

Avatar



SUMÁRIO

Introdução.....	3
História.....	3
Raças.....	3
Classes.....	3
Guerreiro da Terra.....	4
Herdeiro do Fogo.....	4
Monge do Ar.....	5
Sábio da Água.....	6
Atributo Exclusivo: Espírito Avatar	6
Dobra de Elementos.....	7
Os Animais do Mundo de Avatar.....	7
Editorial.....	8
Mapa Mundi.....	8

Avatar D20

Introdução

Esta é uma adaptação deste maravilhoso desenho para o sistema D20, tendo como base as regras do livro "BESM D20". Este manual necessita ainda dos livros básicos de D&D para jogar: "Livro do jogador", "Livro do Mestre" e "Livro dos Monstros".

História

"Água, terra, fogo, ar... Há muito tempo as nações viviam em paz e harmonia, e aí tudo isso mudou quando a nação do fogo atacou. Só o Avatar domina os quatro elementos e pode impedi-los, mas quando o mundo mais precisa dele, ele desaparece. Cem anos se passaram e meu irmão e eu descobrimos o novo Avatar, um garoto dominador de ar. Embora a sua habilidade com o ar seja ótima, ele tem muito que aprender antes que possa dizer: 'eu sou Aang'. Mas eu acredito que o Aang possa salvar o mundo."
Katara da Tribo da Água do Sul

Avatar conta a história de Aang, o último dominador de ar. Aang é a reencarnação do espírito Avatar, um espírito que reencarna geração pós geração em cada uma das nações seguindo um ciclo linear. Quando ainda tinha 12 anos, Aang foi informado que é o Avatar e que teria grandes responsabilidades em seu futuro. Desgostoso com as mudanças que esta informação causou em sua vida, Aang fugiu. Porém durante a fuga, foi pego por uma tempestade e, num instinto de sobrevivência, entrou em um estado especial criando um casulo de gelo em volta de si mesmo e do seu eterno amigo Appa, o bisão voador. Cem anos se passaram desde este incidente e um casal de irmãos da tribo da água do sul encontrou e libertou Aang, dando início a esta grande aventura. Porém o mundo não era mais o mesmo que o Aang um dia conheceu, pois a nação do fogo iniciou uma guerra para dominar todas as outras nações. Nos últimos cem anos, a nação do fogo aniquilou todos os nômades dominadores do ar, o que torna Aang o último dominador de ar, e destruiu quase todas as tribos da água. Ciente dos acontecimentos, Aang inicia junto com seus novos amigos, os

irmãos Katara e Sokka, uma jornada para que Aang possa aprender a dominar todos os quatro elementos e assim desafiar o Senhor do Fogo, líder da nação do fogo. Ao longo do desenho novos personagens se unem ao grupo de Aang: Momo, um lêmure que vivia nas ruínas do templo onde Aang vivia há cem anos; Toph, uma mestra na arte de dominar a terra; e Zuko, o filho do Senhor do Fogo.

Raças

Todos os personagens são humanos, recebendo todos os benefícios desta raça. Porém, dependendo da nação em que nascem, possuem algumas características diferenciais:

Nação da Água: o povo da tribo da água é capaz de se adaptar a muitas coisas. Eles têm um profundo sentido de comunidade e amor que os mantém unidos para enfrentar tudo.

Modificar Racial: +2 em INT.

Nação da Terra: o povo do reino da terra é variado e forte; é persistente e resistente.

Modificar Racial: +2 em FOR.

Nação do Fogo: o povo da nação do fogo tem desejo, vontade, energia e ímpeto para conseguir o que quer.

Modificar Racial: +2 em CAR.

Nação do Ar: os nômades do ar se desprendem das preocupações mundanas e encontram paz e liberdade. Também possuem um ótimo senso de humor.

Modificar Racial: +2 em DES.

Classes

Pode-se utilizar qualquer classe encontrada no livro BESM D20, exceto Feiticeiro Dinâmico e Robô Gigante. Quanto às classes encontradas em outros livros da série D20, estão excluídas da lista de classes permitidas todas as classes conjuradoras. Desnecessário comentar que se o mestre desejar criar suas aventuras de Avatar em um universo alternativo pode ignorar estas exceções ou criar

suas próprias. Além das classes já existentes, foi criada quatro novas classes para representar os poderosos dominadores encontrados no desenho: Guerreiro da Terra, Herdeiro do Fogo, Monge do Ar e Sábio da Água. Mas não é obrigatório adquirir níveis nestas classes para ser um dominador (Veja mais adiante “Dobra de Elementos”).

