de equilíbrio e resistência física. Diminua 30% do seu peso ideal, sofre -1 em teste de equilíbrio e mais 1 dado de possibilidade de dano quando for atingido diretamente no corpo sem proteção alguma.

DISTRAÍDO (2)

O personagem é de certa forma muito distraído, qualquer coisa tira sua atenção isso lhe acarretará redutores de -2 para se concentrar em algo, testes de vontade para manter-se focado em algo e bônus em testes de percepção para notar detalhes irrelevantes, -1 em testes de percepção para coisas realmente necessárias de se perceber.

MAU HUMOR (1)

O personagem é mal humorado, nunca ri de piadas e as detesta, esse tipo de pessoa é muito malvista e sempre fica solitária, pois não suporta o senso de humor, facilmente se irrita a ponto de perder o controle e tomar atitudes severas como ridicularizar alguém por ter contado uma piada ou bater em alguém que o incomode por mais de 3 vezes.

INSTINTO ASSASSINO (3)

Pessoas com esse instinto são frias e cautelosas, mas na hora do combate se transforma em um verdadeiro psicopata assassino, eles sempre matam suas vítimas e procuram nunca deixar pistas que os identifique como autor de crimes bárbaros, para manter sua aparência de bom cidadão.

LEGIÃO DE INIMIGOS (6)

Um grupo, facção ou corporação caça você por motivos diversos, por exemplo. a máfia pode te caçar por ter matado o filho de um chefe de família.

COVARDIA (3)

Os covardes estão a solta por aí, essas pessoas podem até dar uma de valentões, mas se o oponente se mostra disposto a combatê-lo as pernas tremem. Sempre que se deparar com uma situação de perigo fugirá amenos que seja bem sucedido num teste de força de vontade dif.7.

FANTASIA (1-3)

As pessoas com esse mal acreditam em algo fielmente mesmo que ela seja a única pessoa que acredita naquilo, geralmente verdades criadas pela própria pessoa, tipo "a terra é quadrada" esse é um caso clássico de fantasia -1. Já algo que afete muito seu convívio social custara mais pontos como: "eu sou o super man" isso seria uma fantasia de -3, pois você acreditaria ser a prova de balas.

GULA (1)

Gula é um problema psicológico que o leva a comer mais do que pode suportar apenas por compulsão. Isso pode causar fadiga pós-refeição, obesidade entre outros males.

IMPULSIVIDADE (2)

O impulsivo é aquele que nunca pensa nas conseqüências e age de acordo com o que pensa. Mesmo que sua teoria esteja errada e seja absurda, se ele acredita que agindo daquele modo terá êxito ele não consulta opiniões, apenas age.

FOBIAS (4)

Fobias são casos clássicos de pessoas inseguras em determinadas ocasiões tipo: medo de baratas, aranhas, altura ou locais fechados. Quando o fóbico se encontra na situação de sua fobia ele tenta de tudo para sair da mesma, caso não consiga ele ficará estático e não poderá fazer nada além de pensar em alguma maneira de sair Dalí. Ele precisa ser bem sucedido em um teste de vontade com redutores variantes de acordo com o tempo em que ele não consegue sair da situação. Caso seja malsucedido em um teste de vontade entrará em pânico e para voltar ao seu estado natural terá que passar em um teste de autocontrole dif.8.

PESADELOS (1)

A pessoa sofre de terríveis pesadelos que o deixam atordoados durante 1 hora após acordar ele terá redutor de 1 dado para qualquer coisa que faça.

BANIDO (3)

Você fez algo que ofendeu o seu povo e foi banido de sua terra.

PROCURADO (1/3/5)

O personagem é caçado pelos seus atos maldosos para a sociedade. 1 seria em uma vila ou cidade, 3 seria por um país e 5 pelo mundo todo.

CAPANÇA (2)

Você segue a uma gangue e recebe ordens de seu chefe, recebe gratuitamente a desvantagem **procurado pela lei (1)**

CLEPTOMANIA (2)

Você rouba tudo que lhe parece valioso, isso não quer dizer que o objeto é valioso pode ser um dedal de costura da avó de alguém.

PIADISTA (1)

Você sempre faz piadas bestas e de mau gosto com os outros.

DOBRADOR DESLOCADO (2)

Você é um raro exemplo de dobrador que não nasce em seu local devido, por exemplo: você é dobrador de água, mas nasceu em uma aldeia na tribo da terra, com isso o aprendizado da sua disciplina Elemental se torna muito mais difícil esse tipo de personagem só poderá aprender até o nível 2 por conta própria.



VANTAGENS

COMPANHEIRO ANIMAL (1,3 OU 5)

Um companheiro animal anda com você e te ajuda em tarefas ele pode ser um animal pequeno cujas habilidades não são de muita ajuda um companheiro animal de pequeno porte custa 1 ponto. 3 pontos para um animal cuja as habilidades sejam medianas já seria um animal de grande porte com bastante força ou inteligência. 5 pontos para um animal lendário ou dobrador de elemento como um Bisão voador ou um dragão.

CHAKRA (5)

Você pode abrir os portões do chakra e com isso liberar sua alma para viajar pelo mundo espiritual. Lembrando que o avatar já recebe essa vantagem gratuitamente, esta vantagem pode ser comprada durante o jogo caso algum guru ou mestre o ensine.

PROPRIEDADE DE CURA (5)

Permitido somente para dobradores de água. Esta vantagem só pode ser adquirida a partir do nível 3 de conhecimento do elemento água. No nível 3 só poderá curar danos de contusão no nível 4 danos letais e no nível 5 danos agravados, teste sua dominação escolha a potencia baseada no yin, o numero de sucessos será o dano curado mas para cada um de dano contusivo é determinado em turnos, letal horas e agravado dias.

INVENTOR (2)

O personagem tem uma excelente capacidade de inventar apetrechos tecnológicos como carros, balões e etc. Começa com a pericia externa inventor nível 2.

SENSITIVO (2)

Você pode pré-sentir se algo de ruim vai acontecer com determinada pessoa ou lugar. O personagem tem visões, sonhos ou calafrios que indicam tais acontecimentos.

APARENCIA INOFENSIVA (1)

Você não tem uma aparência ameaçadora o que pode lhe beneficia em determinadas ocasiões. Sempre será desprezado em uma batalha, você seria a ultima pessoa com quem um lutador gostaria de lutar, pois sua aparência indica fragilidade.

GENIALIDADE (3)

Você recebe bônus de + 2 em inteligência. Mas apenas para testes de aprendizado.

VITALIDADE EXTRA (5 /NÍVEL)

Para cada 5 pontos ganha-se um nível a mais de vitalidade. Isto quer dizer que você tem um corpo mais resistente do que o comum, podem ser seus músculos fortes ou seu ossos firmes.

SENTIDOS AGUÇADOS (1 OU 3)

Esta é a capacidade sensorial ampliada naturalmente, para cada sentido: visão, audição, paladar, tato ou olfato custa 1 ponto, ou pagando 3 pontos o personagem obterá todos os sentidos ampliados. Para cada sentido ampliado receba +2 dados nos testes dos mesmos. Obs. Visão aguçada só derá bônus de +1 no escuro parcial até 50% de iluminação e nada no escuro total.

DOBRADOR (4)

Você é capaz de dobrar um elemento dentre os 4, o personagem que possui tal capacidade já recebe o nível 1 de dobra gratuitamente. Obs. Ver observações no capítulo de personagens a respeito de cada tipo de dobrador.

SENSO DE DIREÇÃO (1)

O personagem que possui tal dom, jamais se perderá no planeta, pois ele é capaz de localizar os pontos cardeais seja pelas estrelas, sol ou lua.

NOÇÃO DO TEMPO (1)

O personagem sabe informar com certo grau de precisão o horário do dia, estação do ano dia e mês.

AMBIDESTRIA (3)

O personagem com esta vantagem não sofrerá redutor de -3 para a mão inábil quando ousar atacar várias vezes utilizando as duas mãos.

