

THE LEGEND OF KORRA

POWERED BY
FATE



SALVE TURMA!

Depois de alguma confusão, nossa próxima minisérie já tem nome e sobrenome: Avatar, Fate o Korra.

Vou postando aqui as diretrizes, a medida que for tendo tempo. Por hora, o que já dá para adiantar:

1 - O sistema será Fate Core

- 1.1 - lista de perícias será mais enxuta, mais cinematográfica
- 1.2 - ter acesso a dobra custará refresh, e não stunts (ou seja, menos Fate points por sessão)
- 1.3 - a Dobra é uma perícia separada para quem comprou o stunt, que ainda exige uma ligação com o aspecto principal. Ainda não decidi com certeza, mas provavelmente ela vai ser limitada pela perícia que melhor define a Dobra (Resistência para Terra, Atletismo/Acrobacia para Ar Combate para Fogo e ainda não sei qual melhora para água...)
- 1.4 - Artes marciais secretas só serão acessíveis a não dobradores (sim, bloqueio do chi na área!)

2 - O cenário (bem básico)

- 2.1 - Final da terceira temporada, com uma quarta temporada sem Korra (para sempre?!?)
- 2.2 - A lotus vermelha é o grande inimigo e os PCs fazem parte da Lotus Branca.

3 - O clima

- 3.1 - Será bem parecido com a terceira e quarta temporada, ao mesmo tempo mais adulto mas sem perder o heroísmo e a nobreza da série (não será gritty-grim, para isso teremos GoT e Conan)
- 3.2 - a ação terá destaque, mas não será necessariamente combate
- 3.3 - provavelmente artes marciais será tão importante como dobras, com movimentos especiais, escolas perdidas e mestres eremitas inacessíveis.

Vou atualizando isso aqui, mas em breve vou começar a trabalhar em um pdf da adaptação. Valeu!





DO THE THING! CRIANDO PERSONAGENS

PRIMEIRO PASSO: ASPECTO PRINCIPAL

Essa é a informação mais importante do personagem: é um resumo em poucas palavras do que ele é. Em outros jogos, seria uma mistura da classe ou raça. Em AVATAR: FATE OF KORRA, ele define sua nação de origem e seu papel na sociedade. Se você é um dobrador, isso deve estar incluído neste aspecto. Você pode definir que você é um DOBRADOR DO FOGO, mas um DOBRADOR DO FOGO OBCECADO COM SUA TÉCNICA diz muito mais do seu personagem. O sentido pode ser explícito ou literal, o importante é deixar claro para mesa a idéia por trás do aspecto.

Exemplos: UM DOBRADOR DO VENTO ERRANTE, GUERREIRO DO SOL EM BUSCA DE SABEDORIA; O NOVO REI FÊNIX! (implícito ser um firebender); ARQUEIRO YUYAN VENDENDO SUAS FLECHAS (mercenário)

SEGUNDO PASSO: ASPECTO PROBLEMA

“Quando atingimos nosso ponto mais baixo, estamos abertos para as maiores mudanças.” Sábias e verdadeiras são essas palavras do Avatar Aang: heróis que superam seus problemas estão destinados a grandeza. O aspecto problema complica a vida do herói, mas ao fazê-lo contribuiu para seu aprendizado, permitindo que ele se supere e supere os obstáculos em seu caminho. Apesar de todo aspecto ser potencialmente fonte de Fate Points (Chi), nenhum outro tem tanto potencial de complicar a vida dos heróis como esse aspecto. Um aspecto



problema não precisa ser um defeito moral: **MONGE CRÉDULO E INOCENTE**, potencialmente considerado uma qualidade, certamente colocaria o herói ingênuo em muitos apuros.

Exemplos: **MAIS ERRADO QUE ERRANTE**, **EXILADO DA VILA DO SOL**, **INIMIGOS INTERNOS E EXTERNOS**, **DESERTOR DO EXÉRCITO DO FOGO**.