Guerreiro da Terra

Estes guerreiros do reino da terra são geralmente fortes e robustos. Com seu vigor natural e sua coragem inegável, costumam ser arrogantes, mesmo uns com os outros.

Dado de Vida: d12

Pré-requisito: Pertencer a Nação da Terra ou possuir o atributo “Espírito Avatar” (Veja mais adiante).

Perícias de Classe

Escolha cinco perícias qualquer como perícias de classe, e adicione Ataque Corpo a Corpo e Defesa Corpo a Corpo.

Pontos de perícias no 1º nível: (2 + Modificador de Inteligência) x4.

Pontos de perícias por nível: 2 + Modificador de Inteligência.

Guerreiro da Terra

Nível	Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Saúde de Ferro +1
2	+2	+3	+0	+0	+1 Ponto Genérico
3	+3	+3	+1	+1	Magia +1
4	+4	+4	+1	+1	+1 Ponto Genérico
5	+5	+4	+1	+1	Armadura +1
6	+6/+1	+5	+2	+2	Magia +1
7	+7/+2	+5	+2	+2	+1 Ponto Genérico
8	+8/+3	+6	+2	+2	Saúde de Ferro +1
9	+9/+4	+6	+3	+3	Magia +1
10	+10/+5	+7	+3	+3	+1 Ponto Genérico
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	+1 Ponto Genérico
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Magia +1
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Armadura +1
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	+1 Ponto Genérico
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Magia +1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	+1 Ponto Genérico
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	+1 Ponto Genérico
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Magia +1
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	+1 Ponto Genérico
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	+1 Ponto Genérico

Herdeiro do Fogo

Assim como o próprio fogo, os Herdeiros do Fogo são impetuosos e arrogantes, mas ao mesmo tempo são esbeltos e majestosos. Estes mestres dominadores do fogo são exímios combatentes, seja em um combate físico ou em um jogo de manipulações.

Dado de Vida: d10

Pré-requisito: Pertencer a Nação do Fogo ou possuir o atributo “Espírito Avatar” (Veja mais adiante).

Perícias de Classe

Escolha cinco perícias qualquer como perícias de classe, e adicione Ataque Corpo a Corpo e Defesa Corpo a Corpo.

Pontos de perícias no 1º nível: (4 + Modificador de Inteligência) x4.

Pontos de perícias por nível: 4 + Modificador de Inteligência.

Herdeiro do Fogo

Nível	Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Talento Extra
2	+2	+3	+0	+0	+1 Ponto Genérico
3	+3	+3	+1	+1	Magia +1
4	+4	+4	+1	+1	Talento Extra
5	+5	+4	+1	+1	+1 Ponto Genérico
6	+6/+1	+5	+2	+2	Magia +1
7	+7/+2	+5	+2	+2	+1 Ponto Genérico
8	+8/+3	+6	+2	+2	Talento Extra
9	+9/+4	+6	+3	+3	Magia +1
10	+10/+5	+7	+3	+3	+1 Ponto Genérico
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	+1 Ponto Genérico
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Magia +1, Talento Extra
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	+1 Ponto Genérico
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	+1 Ponto Genérico
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Magia +1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Talento Extra
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	+1 Ponto Genérico
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Magia +1
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	+2 Ponto Genérico
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Talento Extra

Monge do Ar

Os monges do ar são geralmente pacíficos e bem humorados. Estes monges costumam gastar seu tempo praticando suas habilidades, ou brincando ou fazendo as duas coisas ao mesmo tempo.

Dado de Vida: d6

Pré-requisito: Pertencer a Nação do Ar ou possuir o atributo “Espírito Avatar” (Veja mais adiante).

Perícias de Classe

Escolha 9 perícias qualquer como perícias de classe, e adicione Ataque Corpo a Corpo e Defesa Corpo a Corpo.

Pontos de perícias no 1º nível: (6 + Modificador de Inteligência) x4.