NOÇÃO DO PERIGO (3)

O personagem pré-sente o perigo, ele não sabe explicar como, mas pode senti-lo e isso o ajuda a evitá-lo, sempre que o perigo envolver o personagem diretamente receberá um bônus de +2 dados para se safar e se envolvê-lo indiretamente receberá +2 dados para perceber de onde vem a ameaça e qual melhor rota de fuga.

MEMORIA EIDÉTICA (4)

O personagem nunca se esquece de algo que tente memorizar. E recebe bônus de -2 de dificuldade para lembrar-se de algo que não memorizou, mas viu por alguns instantes.

CIÓPTICA (2)

O personagem consegue ver perfeitamente até 50% de iluminação de um determinado ambiente quando todos estariam com -2 para ver o personagem com cióptica pode ver normalmente,

RIGESA (2)

Recebe + 1 para testes de absorção de dano de corte diretamente na pele, Rigesa não ajuda em combate corpo a corpo, apenas para evitar cortes ou ferimentos letais.

ACELERAÇÃO (2)

Você pode realizar saltos e manobras elaboradas como correr, saltar ou fazer acrobacias com mais precisão que as pessoas normais. + 1 dado em teste desta natureza.

VIAGEM ESPIRITUAL (3)

Seu espírito pode sair do corpo e viajar pelo mundo. Mas ele está preso pela corrente da vida ao seu peito. Caso seja quebrada isso significa a morte, este elo dura horas iguais ao seu nível shi no momento após o fim do tempo o elo é quebrado e o espírito fica preso no mundo espiritual. Teste de autocontrole + vontade dif.8 por cada hora fora do corpo, caso falhe voltará exausto para o corpo e caso tire um erro crítico perderá um de shi. Obs. O avatar pode fazer isso gratuitamente.

OLHO NA NUCA (3)

Sempre perceberá um ataque vindo pelas costas e nunca sofrerá redutor por golpe surpresa, exceção ao escuro total.

RECONSTRUÇÃO POR PISTAS (2)

Apenas vendo algumas pistas, é possível ver o que aconteceu naquele local há pouco tempo, ao usar essa vantagem ainda é requerido um teste de raciocínio + investigação os sucessos determinarão o nível de dedução.

HIPOALGIA (5)

Você tem uma grande resistência à dor e por isso seus redutores da tabela de dano são reduzidos em 1 ponto para cada nível do seu estado físico.

CORPO GRANDE (4)

Você é enorme adicione 30% a mais do seu tamanho normal e por isso tem um nível a mais de vitalidade.

SORTE (3)

Você pode repetir 3 testes falhos por história.

EQUILÍBRIO PERFEITO (4)

Movimentos envolvendo equilíbrio serão feitos com dificuldade reduzida em 2. Para ser derrubado aumenta a dificuldade do atacante em 2.

ESPERTO (1)

Sempre que tentar ser enganado terá bônus de +2 para resistir.

PREMONIÇÕES (2)

Em determinados momentos escolhidos pelo mestre, o personagem poderá ver flashes do futuro próximo.

PROFETA (4)

Em determinados momentos escolhidos pelo mestre o PROFETA poderá ver cenas de um futuro distante.

BOA FAMA (1)

Recebe o antecedente fama inicialmente 2.

MESTRE MARCIAL (4)

O personagem é um mestre Marcial e sabe alguma arte secreta, recebendo 2 níveis nela gratuitamente, para ter essa vantagem é preciso ter a perícia artes marciais nível 4 ou 5.

ESPÍRITO GUARDIÃO (3)

Um espírito simpatiza com você e sempre está por perto para te ajudar em algumas horas de aperto, como indicar o caminho certo entre vários cheios de armadilha.

AVATAR (10)

Você é o avatar, mas ainda não domina todas as dobras. Receba dois níveis na sua dobra natal, o antecedente fama 5. Ver mais informações no capítulo personagens.



ANTECEDENTES

Realeza

Realeza - 1: primo distante

Realeza - 2: primo

Realeza - 3: filho

Realeza - 4: primogênito

Realeza - 5: rei

Mentor

Mentor - 1: sabe um nível de sobra a mais que você

Mentor - 2: sabe dois níveis de sobra a mais que você

Mentor - 3: mestre na dobra

Mentor - 4: mestre na dobra e em artes marciais

Mentor - 5: mestre avatar

Recursos

Recursos - 1: pobre vive com 5 moedas por semana

Recursos - 2: normal vive com 10 moedas por semana

Recursos - 3: bem de vida vive com 20 moedas por semana

Recursos - 4: dono de estabelecimento recebe 50 moedas por semana

Recursos - 5: nobre vive com 100 moedas por semana.

Aliado

Aliado - 1: humano comum jovem

Aliado - 2: humano comum adulto

Aliado - 3: dobrador iniciante

Aliado - 4: dobrador experiente

Aliado - 5: mestre dobrador

Exercito

Exercito - 1: 1 pelotão de 10 homens

Exercito - 2: 2 pelotões de 10 homens (20 homens)

Exercito - 3: uma companhia com 5 pelotões (50 homens)

Exercito - 4: um exercito com 5 companhias (250 homens)

Exercito - 5: 5 exércitos (2500 homens)

Refugio

Refugio - 1: uma choupana

Refugio - 2: uma casa simples

Refugio - 3: uma casa camuflada

Refugio - 4: um templo

Refugio - 5: um templo secreto

Contatos

Contatos – 1: 1 contato comum

Contatos – 2: 1 contato em uma capital

Contatos – 3: 1 contato influente

Contatos – 4: 1 contato no parlamento de um país

Contatos – 5: 1 contato na realeza de um país

Fama

Fama – 1: conhecido em uma vila

Fama – 2: conhecido em uma cidade

Fama – 3: conhecido em uma capital

Fama – 4: conhecido em um país

Fama – 5: conhecido no mundo todo

Patente

Patente – 1: recruta

Patente – 2: soldado

Patente – 3: tenente

Patente – 4: almirante

Patente – 5: ministro da guerra

NOVOS ANTECEDENTES

Arsenal: Ao contrário do que certos jogadores imaginam, não é acesso a armas militares ou armas pesadas. Ao invés disso, é um Antecedente que representa uma coleção ou o acesso fácil a armas de diversos tipos. Quanto maior o nível de Arsenal, mais armas, mais variedade e mais raridades podem ser encontradas no arsenal do personagem. Isso significa um número de pistolas, espingardas e outras armas normalmente acessíveis ao público ou ao crime organizado. Não, não incluem-se mísseis, fuzis militares ou armas totalmente automáticas nisso. Arsenal pode incluir alguns explosivos, certas armas do mercado negro, armas raras ou antigas, itens de colecionador, munições diversas e alguns veículos militares.

NÍVEL 1: Você tem em sua casa algumas armas diversas, mas não muito.

NÍVEL 2: Seu porão tem várias armas (uma ou duas raras!) e uma boa variedade.

NÍVEL 3: Você tem uma incrível variedade de armas e outros objetos de combate.

NÍVEL 4: Você tem acesso a alguns explosivos. Seu arsenal surpreenderia muitos colecionadores.

NÍVEL 5: Você mantém uma barraca na mata, com um arsenal suficiente para suprir uma pequena guerrilha. Talvez você seja um colecionador fervoroso... ou talvez você simplesmente seja um louco varrido que quer derrubar o governo.

Biblioteca: Com essa Característica, seu personagem tem acesso à grande variedade de informações. Essa "biblioteca" pode ter a forma de livros, pergaminhos antigos, bancos de dados informatizados ou mesmo amigos que sabem um bocado e se sentirão felizes em compartilhar essa informação com você. Mais importante, seu personagem pode acessar esses dados sempre que precisar e estudá-los à vontade. O conhecimento contido na biblioteca pode abranger elementos mundanos ou místicos. Ainda que não seja sempre confiável, seu personagem pode gastar algum tempo cruzando referências, pesquisando e conferindo a informação. Melhor ainda, essa biblioteca é tão rica em informações particularmente importantes para seu personagem, que dispõe de dados úteis sobre magia, o sobrenatural e outros assuntos obscuros, impossíveis de ser encontrados em coleções mais mundanas.