TERCEIRO PASSO: A LÓTUS BRANCA

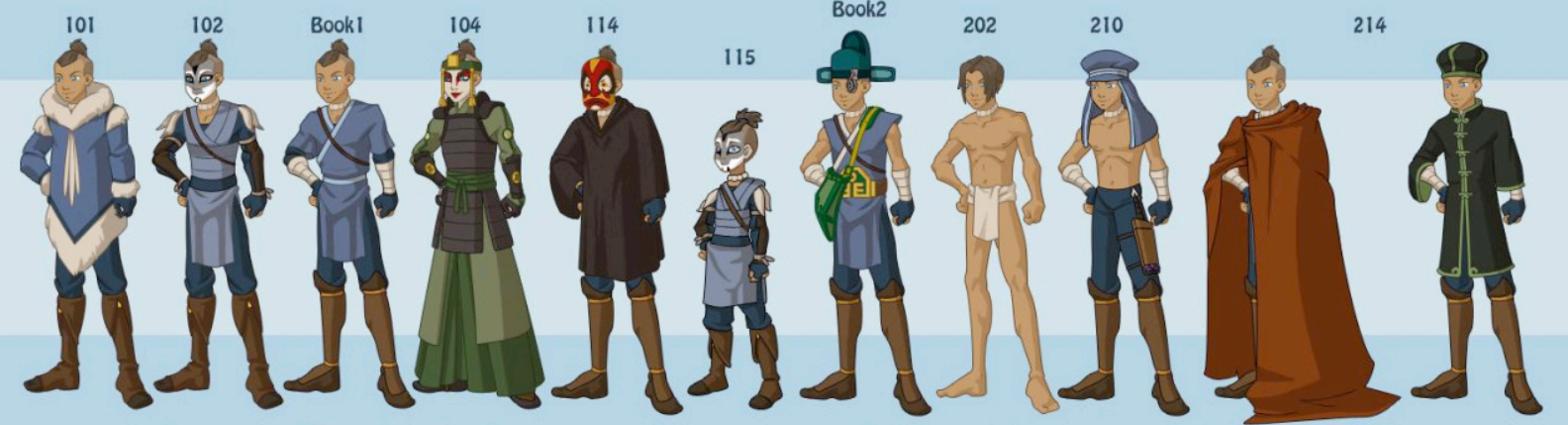
Todos os personagens estão unidos por um motivo: quer porque foram treinados desde a infância ou porque foram “recrutados”, todos os heróis são agentes a serviço da Lótus Branca (mais detalhe em um capítulo futuro).

Exemplos: **EU SEMPRE ENTREGO MINHA MENSAGEM** (mensageiro da lotus branca), **ENSINEI UM OU DOIS TRUQUES A KORRA** (instructor da lotus branca); **FIQUE PERTO DOS AMIGOS... E MAIS PERTO DOS INIMIGOS**, **ALGUÉM PRECISA LIDERAR** (líder de célula)

OUTROS ASPECTOS: A WELL OILED MACHINE

O quarto e quinto aspecto serão definidos na primeira sessão: os personagens se conhecem e já estiveram em missões em outras ocasiões: esses dois aspectos mostram um pouco da relação entre o grupo e deles com o cenário.





QUARTO PASSO: PERÍCIAS

AVATAR: FATE OF KORRA é baseado no Fate Core, logo, as perícias tem um papel central. Entretanto, a lista de perícias é mais enxuta, com algumas delas sendo condensadas. Além disso, cada dobra tem uma perícia associada (mais a frente).

Por ser uma lista mais enxuta, a distribuição de perícias é diferente do Core: duas em nível +3, duas em +2 e três em +1, as demais ficando em 0.

LISTA DE PERÍCIAS

Atletismo: inclui tudo que diz respeito a agilidade e vigor em movimentos, incluindo nadar, escalar, correr e acrobacias.