Pontos de perícias por nível: 6 + Modificador de Inteligência

Monge do Ar

Nível	Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial
1	+0	+0	+2	+0	Velocidade +1
2	+1	+0	+3	+0	+1 Ponto Genérico
3	+2	+1	+3	+1	Magia +1
4	+3	+1	+4	+1	+1 Ponto Genérico
5	+3	+1	+4	+1	Ataque Adicional +1
6	+4	+2	+5	+2	Magia +1
7	+5	+2	+5	+2	Velocidade +1
8	+6/+1	+2	+6	+2	+1 Ponto Genérico
9	+6/+1	+3	+6	+3	Magia +1
10	+7/+2	+3	+7	+3	Ataque Adicional +1
11	+8/+3	+3	+7	+3	+1 Ponto Genérico
12	+9/+4	+4	+8	+4	Magia +1
13	+9/+4	+4	+8	+4	Velocidade +1
14	+10/+5	+4	+9	+4	+1 Ponto Genérico
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Magia +1
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Ataque Adicional +1
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	+2 Ponto Genérico
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Magia +1
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Velocidade +1
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Ataque Adicional +1

Sábio da Água

Entre todos os mestres dominadores de elementos, estes talvez sejam os mais poderosos. Os Sábios da Água são geralmente calados e reclusos, mas como todos os membros da tribo da água, amam o seu povo mais do que a própria vida. Os maiores mestres desta classe são tão capazes de restaurar a vida quanto de tirá-las, o que os tornam tão temidos.

Dado de Vida: d8

Pré-requisito: Pertencer a Nação da Água ou possuir o atributo “Espírito Avatar” (Veja mais adiante).

Perícias de Classe: Escolha oito perícias qualquer como perícias de classe, e adicione Conhecimento (História), Conhecimento (Ocultismo) e Conhecimento (Religião).

Pontos de perícias no 1º nível: (6 + Modificador de Inteligência) x4.

Pontos de perícias por nível: 6 + Modificador de Inteligência.

Sábio da Água

Nível	Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial
1	+0	+0	+0	+2	Perícia de Combate (Escolha uma) +2
2	+1	+0	+0	+3	+1 Ponto Genérico
3	+2	+1	+1	+3	Magia +1, +2 Ponto Genérico
4	+3	+1	+1	+4	Sentidos Aguçados +1, +1 Ponto Genérico
5	+3	+1	+1	+4	Defesa Adicional +1, +1 Ponto Genérico
6	+4	+2	+2	+5	Magia +1, +2 Ponto Genérico
7	+5	+2	+2	+5	Perícia de Combate (Escolha uma) +2
8	+6/+1	+2	+2	+6	Sentidos Aguçados +1
9	+6/+1	+3	+3	+6	Magia +1, +2 Ponto Genérico
10	+7/+2	+3	+3	+7	Defesa Adicional +1, +1 Ponto Genérico
11	+8/+3	+3	+3	+7	Sentidos Aguçados +1, +1 Ponto Genérico
12	+9/+4	+4	+4	+8	Magia +1, +2 Ponto Genérico
13	+9/+4	+4	+4	+8	Perícia de Combate (Escolha uma) +2
14	+10/+5	+4	+4	+9	Defesa Adicional +1
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Magia +1, +2 Ponto Genérico
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Sentidos Aguçados +1
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Perícia de Combate (Escolha uma) +2
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	Magia +1, +3 Ponto Genérico
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	Defesa Adicional +1, +2 Ponto Genérico
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Sentidos Aguçados +1, +2 Ponto Genérico

Atributo Exclusivo: Espírito Avatar

Custo: 10 pontos / Graduação

Habilidade Relevante: Nenhuma.

Progressão: +15 Pontos de Energia Extra e +2 graduações no atributo “Magia” durante o Estado Avatar / Graduação.

O Espírito Avatar é uma ponte que liga o mundo dos homens com o mundo dos espíritos. Aquele que possui o Espírito Avatar, pode dominar os quatro elementos e viajar entre o mundo dos homens e o mundo dos espíritos. Além destes benefícios, aquele que possui o Espírito Avatar pode adotar um estado especial que amplia suas

capacidades de dominar os elementos. Neste estado, os olhos do Avatar brilham com uma forte luz branca e os seus poderes ampliam de acordo com a graduação neste atributo. Para o Avatar controlar suas ações neste estado, é necessário obter sucesso em um teste de Concentração (CD = 15 + Graduação neste atributo). Caso falhe, o personagem será tratado como um NPC e atacará qualquer um que ameace sua vida, não se importando com nada a sua volta. O Avatar entra neste estado sempre que se enfurece ou está em perigo extremo, mas o personagem pode realizar um teste de Vontade para não entrar neste estado (CD = 10 + Graduação neste atributo). É possível também adotar esta estada voluntariamente, basta obter sucesso em um teste de concentração (CD =

15 + Graduação neste atributo). Em contra partida ao poder adquirido neste estado, caso o Avatar seja morto enquanto utiliza esta habilidade, o Espírito Avatar deixará de existir. A progressão desta habilidade também amplia os pontos de energia do personagem.