Nível 1: Você tem alguns tratados da Nova Era.

Nível 2: Sua biblioteca é 90% moda e 10% substância.

Nível 3: Você possui numerosos textos úteis.

Nível 4: Você tem uma coleção invejável, tanto ocultista quanto mundana.

Nível 5: Você é capaz de acessar culturas, segredos perdidos, sabedoria comum e fatos obscuros.

Biblioteca de Ocultismo: Representa que o personagem tem acesso a uma vasta coleção de conhecimentos sobre o sobrenatural que normalmente não podem ser acessados de outras maneiras ou com facilidade. Enquanto notícias e informações genéricas de assuntos mundanos podem ser encontrados em qualquer biblioteca pública ou particular, em enciclopédias ou em noticiários, você detém acesso a livros de ocultismo e magia, documentos escritos por seres sobrenaturais e relatos de acontecimentos e eventos não-naturais. Sua biblioteca não possui fatos e informações 100% confiáveis ou reais, porém a informação contida pode ajudá-lo em pesquisas ou a descobrir partes da verdade sobre o sobrenatural. Além disso, ela contém muitas lendas, feitiços, rituais e contos que, mesmo falsos, podem ajudar-lhe quando você menos espera.

Nível 1: Você possui alguns livros. Dificuldade -1 em testes de pesquisa de assuntos referentes à sua biblioteca. +1 em Ocultismo quando você tiver acesso à sua biblioteca.

Nível 2: Você possui uma estante cheia de livros de ocultismo. Dificuldade -1 em testes de pesquisa. +2 em Ocultismo quando você tiver acesso à sua biblioteca.

Nível 3: Você possui diversos tomos, manuscritos, tratados e livros a respeito do sobrenatural. -2 nas dificuldades de testes de pesquisa a respeito do assunto.

Nível 4: Você possui uma grande área, provavelmente seu porão, sótão ou vários quartos de sua casa, cheia de livros, tomos e informações. -2 dificuldades em pesquisa, +4 Ocultismo quando tiver acesso à sua biblioteca.

Nível 5: Sua biblioteca compara-se à uma biblioteca pública em tamanho e variedade de livros. -3 dificuldades em pesquisas referentes ao assunto, +5 em Ocultismo quando tiver acesso à sua biblioteca.

Identidade Alternativa: Você mantém uma identidade alternativa além da sua, com todos os documentos e coisas do gênero necessárias. Poucas pessoas sabem seu nome ou identidade verdadeira. Seu outro “eu” pode ser profundamente envolvido no crime organizado, infiltrado na Camarilla. Estes Membros precisarão fazer uma apresentação formal ao Príncipe da cidade.

Nível 1: Ainda comete algumas gafes e esquece seu outro “eu”.

Nível 2: Age de forma suficientemente convincente.

Nível 3: Possui grande reputação e certo prestígio na área onde se infiltrou.

Nível 4: Possui confiança e respeito dentro de sua área de atuação.

Nível 5: Demanda respeito na área onde se infiltrou acumulando algum Status.



NOVAS CARACTERÍSTICAS

As Novas Características aqui listadas são compilações extras existentes em suplementos oficiais de sistema storyteller e ou criadas e adaptadas para o mundo em questão. As Habilidades poderão ser compradas como Habilidades secundárias, custando apenas 1 ponto de bônus cada nível adicional.

NOVAS HABILIDADES

Graça: Esta é a habilidade de trabalhar “suavemente” nos parâmetros da alta sociedade. Fofocando, desfazendo negócios nos bastidores do poder, fazendo uma boa primeira impressão numa visita etc. Personagens com esta habilidade são bem recebidas em qualquer camada social e por conta disso, possuem altos níveis de Contatos. **As Especialidades são:** primeiras impressões, fofocas, controle de boatos, conspiração, ameaças veladas, insinuações.

- 1 - Debutante
- 2 - Celebridade
- 3 - Diretor de relações públicas
- 4 - Líder cultural
- 5 - Alta sociedade (realeza)

Conhecimentos de área: Você é familiar com a geografia e as residências e policiais de uma área, geralmente uma cidade. Este conhecimento não inclui negócios dos Membros que são cobertos pelas Culturas do local e de Segredos da Cidade. Isto inclui casas noturnas, esconderijos, hospitais, áreas de gangue, locais famosos e eventos especiais. **As especialidades são:** história, geografia, política, transportes, leis, alfândegas, festejos.

- 1 - Você já leu em algum panfleto
- 2 - Você provavelmente viveu na área por muitos anos.
- 3 - Você vive lá por uma década ou mais.
- 4 - Você é um nativo e viveu na região por toda sua vida.
- 5 - Você poderia escrever um livro completo sobre a cidade e onde pode ter gasto muito tempo de sua vida.

Segredos da cidade: Você sabe de coisas. Segredos da cidade é a medida de quanto o personagem sabe das coisas ocultas da cidade, as intrigas locais e os jogos de poder, a estrutura social e as desonestidades do local necessariamente dos Membros, no entanto “Eu me lembro de um sacerdote dizendo que este lugar foi amaldiçoado quando construíram este prédio”). “Segredos da cidade” não podem ser adquiridos durante a criação do personagem, apenas com uso direto de experiência. **As especializações são:** Realeza/Clero, Círculos/Bandos, Alta sociedade, rivalidades históricas, falhas políticas.

1 - Uma mera criança, nem mesmo apresentada a alta sociedade local; você nem se importa de assistir o noticiário local.

2 - Sanguessuga ingênua, você apenas começou a sua carreira, ocasionalmente você faz uma conexão entre as aparências e a realidade.

3 - Você sabe o que não se deve fazer que talvez seja mais importante que o que você deva fazer.

4 - Você pode ser um conselheiro para o prefeito ou de um membro da alta sociedade local.

5 - Apenas os líderes locais podem saber mais do que você.

Conhecimento dos esgotos: Você conhece um pouco sobre esgotos em geral e está familiarizado com as redes de comunicação que correm abaixo da cidade que você reside. Você pode navegar através das tubulações e esgotos com certo senso de direção. Você sabe quais territórios são habitados, e se pode ser seguro ou não passar por aquelas áreas. Você também sabe onde outras criaturas podem existir e sabem de muitas histórias, rumores e alguns fatos terríveis. Teoricamente, você poderia sobreviver no subsolo por algum tempo. **As especialidades são:** comida, esconderijos, atalhos, abrigos, informações, lugares de reunião, estar a salvo.

1 - Adolescente fugitivo.

2 - Trabalhador do serviço de manutenção da cidade.

3 - Morador dos esgotos.

4 - Guia dos esgotos.

5 - Engenheiro dos esgotos.

Aliciamento: Você é capaz de usar a sedução para arrancar qualquer informação de qualquer pessoa. Não importa se está fazendo papel da namorada simpática, vadia do bar, esposa amorosa ou de mocinha aventureira, você sabe como agradar. Você pode ser sutil ou direto, recaído ou libertino, dependendo apenas do que promete os melhores resultados, e você é capaz de interpretar o comportamento de seus alvos e modo a obter melhor resultado de sua devoção. Se o personagem que estiver usando esta Perícia for realmente realizar os atos que estão sugerindo, é possível que ele tenha que gastar pontos de força de vontade para agir adequadamente mesmo contra a sua vontade. **As especialidades são:** submissão, interpretação, sexo e música, sexo e drogas, sedução.

1 - Você sabe como despertar o interesse de um parceiro e extrair informações sem ser espalhafatosamente óbvio

2 - Você percebe insinuações sutis para determinar do que o parceiro gosta e usa isso para conseguir informações.

3 - Falar com alguém alguns minutos é o suficiente é o bastante para você descobrir as fantasias do seu alvo, Realizando com perícia e muitas vezes você extrai informações vitais e dentro do contexto dos jogos de interpretação.