Combate: mescla tanto combate corpo a corpo como a distância (mais no capítulo de artes marciais)

Condução: incluiu dirigir qualquer tipo de meio de transporte, incluindo animais. O contexto define a dificuldade (por exemplo, um piloto de carros terá mais dificuldades em montar em um lagarto corredor que um dobrador do ar acostumado a bisões voadores)

Conhecimento: inclui toda gama de conhecimentos, mas em geral precisa estar ligada a aspectos para coisas realmente importante, como especialidades prodigiosas

Cura: permite recuperar estresse e diminuir o tempo para curar ferimentos (conseqüências).

Furtividade: arte de não ser encontrado

Gatunagem: desde bater carteiras até abrir portas (sugestão para o nome “gatunagem”?)

Lábia: incluiu enganar, seduzir e intimidar. Sintetiza as perícias sociais

Mecânica: usada para consertar e reparar equipamentos, além de criar engenhocas e lidar com itens tecnológicos

Percepção: mescla notar com investigar (ação passiva e ativa de perceber as coisas)

Resistência: define caixas extras de estresse físico e determina resistência para provações físicas.

Sobrevivência: habilidade de se virar nos ermos. Funciona como perícia curinga nessas situações (podendo substituir furtividade, resistência, cura, se apropriado).

Vontade: o equivalente de resistência, mas para a mente.



QUINTO PASSO: STUNTS

Os **STUNTS** são habilidades especiais que tornam os personagens verdadeiramente únicos. Para garantir equilíbrio dentro do grupo e ainda permitir diversidade e individualização, usaremos as opções apresentadas no **JADEPUNK**, que trás regras para construção dos **STUNTS** (que ele chama de “Assets”). Basicamente, os stunts podem se dever a equipamentos, a aliados e a técnicas (dentre dos quais estão as Dobras e os estilos de artes marciais).

Se quiser construir um dobrador, leia o capítulo **DOBRAS**. Se quiser construir um não dobrador, muito provavelmente o capítulo de **ARTES MARCIAIS** vai te interessar.



SEXTO PASSO: ESTRESSE

Os personagens dessa campanha são heróis: eles são capazes de resistir a efeitos de derrubariam pessoas comuns. Além do controle do Chi, seus corpos e mentes são capazes de absorver insultos e minimizar a consequência deles... até um determinado ponto.