Nível 1	+15 Pontos de Energia Extra, +2 graduações no atributo “Magia” durante o Estado Avatar.
Nível 2	+30 Pontos de Energia Extra, +4 graduações no atributo “Magia” durante o Estado Avatar.
Nível 3	+45 Pontos de Energia Extra, +6 graduações no atributo “Magia” durante o Estado Avatar.
Nível 4	+60 Pontos de Energia Extra, +8 graduações no atributo “Magia” durante o Estado Avatar.
Nível 5	+75 Pontos de Energia Extra, +10 graduações no atributo “Magia” durante o Estado Avatar.
Nível 6	+90 Pontos de Energia Extra, +12 graduações no atributo “Magia” durante o Estado Avatar.

Dobra de Elementos

A habilidade chave do cenário do anime Avatar, são as dominações de elementos. São basicamente quatro elementos: Água, Terra, Fogo e Ar. Além de controlar os elementos primais, é possível utilizar estas habilidades para efeitos secundários. Estas habilidades são representadas no sistema de BESM D20 através do atributo “Magia”, devido a isto, é altamente recomendável que os personagens adquiram graduações neste atributo e no atributo “Energia Extra”. Veja algumas características de cada elemento:

Dobra de Água: sua manipulação se baseia em movimentos feitos com os braços e com as mãos, e que lembram o movimento das ondas marítimas.

Efeitos secundários:

- *Curar Ferimentos:* permite curar ferimentos, mas não estabiliza um alvo com PVs negativos.
- *Dobrar Plantas:* permite manipular plantas usando-as como armadura, para prender os adversários ou como tentáculos em ações de longo alcance.
- *Dobrar Sangue:* permite manipular o movimento dos seres vivos através do sangue.

Dobra de Terra: sua manipulação se baseia em movimentos duros e firmes, como se o próprio dominador fosse uma rocha.

Efeitos Secundários:

- *Dobrar Metal:* permite dobrar materiais feitos de metal e utilizá-los para ataque e/ou defesa.
- *Dobrar Mineral:* permite dobrar minerais como o cristal e/ou diamante e utilizá-los para ataque e/ou defesa.
- *Dobrar Areia:* permite dobrar a areia como se fosse terra.

Dobra de Fogo: sua manipulação se baseia no controle da respiração. Este é o único elemento que pode ser gerado e não só manipulado.

Efeitos Secundários:

- *Dobrar Raio:* permite gerar e manipular raios elétricos conforme sua vontade.

Obs: no desenho é demonstrado também o fogo azul, que é mais poder do que o fogo normal. Neste sistema estas chamas serão representadas através de qualquer ataque especial que cause dano por fogo e eletricidade ao mesmo tempo.

Dobra de Ar: sua manipulação se baseia em movimentos suaves e graciosos como os de uma ave.

Efeitos Secundários:

- *Dobrar Vácuo:* permite manipular o ar para gerar um ambiente de vácuo, removendo todo o ar do ambiente.

Obs: no desenho não é demonstrado um efeito secundário para a Dobra de Ar, mas para equilibrar as habilidades secundárias eu criei o efeito secundário Dobrar Vácuo.

Os efeitos secundários de cada Dobra devem ser discutidos com o mestre e cabe a ele a decisão de permiti-los ou não.

Os Animais do Mundo de Avatar

Além dos personagens carismáticos e das incríveis habilidades de Dobra, o universo do desenho Avatar é enriquecido de criaturas exóticas. Quase todos os animais do mundo de Avatar são a mistura de dois animais da vida real (Ex: toperatatu, tigre-tartaruga, leão-alce, entre outros). Além disso, existem criaturas místicas e raras como o

bisão-voador e os dragões. Divirta-se criando suas próprias criatura (o livro BESM D20 é bastante enriquecido com regras para criar estes tipos de animais).

Editorial

Este manual não deseja insultar os direitos garantidos por lei aos criadores do material aqui

divulgado. Isto é válido tanto para os criadores do sistema de jogo do BESM D20, quanto para os criadores do desenho Avatar. O desejo do editor deste manual é apenas fornecer uma forma de divertimento na forma de um RPG aos fãs deste incrível desenho. O editor deste material não está obtendo nenhum lucro com ele e ninguém que tiver acesso à ele deve fazê-lo.

Mapa Mundi



Adaptado por Igor "Red Dragon" Tavares