4 - Você é capaz de reconhecer as fantasias mais profundas de seus alvos, realizando-as com diálogos e gestos Perfeitos. Seu parceiro normalmente fica obcecado por você, e lhe conta absolutamente qualquer coisa.

5 - Algumas pessoas se perguntam se você é bom demais para ser verdade. Um autêntico súcubo ou incubo.

Invenção: Você pode criar coisas inúteis, mas também pode criar coisas revolucionárias dependendo do resultado do teste. O teste é de inteligência + Invenção o resultado segue a tabela a diante. **As Especialidades são:** transportes, armas, maquinas domésticas, próteses.

Um sucesso - Objeto inútil

Dois sucessos - Objeto útil para função simples

Três sucessos - Objeto útil para função básica

Quatro sucessos - Objeto complexo para atender exigências maiores

Cinco sucessos - Incrivelmente brilhante.

Condução de veículos automotores: Podem conduzir veículos produzidos na nação do fogo como os tanques a vapor. **As Especialidades são:** blindados, velozes, fuga, fácil adaptação.

1 – Já viu um veículo de perto com alguém pilotando.

- 2 – Já pilotou algum veículo do tipo.
- 3 – Está muito familiarizado com tais máquinas.
- 4 – Piloto profissional.
- 5 – Lenda do volante.

Navegação: Pode navegar tanto em navios no mar quanto em navios na areia do deserto sabendo se localizar as manhas do leme, vento e correntes marítimas. **As Especialidades são:** mar, rios, desertos, orientação, clima.

- 1 – Saiu para pescar com o seu pai.
- 2 – Já navegou bastante.
- 3 – É o capitão do seu próprio navio.
- 4 – Grande Cruzador.
- 5 – Estudioso muito graduado em navegação.

Armas de pólvora: Sabe Lidar com armas que utilizam a pólvora. **As Especialidades são:** armas leves, armas medias, armas pesadas, armas montadas.

- 1 – já viu uma arma antes.
- 2 – Já usou uma arma.
- 3 – Está muito familiarizado com tais equipamentos.
- 4 – Atirador profissional.
- 5 – Especialista em armas de fogo.

Explosivos: Pode fabricar e montar explosivos a base de óleo. Esta pericia funciona melhor comprada em conjunto com a perícia armas de pólvora. **As Especialidades são:** bomba caseira, bomba de óleo, bomba improvisada, bomba de pólvora.

- 1 – já viu um explosivo antes.
- 2 – Já usou um explosivo sendo supervisionado por alguém.
- 3 – Está muito familiarizado com tais equipamentos.
- 4 – Produtor de explosivos.
- 5 – Especialista em bombas.

Bandeiras e símbolos: Conhece e pode identificar as bandeiras, brasões e símbolos das quatro nações, e símbolos de esquadrões e grupos guerrilheiros. **As Especialidades são:** símbolos terra, símbolos fogo, símbolos ar, símbolos água, símbolos antigos, símbolos mundanos.

- 1 – Símbolos locais.
- 2 – Símbolos Regionais.
- 3 – Símbolos Mundiais.
- 4 – Símbolos Especiais ou raros.
- 5 – Símbolos secretos.

Culinária: Pode cozinhar e criar receitas incrivelmente saborosas. **As Especialidades são:** fast food, refeições regionais, bebidas, criação.

- 1 – já viu uma cozinheira trabalhar.
- 2 – Já fez uma refeição básica.
- 3 – Está muito familiarizado com tais habilidades.
- 4 – Cozinheiro profissional.
- 5 – Cozinheiro Chefe.

Jogos: Pode jogar jogos complicados como o pai-sho. **As Especialidades são:** jogos de azar, jogo de tabuleiro, dedução, jogadas secretas.

- 1 – Conhece alguns tipos de jogos simples.
- 2 – Conhece e joga alguns jogos simples.
- 3 – Está muito familiarizado com jogos simples e alguns medianos.
- 4 – Especialista em jogos, conhece praticamente todos.
- 5 – Mestre em jogos complexos e seus segredos mais obscuros.

Vôo: Pode voar em determinados equipamentos como. Asa delta, balão e pilotar zepelins. **As Especialidades são:** planadores, balões, zepelins, outros.

- 1 – já viu uma asa delta antes.
- 2 – Já voou em um transporte aéreo e teve acesso aos comandos.
- 3 – Está muito familiarizado com tais equipamentos.
- 4 – Piloto profissional.
- 5 – Engenheiro especialista em aerodinâmica.

ANIMAIS

Bisãovoador

Esse animal pode chegar até dez toneladas, possui seis patas distribuídas igualmente para seu corpo, que pode chegar a ser do tamanho de um peixe-boi. Com exceção do par extra de pés, o bisão voando aparenta ser um bisão comum. Seus narizes assemelham-se ao de um castor, embora largos, e sua enorme calda lisa com pelos macios. Os pés assemelham-se aos de um elefante. Ao decorrer do tempo, o bisão voador cresce, assim os monges viram que eles possuem grandes setas espalhadas no seu pelo branco. Os Nômades do ar honraram-no por tê-los ensinado a dobra de Ar, e passaram a se tatuar com setas similares quando tiver a idade determinada. Porém, após a guerra, sobrou apenas o Appa, que se tornou o último bisão voador da sua espécie, agora o guia animal de Aang, o atual avatar.

Um bisão tem um ciclo vital praticamente igual ao de um ser humano e sua dominação de ar fica mais forte com o passar do tempo.

5 anos de idade – o bisão aprende a voar

6 a 12 anos – o bisão tem equivalente a dobra de ar 2

13 a 26 anos – o bisão tem equivalente a dobra de ar 3

27 a 54 anos – o bisão adulto completo tem dobra de ar 4

55 a 110 anos – o bisão velho tem todo o conhecimento, mas pouca disposição física.

Búfalo-laque

Os Búfalo-laque são criaturas domesticadas nativas do pólo norte, que podem ser vistos carregando soldados dominadores de água, da tribo do norte. Os animais são cinzentos e brancos, têm chifres sobre suas cabeças que se curvam para trás, assemelhando-se aos de um búfalo. Seus pés são peludos, com cascos parecendo aos de um iaque domesticado.

Cão-Urso Polar

Esta criatura é do tamanho de um cão grande. Só foi possível vê-lo no episódio 1x1 "O Garoto no Iceberg", na Tribo da Água do sul. Tem um nariz cor-de-rosa ou avermelhado e orelhas arredondadas. Seu pêlo é branco, exceto por uma listra preta que começa em seu nariz e segue por toda sua extensão.

Cavalo-Avestruz

Cavalo-Avestruz é a união de dois animais de transportes. Seu corpo, coberto de penas, assemelha-se ao de um avestruz, incluindo seus pés, e asas. Tem uma cauda peluda, e um pescoço e cabeça eqüina, embora sua boca seja um bico aviário. Algumas pessoas, além dos soldados, montam estes animais no Reino da Terra.

Coelho-Canguru

O Coelho-Canguru tem a cabeça e as orelhas de um coelho, porém com um corpo de um canguru, podendo dar grandes saltos à longa distancia. Possui o apetite de um coelho como vegetais frondosos. Os filhotes são carregados em uma bolsa marsupial, semelhante à usada por cangurus. Ao contrário do canguru, tendem a ter nascimentos múltiplos. O Coelho-Canguru reside geralmente em pradarias abertas.

Coruja-Gato

A Coruja-Gato foi vista em uma loja de animais de estimação em Ba-Sing-Se. Tem a cabeça de um gato comum, porém com a forma corporal de uma coruja. Sua pele branca cobre sua cabeça, e as garras que se assemelham às garras da coruja. Tem uma cauda, forrada com pele, mostrando que é uma felina.

Cobra-Libélula

A Cobra-Libélula é uma combinação de cobra e libélula, com um corpo de cobra e dois pares de asas em sua parte traseira como uma libélula. Além disso, ela é arisca, como uma cobra.