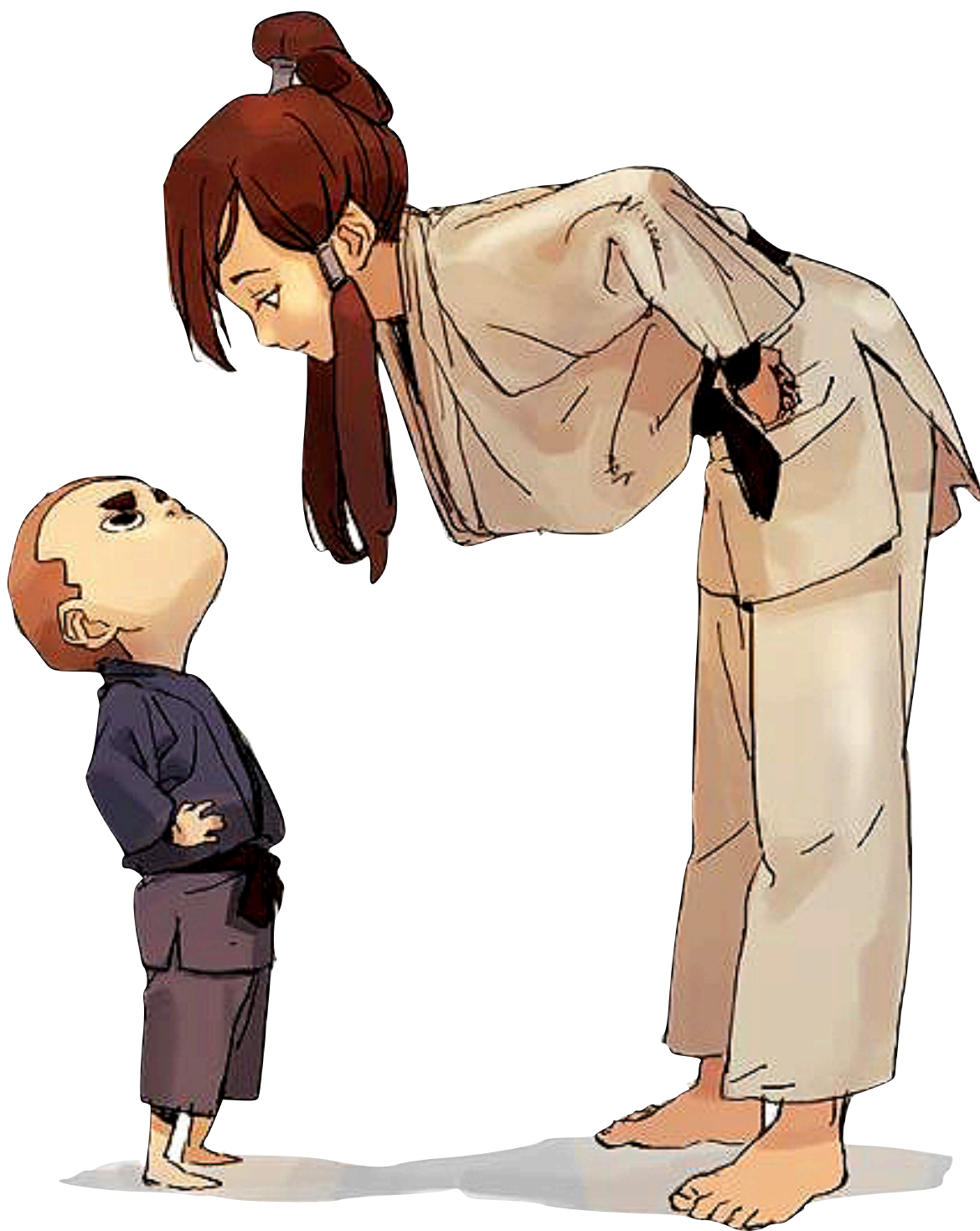
Cada herói começa o jogo com uma reserva física e mental, na forma de 2 caixas de fadiga (físico) e 2 caixas de estresse (mental). Essa reserva pode ser aumentada conforme o nível da perícia **Resistência** e **Vontade**, respectivamente:

Resistência +1 a +2: uma caixa extra de fadiga; **Resistência** +3 a +4: duas caixa extra de fadiga

Vontade +1 a +2: uma caixa extra de estresse mental; **Vontade** +3 a +4: duas caixa extra de estresse mental



ARTES MARCIAIS





NOT A BENDER? NO PROBLEMA...

As artes marciais são um assunto central em AVATAR: FATE OF KORRA. Em um mundo onde as pessoas atiram fogo com as mãos e atiram pedras sem catapultas, é fácil subestimar indivíduos não dotados dessas habilidades. Um erro freqüentemente fatal. Esse capítulo detalhará como construir um artista marcial.

PRIMEIRO PASSO: ASPECTO MARCIAL

Se artes marciais são importante para seu personagem, isso deve se refletir na redação de um de seus aspectos (o principal se seu personagem for um non-bender). Esse pré requisito abre possibilidade para realizar coisas típicas de um mestre das artes marciais, como mecanicamente permitirá que seu personagem seja realmente bom em distribuir sopapos (ou evitá-los, dependendo da sua concepção). Um personagem dobrador pode ser muito bom em artes marciais, mas considerando que se especializar em artes marciais exige um grande investimento de stunts, em geral as técnicas secretas são exclusividades dos “non benders”.

Exemplos: O MAIS JOVEM MESTRE DO ESTILO LOUVA-DEUS; EU E A ESPADA SOMOS UM; VENCER NÃO É TUDO, MAS LUTAR É!; TIGRE SENTADO, DRAGÃO ESCONDIDO

Sem idéias pro aspecto?

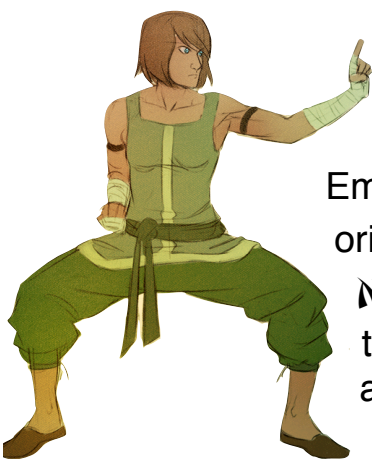
Escrever um aspecto nem sempre é fácil. Comece com uma idéia central e depois desenvolva a medida que ficar mais claro que tipo de personagem quer representar. Uma ótima fonte de idéia para aspectos são provérbios. E poucas áreas tem mais provérbios apropriados que artes marciais...



SEGUNDO PASSO: ESCOLHA SEU ESTILO

Antes de distribuir seus pontos nas perícias, pense no que seu artista marcial realmente se destaca. Para potencializar sua eficiência, é necessário entender como as ações do Fate se traduzem em relação a artes marciais.

As **TÉCNICAS BÁSICAS** são adquiridas como qualquer outro stunt. **TÉCNICAS AVANÇADAS** tem uma técnica básica como pré-requisito. As **TÉCNICAS MESTRAS** exigem uma grande dedicação ao estilo: pelo menos 2 **TÉCNICAS BÁSICAS** e uma **TÉCNICA AVANÇADA** precisam ser dominadas, perícia Combate mínima ser +3 e um aspecto que ilustre esse grau de devoção. As **TÉCNICAS SECRETAS** são material de lendas: exigem um nível de mestre no estilo em questão e custam um ponto de Refresh (não podem ser compradas com stunts grátis).



CAUSAR DANO - TÉCNICAS DURAS

Se o seu negócio é sentar o cacete e bater forte para o inimigo não levantar, as técnicas agressivas são o seu estilo.

Em **AVATAR: FATE OF KORRA**, as técnicas mais agressivas são originárias do País do Fogo (inspiradas no **Kung Fu Shaolin do Norte**) e da Nação da Terra. As técnicas do País da Terra também tendem a ser agressivas e diretas, em especial em seus contra ataques. Um exemplo é a Técnica do Louva-deus, que inspira a dobra de Toph.

DEFENDER E CONTRA-ATACAR - TÉCNICAS MACIAS

O segredo de vencer uma luta é não ser acertado. Se somado ao fato de saber a hora certa de atacar, você tem uma combinação difícil de ser batida. Famosa entre os artistas marciais da Nação da Água e entre Monges da Nação da Ar, guardam semelhança com o **Tai Chi** e são ligadas, mesmo entre os não dobradores, a o um profundo entendimento das energias interiores.



TÉCNICAS MISTAS

Diversos estilos misturam técnicas macias e duras, aumentando a flexibilidade ao custo de foco. Bastante difundidas em níveis mais básicos, raros são os mestres dessas técnicas, como o **Hsing Yi** e o **Ba Gua**, em especial depois do genocídio da Nação do Ar.

Apenas pergaminhos perdidos e os espíritos detêm informações capazes de recuperar os maiores segredos desses estilos



EXEMPLO DE TÉCNICA AGRESSIVA: HUNG GAR

Popular na Nação da Terra, mas também ensinada na belicosa nação do fogo, o Hung Gar partilha movimentos com a dobra da Terra e do Fogo, em especial ataques que usam os movimentos dos membros superiores e punhos.

HUNG GAR - TÉCNICAS

Domando as garras do Tigre (básico): seus punhos sempre são perigosos: se você empatar em um ataque, causa 2 pontos de dano em vez de ganhar um “boost”.

O Tigre acerta a garganta (básico): após você acertar um golpe, uma vez por cena o inimigo não pode absorver o dano com estresse, e tem que marcar sua menor consequência livre disponível (derrota um inimigo sem consequências imediatamente).