Dragão

Foi visto somente como um espírito em um flashback (como o guia animal de Roku), o Dragão do mundo do Avatar parece ser baseado na maior parte no dragão chinês, mas com a inclusão das asas, um traço mais comum no dragão europeu. Os Dragões podem respirar fogo, um exemplo apropriado no mundo do Avatar, como a dobra de fogo vem da respiração.

Diferente do bisão o dragão é um ser que não se sabe ao certo seu tempo de vida, acredita-se que eles sejam imortais por idade. Não se sabe ao certo quando ou como eles aprender a dominação de fogo. Sabe-se que praticamente todos os dragões já vistos são mestre de dominação de fogo.

Esquilo Cantor

O Esquilo Cantor repete a qualquer nota musical que ouça. Vivem debaixo da terra, em uma comunidade como cães da pradaria. Aang demonstrou os

Esquilos Cantores para a Gaang, e os Esquilos responderam até mesmo ao “La de dah” sarcástico de Sokka.

Falcão Correio da Nação do Fogo

Embora exibam a aparência total do falcão, os Falcões Correio da Nação do Fogo retêm as características de um pombo correio, com sua habilidade de encontrar povos e lugares, uma habilidade que é reconhecida há séculos pelos cidadãos da Nação do Fogo, que os mantiveram originalmente como animais de estimação. Treinados especificamente para entregar mensagens em longas distâncias em recipientes de metal presos a suas garras, os pássaros jogam agora um papel vital nas forças armadas da Nação do Fogo, porque são meios de uma comunicação essencial entre suas facções. O falcão aparece subseqüentemente entregando mensagens em “O Espírito Azul” e “O Retorno a Omashu”.

Falcão-Vespa

Os Falcões-Vespas são uma cruz entre o falcão e a vespa. Sua residência está na rocha do silicone Wong, que é usada como referência pelos navegadores dobradores de Areia através do deserto. O “mel” que aparece lá é criado possivelmente dos cadáveres que os Falcões-Vespas comem, da mesma forma que as abelhas fazem o mel real do néctar da flor.

Foca-Tartaruga

A Foca-Tartaruga é simplesmente uma foca com casco de tartaruga. Ao contrário do Pato-Tartaruga, cujos pés lhe fazem andar como uma tartaruga, as nadadeiras da Foca-Tartaruga são sua única forma de transporte. Sua dieta consiste em peixes, lulas e mariscos, e seu casco duro serve como proteção de seu predador principal, o leopardo polar. As Focas-Tartarugas foram vistas em uma caverna pequena feita de gelo do pólo norte.

Foca-Tigre

Conhecido também como o leão do mar polar, o corpo da Foca-Tigre está na maior parte como o de uma Foca, exceto pelas listras pretas que percorrem todo o seu corpo, vindo da esquerda para direita. Sua boca lembra a de um tigre.

Gorila-Cabra (Flopsie)

O Gorila-Cabra é uma combinação de aproximadamente de dez pés de altura. Misturando gorila e cabra, mas compartilha de muitas características da personalidade de um cão de estimação. Quando Omashu foi conquistada pela Nação do Fogo, Flopsie foi usado como um escravo, sua força foi usada para mover objetos pesados.

Insetos do Cânion

Os Insetos do Cânion são animais grandes, perigosos e que se assemelham a uma mistura estranha de crocodilo e aranha. As criaturas habitam primeiramente o Cânion. Têm oito olhos divididos igualmente pela sua cara, e a língua bifurcada em uma mandíbula com dentes afiados, como uma cobra. Bem como os aracnídeos tradicionais, os Insetos do Cânion têm um corpo segmentado em duas partes composto de um cefalotórax e de um abdômen, e seu anexo magro de quatro pés a este corpo central. Com suas características aracnídeas, os Insetos do Cânion podem andar pelas paredes íngremes do Cânion. Os Insetos do Cânion têm também narinas sensíveis, fazendo com que sejam atraídas facilmente pelo cheiro de comida. Embora os Insetos do Cânion prefiram a carne viva e suas várias características úteis lhes fazem os caçadores perfeitos, os Insetos do Cânion são primeiramente os limpadores onívoros que estão dispostos a comer o que quer que possam encontrar.

Jacaré-Peixe-Gato

Um réptil grande, aparentemente domesticável, o Jacaré-Peixe-Gato assemelha-se a uma cruz entre um peixe-gato e um jacaré. Seu corpo grande é quase idêntico ao de um jacaré. Sua boca contém muitos dentes afiados. A Tribo nevoenta do Pântano mantém um Jacaré-Peixe-Gato como seu animal de estimação.

Javali dos Pinheiros

O Javali dos Pinheiros foi visto momentaneamente em "Os Dias Perdidos de Appa". Um destes tem uma luta com o Appa, ferindo-o severamente. Seu focinho e corpo assemelham-se aos de um javali enquanto os espinhos "estiverem para fora" ele se assemelhará a um porco-espinho.

Koi Gigante

O Kós Gigante é um peixe laranja, amarelo e enorme. Embora o Kós Gigante seja grande no tamanho, são presas fáceis ao Unagi, que é muito maior. O Kós é a exportação principal de Kyoshi, como os pescadores os caçam geralmente para o alimento, a gordura de baleia, e o óleo.

Não domesticável, não se sabe ao certo sua capacidade de dobra de água.

Lagarto Caçador da Nação do Fogo

O Lagarto Caçador da Nação do Fogo é um lagarto gigante. Tem os olhos amarelos brilhantes e pode ser montado como meio de transporte rápidos. O Lagarto Caçador pode andar sobre a água usando somente dois de seus pés, mas só por curtas distâncias. Os Lagartos Caçadores foram usados como

montarias por Azula, Mai e Ty Lee. Animal capaz de andar sobre a água e possui dobra de fogo nível 3 na idade adulta.

Dragão do Sozin

Cruel como seu mestre, o dragão de Sozin é capaz de voar grandes distancias com velocidades bem rápidas.

Fang

Fang é um dragão amigável e fiel. Roku o encontrou quando ele era só um bebe, ainda sem sair do seu ovo. Os parentes de Fang morreram então Roku reconheceu o jovem dragão como seu e eles tem sido inseparados desde aquele momento.

Mensageiro falcão

Esses falcões são usados para entregar importantes mensagens pela Nação do Fogo. Quando alguém precisa mandar uma mensagem para o senhor do fogo, eles amarram uma fita preta no falcão indicando que é urgente.

Águia Negra

Essas maldosas águias saqueiam os outros pássaros. Combustion Man pegou um como animal de estimação em casos de que ele tenha que interferir importantes mensagens de falcões.

Tucanos-Marinhos

Esses pacíficos e amigáveis pássaros são também preguiçosos. Eles têm a habilidade de voar e comem gafanhotos da caverna.

tartaruga leão

A tartaruga leão acredita-se que é o animal mais antigo do mundo, e por isso o mais sábio. Poucas pessoas já viram uma e quando isso acontece é à distância, o único que a viu e conversou com ela foi o avatar Aang e na ocasião até aprendeu a dobra de espírito com a magestosa tartaruga. Acredita-se que exista apenas uma.

SERES ESPIRITUAIS

NOME: HEI BAI.

OCUPAÇÃO: GUARDIÃO DA FLORESTA.

NACIONALIDADE: DESCONHECIDO.

HABILIDADE: QUANDO NERVOSO, HEI BAI SE TRANSFORMA EM UM MONSTRO MUITO PODEROSO.