O Leão manda na selva (avançada): No turno seguinte após derrotar um inimigo, você pode intimidar um oponente com um ataque mental (causando estresse), usando Combate. Se gastar um ponto Chi, o ataque afeta todos os adversários na sua área.

Tiger Pounce (avançada): Se você se mover uma zona e na mesma rodada atacar um oponente com Atletismo, o ataque provoca 2 shifts extras de dano. Esse efeito se acumula com **Domando as garras do Tigre**, pré-requisito dessa técnica.

Mil punhos (mestre): os mestres das técnicas duras são inimigos terríveis: não há proteção nos números contra um verdadeiro mestre do Hung Gar. Essa técnica permite ignorar o bônus de defesa de múltiplos inimigos.

Punho dos cinco animais (secreta): A técnica do ataque perfeito. Uma vez por cena e ao custo de Chi, mestre dessa técnica recebe o efeito de um shift outcome. em seu ataque com Combate. Combinada com outras técnicas do estilo agressivo, isso significa que nenhum inimigo jamais sairá ileso de uma batalha com o **Mestre do Punho dos Cinco Animais**.

Potencializando técnicas duras

Para se especializar em uma Arte Marcial Agressiva, adquira a perícia Combate ao máximo. Em seguida, escolha técnicas que aumentem o dano direto ou a habilidade de acertar o ataque. Em combate, provoque logo consequência em inimigos fortes se aproveitando dos aspectos criados pelos aliados ou se concentre em minions. Ao contrário do que parece, evite lutas mano a mano.



EXEMPLO DE TÉCNICA DEFENSIVA: T'AI CHI

Guardando íntima relação com a Dobra da Água, o T'ai Chi é uma arte marcial voltada para a defesa, explorando a força do adversário e a redirecionando contra um atacante imprudente. Credita-se ao T'ai Chi a brava resistência das Tribos da Água ante o poderia do Senhor do Fogo na última grande guerra.

T'AI CHI

Defesa circular (básico): ao optar por uma defesa total, um usuário do Tai Chi ganha um bônus de +3 no lugar do tradicional +2.

Corpo são mente sã (básico): você pode usar Resistência no lugar de Will em ataques que envolvam persistência e força de vontade.

Mente sã, corpo são (avançada): Uma vez por cena, o conhecedor dessa técnica pode absorver dano físico com estresse no lugar de fadiga. O dano tem que ser totalmente absorvido para essa técnica poder ser utilizada (não pode causar uma consequência).

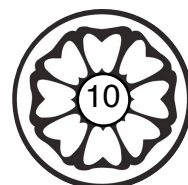
Zhan Zhaun (avançada): “Parado como um Poste” na língua da Tribo Sul da Água é como essa técnica é conhecida. Ela permite que um enfrente muitos: o bônus de ataque por estar em maior número não se aplica contra um mestre dessa forma

Uno com si (mestre): uma vez por cena, concentrando-se por um turno em suas energias interiores, o mestre do T'ai Chi recupera um ponto de Chi.

Chi Block (secreta): A lendária técnica do bloqueio do Chi é a defesa definitiva. O detentor dessa técnica pode trocar qualquer “boost” temporário ou aspecto gerado pela perícia Combate, quer atacando, quer defendendo, pelo aspecto Chi Bloqueado. O alvo deve ser bem sucedido em um teste da dobra apropriada ou da perícia Vontade, a sua escolha, para se livrar desse aspecto. Enquanto estiver em ação, nenhuma dobra ou habilidade alimentada por chi pode ser utilizada. Sucesso com estilo aumenta a dificuldade do teste de +2 para +4 (a “pegadinha” é que não se pode usar Chi nesses testes...). O efeito desaparece no fim da cena.

Potencializando técnicas macias

Se você pretendesse apenas enfrentar não dobradores, a perícia Combate maximizada seria suficiente para um mestre de formas macias. Mas como combate não permite se defender de ataques de dobra (que devem ser desviados com Atletismo ou contrapostos com a outras dobras), potencialize Atletismo. Se possível, procure enfrentar os inimigos mais habilidosos, travando seus ataques e esperando a hora certa para o contra-golpe.



EXEMPLO DE TÉCNICA MISTA : XING YI QUAN

O mais comum entre os estilos, as formas mistas são as usadas pelas forças policiais e militares em todas as nações (talvez com exceção da Nação do Fogo). Na prática, as formas mistas são usadas por praticantes que misturam TÉCNICAS DURAS E MACIAS, mas estilos mistos verdadeiros são raros.

Um praticante só pode dominar uma TÉCNICA AVANÇADA MISTA se ele dominar uma TÉCNICA AVANÇADA de um estilo duro e de um estilo macio. Ele precisa dominar ambas TÉCNICAS AVANÇADAS do estilo misto para poder adquirir uma TÉCNICA MESTRA mista, e ambas as TÉCNICAS MESTRAS para adquirir a lendária TÉCNICA SECRETA do *Punho dos Cinco Elementos*.

XING YI QUAN - TÉCNICAS

Olhos da serpente faminta (avançada): Todo estilo tem seu ponto fraco. Usando Combate resistido pela Lábria (enganar do adversário), você passa o turno observando seu adversário. Se bem sucedido, você transforma um “boost” de um ataque ou defesa com estilo em aspecto que indique essa fraqueza, com duração de uma cena vantagem. Como usual, o aspecto só deixa de valer se uma ação narrativa justificá-lo.

Chave mestra (avançada): Após uma defesa com estilo, o usuário dessa técnica transforma o boost da defesa em um aspecto que indica alguma forma de imobilização. A perícia Combate do usuário dessa técnica é a dificuldade que deve ser vencida para retirar esse aspecto. Esse efeito se soma aos *Olhos da serpente faminta*.

O universo devolve em dobro (mestre): Uma vez por cena, no turno seguinte a receber uma consequência provocada por um golpe corpo a corpo, o mestre desse estilo recebe um bônus na sua ação de atacar igual ao valor da consequência sofrida.

Piandao mostra o caminho (mestre): atribui-se prioritariamente essa técnica a famosa do lendário Piandao, mestre de Sokka e Zuko, contra mais de 100 guerreiros da Nação do Fogo. O mestre dessa técnica ignora o bônus de múltiplos inimigos.

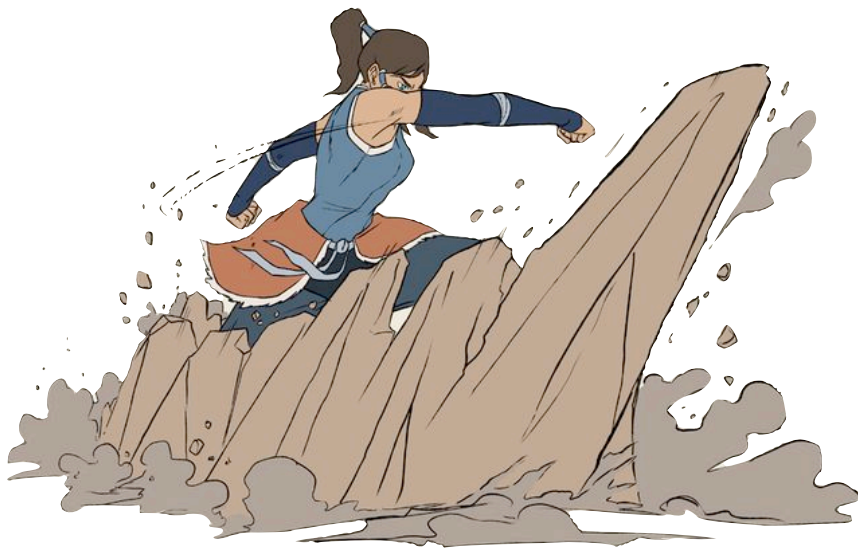
Punho dos cinco elementos (secreta): ****CLASSIFIED**** só pode ser descoberta durante o jogo.