HISTÓRIA RESUMIDA

É CONHECIDO TAMBÉM COMO O ESPÍRITO PRETO E BRANCO, SUA PRIMEIRA APARIÇÃO NO DESENHO OCORRE NO EPISÓDIO SOLSTÍCIO DE INVERNO, PARTE 1. É O ESPÍRITO DA FLORESTA, ONDE NESSE EPISÓDIO ESTÁ ENFURECIDO PELA "CICATRIZ" FEITA EM SUA FLORESTA E COMO FORMA DE DEMONSTRAR SEU ÓDIO, COMEÇA A ATACAR UMA SIMPLES ALDEIA CUJO CONSEGUIE RAPTA 2 CIDADÕES. AANG CONSEGUIE ACALMAR O ESPÍRITO PROMETENDO-O QUE A FLORESTA VOLTARIA A CRESCER NOVAMENTE. APARECE, SECUNDARIAMENTE, NO EPISÓDIO: CERCO DO NORTE (PARTE 2), ONDE DESSA VEZ, AJUDA AANG A CHEGAR ATÉ O ESPÍRITO LADRÃO DE FACES, KOH.



NOME: KOH.

NACIONALIDADE: DESCONHECIDO.

HABILIDADE: SE ALGO DEMONSTRAR EMOÇÃO EM SUA FRENTE, LOGO TEM SUA FACE ROUBADA, POR ISSO O APELIDO: "LADRÃO DE FACES".



HISTÓRIA RESUMIDA:

KOH É CONHECIDO TAMBÉM COMO LADRÃO DE FACES, É UM ESPÍRITO ANTIGO, QUE POSSUÍ RELAÇÃO INIMIGA COM O AVATAR, POIS ROUBOU A FACE DA NOIVA DE KURUK. AJUDA AANG A DESCOBRIR A FORMA MORTAL DE TUI E LA, NO FINAL DA PRIMEIRA TEMPORADA.

NOME: WAN SHI TONG.

OCUPAÇÃO: GUARDIÃO DE SUA BIBLIOTECA.

NACIONALIDADE: DESCONHECIDO.

HABILIDADE: POR SER UMA CORUJA GIGANTE, WAN SHI TONG É MUITO ÁGIL E FORTE.

PERSONALIDADE: ELE NUNCA PERDE A CHANCE DE APRENDER ALGO NOVO, OU GABAR-SE SOBRE SUA VASTA INTELIGÊNCIA.



HISTÓRIA RESUMIDA:

WAN SHI TONG É O ESPÍRITO DO CONHECIMENTO – UM ANCIÃO E PODEROSO SER QUE SABE MAIS DO QUE QUALQUER UM HUMANO QUE CAMINHE NA TERRA. DE FATO, SEU NOME É UMA FRASE EM MANDARIN, QUE LITERALMENTE TRADUZIDO PARA “ELE QUEM SABE 10,000 COISAS”. ELE CONSTRUIU UMA BIBLIOTECA NO MEIO DO DESERTO DE SI WONG, TRAZENDO PARA O MUNDO MORTAL. EMBORA ELE TENHA DEIXADO SUA BOA COLEÇÃO DE CONHECIMENTOS DISPONÍVEL PARA O MUNDO MORTAL POR MUITOS ANOS, ELE ESTÁ RECENTEMENTE ABORRECIDO COM A HUMANIDADE; ELE APARENTEMENTE OBSERVA QUE O CONHECIMENTO É ALGUMA COISA PURAMENTE BOA PARA SUA CONSIDERAÇÃO, E NOS RECENTES ANOS ELE TEVE RECEBIDO VISITAS DE HUMANOS SOMENTE DUAS VEZES – UMA POR ALMIRANTE ZHAO (QUANDO AINDA JOVEM) E UMA PELO AANG E SEUS AMIGOS – AMBOS CASOS POR QUE OS VISITANTES ESTAVAM ESPERANÇOSOS EM ENCONTRAR SEGREDOS PARA DESTRUIR SEUS INIMIGOS. DEPOIS DE SOKKA QUEBRAR SEU VOTO QUE FEZ PARA WAN SHI TONG, QUE NENHUM CONHECIMENTO ENCONTRADO NA BIBLIOTECA SERIA USADO PARA VIOLÊNCIA, WAN SHI TONG PUXOU A BIBLIOTECA DE VOLTA PARA O MUNDO ESPIRITUAL ANTES DE ATACAR AANG E OS OUTROS. ELE APARECE NO EPISÓDIO "A BIBLIOTECA", DA SEGUNDA TEMPORADA.

OCUPAÇÃO: DAMA PINTADA.

NACIONALIDADE: DESCONHECIDO.

HABILIDADE: A DAMA PINTADA É UM ESPÍRITO MUITO PODEROSO COM CAPACIDADE DE CURA.

PERSONALIDADE: É CONHECIDA POR SUA DOÇURA E POR SUA GENEROSIDADE.



HISTÓRIA RESUMIDA:

AO LONGO DE UM RIO, EXISTE UMA CIDADE CHAMADA JANG HUI. UMA FÁBRICA DA NAÇÃO DO FOGO MUDOU-SE HÁ 10 ANOS ATRÁS E COMEÇOU A POLUIR O RIO. FOI NESTE EVENTO QUE DEIXOU QUE A DAMA PINTADA FOSSE EMBORA, DEIXANDO OS HABITANTES DA ALDEIA PARA SE DEFENDEREM SOZINHOS. APENAS PESSOAS ILUMINADAS ESPIRITUALMENTE PODEM VER A DAMA PINTADA. DEPOIS QUE KATARA AJUDA OS ALDEÕES DE JANG HUI, DESTRUINDO A FÁBRICA E LIMPANDO O RIO, A DAMA PINTADA REVELA A KATARA SEU AGRADECIMENTO.



ARMAS E ITENS

APITO DE BISÃO

UM APITO ANTIGO QUE PARA MUITOS, VALE POUCO. INSTRUMENTOS COMO ESSE ERAM USADOS POR NÔMADES DO AR PARA CHAMAR OS BISÕES DELES. MAS DESDE QUE A MAIOR PARTE DOS BISÕES DESAPARECEU JUNTO COM OS NÔMADES DO AR, POUCOS SABEM DA VERDADEIRA HISTÓRIA DESSES INSTRUMENTOS.

BARCO DA NAÇÃO DO FOGO

ESSE BARCO ESTÁ NA HISTÓRIA DO ZUKO. NA PRIMEIRA TEMPORADA, FOI USADO PARA CAÇAR O AVATAR MILHÕES DE VEZES. DENTRO DESSE BARCO EXISTE UM BOTE SALVA-VIDAS PARA EMERGÊNCIAS. ESSE BOTE FOI USADO NO EPISÓDIO IX08 - O SOLSTÍCIO DE INVERNO - PARTE 2: O AVATAR ROKU.

BOLA DE AR

UM JOGO TRADICIONAL ENTRE OS NÔMADES DO AR EM QUE SE DEPENDE DA VELOCIDADE, EQUILÍBRIO E PRECISÃO DO DOBRADOR DE AR. É UM JOGO EXTREMAMENTE RÁPIDO ONDE OS JOGADORES COMEÇAM EM CIMA DE UM POSTE DE MADEIRA E USAM A DOBRA DE AR PARA PASSAR A BOLA DE UM JOGADOR PARA O OUTRO. SE FAZ UM GOL QUANDO SE FAZ A BOLA PASSAR PELO ANEL DE MADEIRA DO LADO DO Oponente.

BOOMERANQUE

SOKKA RECEBEU DE SEU PAI QUANDO CRIANÇA, PARA SE TORNAR LÍDER DA PEQUENA ALDEIA DA TRIBO DA ÁGUA DO SUL, ASSIM ESSE PRECISARIA DE ALGUMA ARMA PARA SE DEFENDER.

CERCO DE BA-SING-SE

O GENERAL IROH E SEU EXÉRCITO FIZERAM UM CERCO NA GRANDE CAPITAL DO REINO DA TERRA, BA SING SE POR 600 DIAS. DEPOIS DE PERDER HOMENS, E SEM O FIM DA BATALHA, GENERAL IROH ORDENOU QUE SEUS HOMENS RECUASSEM, UM ATO QUE FOI CONSIDERADO COVARDIA POR SEU IRMÃO, O SENHOR DO FOGO OZAI.

GELÉIA EXPLOSIVA

UMA "GELÉIA" ALTAMENTE EXPLOSIVA USADA PELA NAÇÃO DO FOGO PARA DESTRUIR MONTANHAS. ESSE É O TNT DO MUNDO AVATAR, E JÁ FOI USADO PARA LIMPAR VÁRIAS ESTRADAS E MINAS.

LEQUE DAS GUERREIRAS KYOSHI

É UM GRUPO DE HABILIDOSAS GUERREIRAS QUE PROTEGE A ILHA DE KYOSHI. A ARMA DELAS É O LEQUE E O ESTILO DE LUTA DELAS NÃO TEM A VER COM A FORÇA, MAS SIM COM USAR A FORÇA DO Oponente CONTRA ELE. AS ROUPAS TRADICIONAIS DAS GUERREIRAS FORAM INSPIRADAS EM KABUKI E SEUS ROSTOS PINTADOS SÃO PARA INTIMIDAR OS ADVERSÁRIOS. A

GUERREIRAS LIDAM, PRINCIPALMENTE, COM DESORDEIROS E VIAJANTES QUE, DEPOIS DE BEBER À NOITE NO PORTO DE KYOSHI, POSSAM ENTRAR NA VILA E ARRUMAR ENCRENCA. TRADICIONALMENTE, SOMENTE MULHERES SÃO TREINADAS COMO GUERREIRAS DE KYOSHI, MAS COM O PASSAR DOS ANOS, HOVERAM EXCESSÕES.

LÍRIO PANDA

OS LÍRIOS PANDA SÃO MUITO RAROS. É UMA PLANTA MUITO BONITA QUE SÓ CRESCE PERTO DA BOCA DE UM VULCÃO, ONDE O SOLO E A UMIDADE SÃO PERFEITOS. UM SÍMBOLO DO AMOR, O LÍRIO PANDA É USADO PARA GANHAR O CORAÇÃO DE ALGUÉM ESPECIAL. POR ISSO AANG ESCALA O VULCÃO TODO: ELE QUERIA DAR UM PARA KATARA.

LIVRO DAS NUVENS

A TIA WU CONSULTA O LIVRO PARA FAZER SUAS PREDIÇÕES. ELA OLHA PARA AS NUVENS DO CÉU E COMPARA COM AS DO LIVRO. AS NUVENS NÃO MENTEM, A NÃO SER QUE UM DOBRADOR FAÇA AS SUAS PRÓPRIAS NUVENS

MAPA DE ENCONTRO

O MAPA FOI FEITO PELO PAI DE KATARA E SOKKA PARA BATO. ELE LEVA ATÉ UM PONTO DE ENCONTRO, ONDE OUTRA MENSAGEM SERÁ ENVIADA PARA BATO, GUIANDO ELE ATÉ ONDE OS OUTROS GUERREIROS DA TRIBO DA ÁGUA ESTÃO.

PAI-SHO

UM JOGO ANTIGO NO MUNDO DE AVATAR, O FAVORITO DAS QUATRO NAÇÕES. COMBINANDO HABILIDADE COM ESTRATÉGIA, FORTUNAS SÃO GANHAS E PERDIDAS PELOS JOGADORES. PAI SHO É ESPECIALMENTE O JOGO FAVORITO DO TIO IROH, O QUAL NÃO PERDE UMA OPORTUNIDADE DE JOGAR.

PERGAMINHO DE DOBRA D'ÁGUA

UM PERGAMINHO ANTIGO DE DOBRA DE ÁGUA CHEIO DE ILUSTRAÇÕES DETALHADAS DE MOVIMENTOS AVANÇADOS DE DOBRA DE ÁGUA. ESSE É PARTICULARMENTE RARO E FOI FEITO POR ALGUNS ESTUDANTES DE DOBRA DE ÁGUA. PARA OS PIRATAS, VALE MUITO, ESSE É O PORQUE DELES TEREM ROUBADO O PERGAMINHO.

PLANADOR

APENAS DOMINADORES DE AR PODEM USAR, POIS ELES DOMINAM AR PARA PODER FAZER O OBJETO PLANAR, ALÉM DISSO, PODE SER USADO COMO UMA ARMA QUE FOCALIZA A FORÇA DA DOBRA NA DIREÇÃO DO ALVO.

RELÍQUIAS AVATAR

SÃO BRINQUEDOS ANTIGOS USADOS PARA UM RITUAL ONDE SE IDENTIFICA OS NOVO AVATAR (ENQUANTO ELE É UMA CRIANÇA). A CRIANÇA DEVE

ESCOLHER QUATRO BRINQUEDOS ENTRE MILHARES, ONDE QUATRO ERAM DOS AVATARES ANTERIORES. SE ELA ESCOLHER OS MESMOS, É UM FORTE SINAL DE QUE ELA É UMA REENCARNAÇÃO DOS AVATARES (A LÓGICA USADA É QUE O AVATAR REENCARNADO VAI SEM CONSCIÊNCIA ESCOLHER OS QUE SÃO MAIS FAMILIARES). CADA UM DOS BRINQUEDOS REPRESENTA UMA DAS NAÇÕES.

ROCHA DOCE

TAMBÉM CONHECIDO COMO "AGINAMITE", ESSE CRISTAL CRESCE CONSIDERAVELMENTE RÁPIDO. O REI BUMI COLOCOU ESSE CRISTAL EM SOKKA E KATARA DURANTE OS TESTES DE AANG. O CRISTAL É MUITO PERIGOSO, MAS TAMBÉM DELICIOSO. É FEITO COM PURA ROCHA DOCE.

ESFERA DE CRISTAL

ESSA ESFERA FOI UM SÍMBOLO DE PROTEÇÃO PARA UMA TRIBO. DIZEM QUE A ROUBARAM. OUTROS DIZEM QUE A ROUBARAM PROTEGENDO-A. NINGUÉM SABE A HISTÓRIA VERDADEIRA.

TORTA DE CREME DE OVO

ESSA DELICIOSA TORTA É FEITA DE CREME DE OVO. FOI VISTA NO EPISÓDIO XIX, QUANDO AANG PASSOU UM DIA SEM COMER E SENTIU UMA GRANDE VONTADE DE COMÊ-LA.

TROMPA TSUNGI

É UM INSTRUMENTO USADO NA MÚSICA TRADICIONAL DE AVATAR. FORJADO EM METAL, DEVE TER SIDO CRIADO NA NAÇÃO DO FOGO.

ESPADA DE METEORO

INCRIVELMENTE MAIS LEVE E RESISTENTE ALÉM DE AFIADÍSSIMA, ESSA É A MELHOR ESPADA JÁ VISTA. APÓS SOKKA TER CRIADO ESSE MODELO DE ESPADA MUITAS OUTRAS FORAM FORJADAS COM MATERIAIS DE OUTROS METEOROS QUE CAÍRAM NA TERRA E CADA UMA DELAS TEM UMA PROPRIEDADE ESPECIAL.

ARMADURA DA NAÇÃO DO FOGO

INCRIVELMENTE REFORÇADA MAS DEIXA OS LUTADORES UM POUCO LENTOS ELAS SÃO DIVIDIDAS EM CLASSE DE PROTEÇÃO. DEFESA 1, NÃO CAUSA REDUTOR DE MOVIMENTO, DEFESA 2 CAUSA REDUTOR DE 1 DADO PARA TODAS AS AÇÕES, DEFESA 4 CAUSA REDUTOR DE 2 DADO PARA TODAS AS AÇÕES, DEFESA 5 CAUSA REDUTOR DE 3 DADO PARA TODAS AS AÇÕES

EVOLUÇÃO DE ATRIBUTOS

ATRIBUTOS FÍSICOS: ATUAL X 4

HABILIDADES: ATUAL X 2

HABILIDADES ESPECIAIS: ATUAL X 3

DOBRA: ATUAL X 5

PERÍCIAS EXTERNA: 3 PARA COMPRAR E ATUAL X 2

QUALIDADES: 1 PARA 1

ANTECEDENTES: ATUAL X 3

SHI: 2 PONTOS DE XP

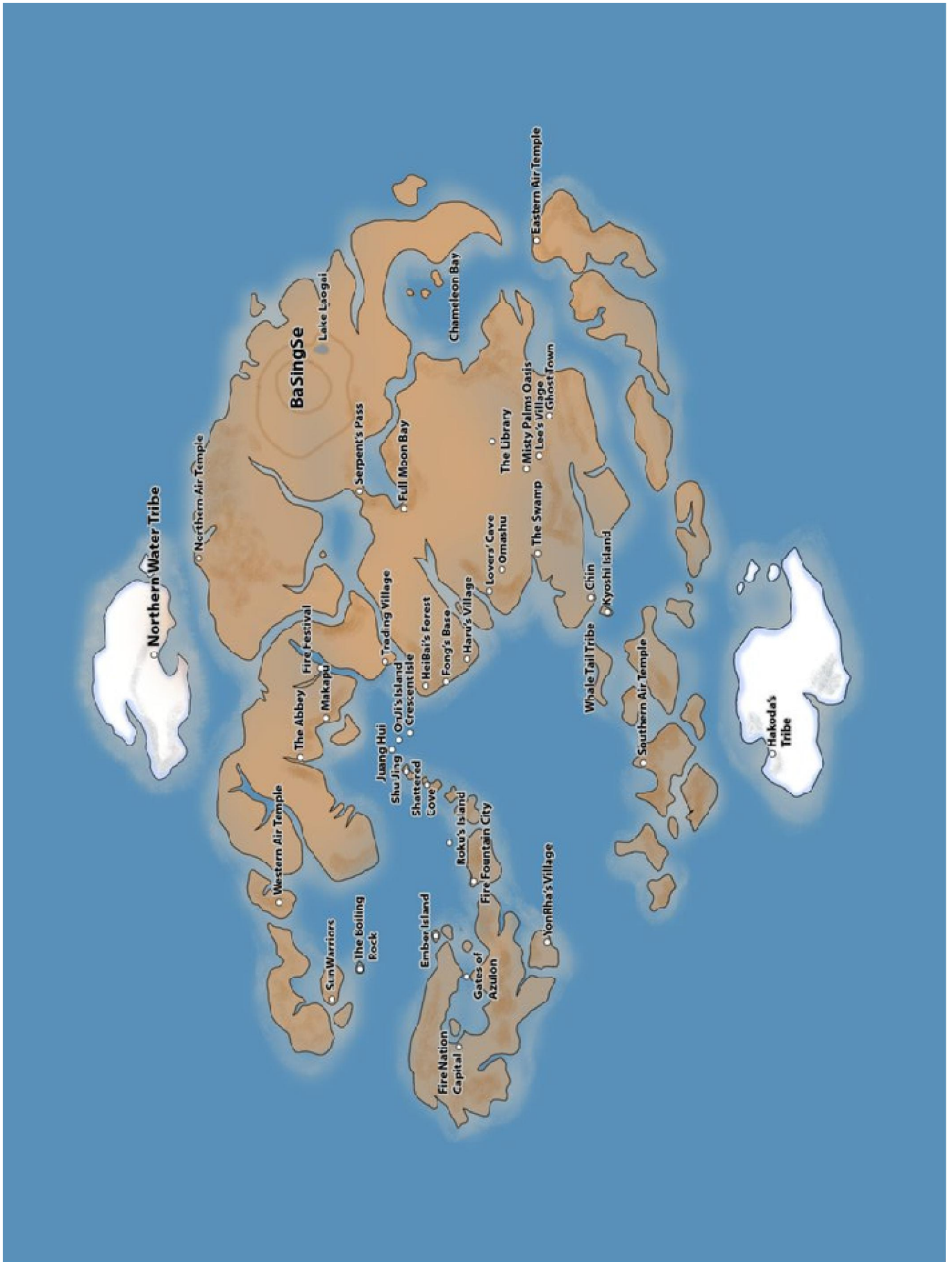
FORÇA DE VONTADE: NÍVEL ATUAL

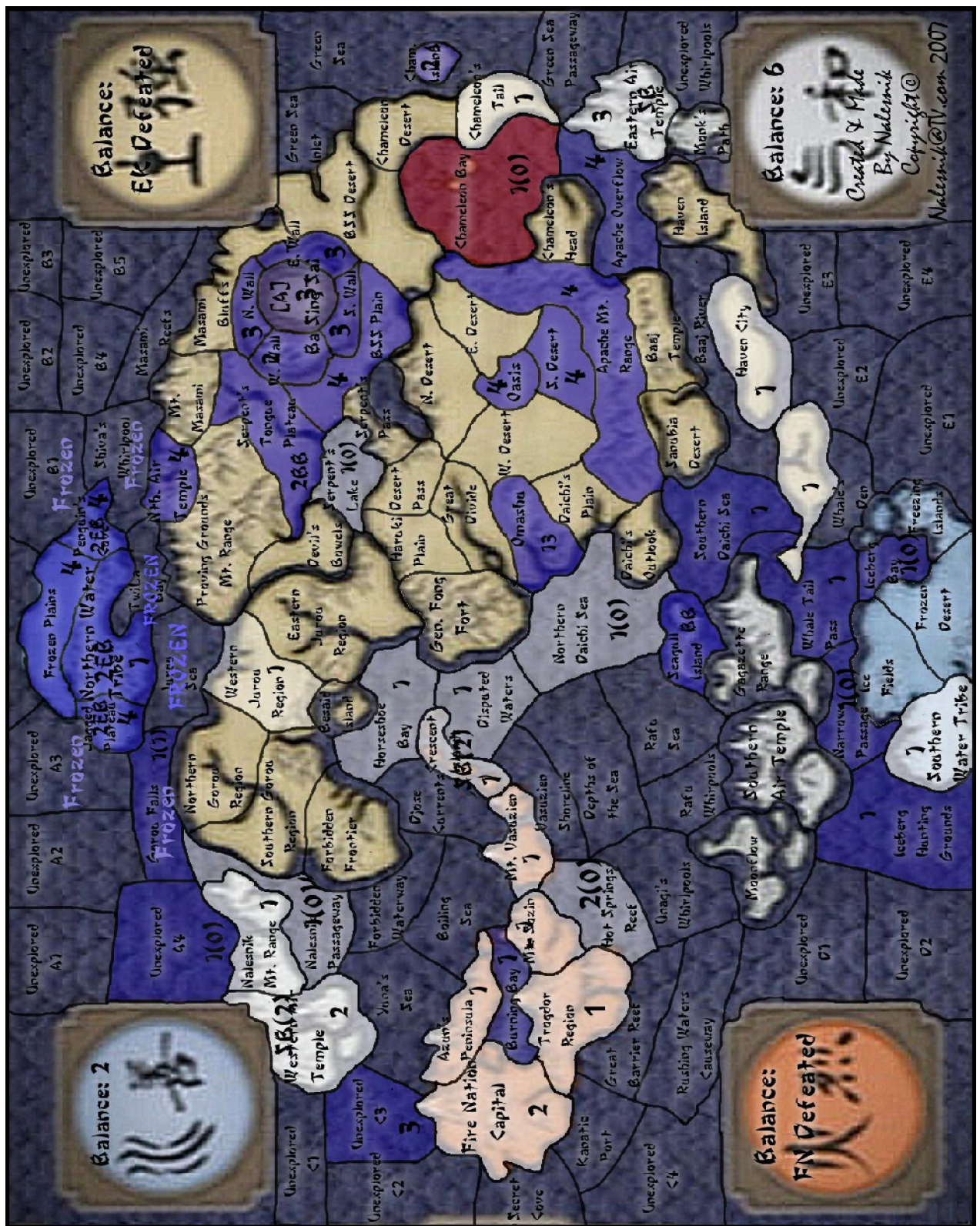
MORALIDADE: NÍVEL ATUAL

VIRTUDES: ATUAL X 3

MAPAS







A B C D E F C H I J K L M N
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Avatar World Map (Sou Fann Variant)