Potencializando técnicas mistas

Técnicas mistas exigem dedicação e são um investimento a médio-longo prazo. Muito mais caras de dominar que as outras técnicas focadas, as recompensas são igualmente compensadoras.



DOBRAS E DOBRADORES





DOBRAS E DOBRADORES

A arte de dobrar os elementos e seu impacto no cenário são os aspectos definidores em AVATAR: FATE OF KORRA. A maioria dos heróis serão dobradores ou terão íntima relação com eles. Esse capítulo ajudará como construir um dobrador.

Nota mecânica: na série animada, os dobradores são consideravelmente mais poderosos que não dobradores, com exceções bastante excepcionais. Os PCs não dobradores tendem a ser esses personagens, tendendo inclusive a ser mais poderosos que dobradores iniciantes pela natureza da devoção necessária para dominar as dobras. Essa diferença tende a diminuir com a experiência, e provavelmente um dobrador excepcional será mais poderoso que um artista marcial excepcional em determinado momento...

A dobra, assim como as artes marciais, são um extra. Eles exigem um aspecto principal, um custo em refresh e uma perícia específica

PRIMEIRO PASSO: ASPECTO ELEMENTAL

Como sempre, o aspecto principal define o conceito do personagem. Nada é mais importante para um dobrador que sua relação com o elemento que a ser dobrado, logo, um aspecto relacionado a essa habilidade é pré-requisito para adquirir STUNTS e perícias ligadas a dobra.

Naturalmente, um bom aspecto não se limita apenas a habilidade de dobrar um elemento. DOBRADOR DO ÁGUA é um aspecto aceitável. JOVEM DOBRADOR DE ÁGUA DA TRIBO DO SUL é melhor. MELHOR APRENDIZ DE KATARA tem muito mais potencial. Note que a expressão dobrador de água não apareceu no aspecto, mas está claramente implícito. É bem importante que o mestre e o

jogador tenham um claro consenso do significado central dos aspectos de um personagem.

Exemplos: DOBRADOR DO FOGO ENCANTADO PELA ÁGUA; DOBRADOR DE DOBRADOR DE TERRA MONARQUISTA; MESTRE DA AREIA DO DESERTO DE SI WONG; DOBRADOR DO AR NADA MONÁSTICO

SEGUNDO PASSO: DEFINA ESCOLHA SUA DOBRA

Ao custo de um ponto de refresh, escolha uma das dobras básicas: água, terra, fogo ou ar. Essa escolha, naturalmente, deve refletir o aspecto principal. As dobras são mais que escolhas marciais: são um conjunto de estilo, cultura e filosofia que define o mundo de AVATAR: FATE OF KORRA. Nas próximas páginas as dobras serão detalhadas.

TERCEIRO PASSO: DEFINA SUA PERÍCIA COM A DOBRA

Cada dobra é controlada por uma perícia de nome homônimo, com níveis comprados como qualquer outra perícia. Diferente das outras habilidades, a dobra não libera todas as 4 ações (Superar, Criar Vantagem, Atacar e Defender), apenas Superr e 1 ação alinhada com o elemento em questão.

QUARTO PASSO: DEFINA SUAS TÉCNICAS COM A DOBRA

Os passos anteriores ensinam o básico para um dobrador. Para avançar na eficiência, ele precisa se dedicar a aprender técnicas assim como um artista marcial, ao custo de stunts.



WATERBENDING




DOBRA DA ÁGUA



O controle de água e de suas muitas formas é o domínio dos WATERBENDERS. O elemento da mudança, a água também se relaciona com o fluxo de energia, e a lua é sua fonte de poder. O estilo marcial da dobra da água é fluido e gracioso, agindo sempre em harmonia com seu ambiente, freqüentemente preferindo estilos macios e defensivos, revertendo defesa em ataque, sem aviso e de forma decisiva!


Custo: 1 refresh

Perícia: *Waterbending*


 **Superar:** você pode manipular e controlar água ambiente. Quanto maior o refinamento da ação e volume de água manipulado, maior a dificuldade.

 **Criar Vantagem:** restrito

 **Atacar:** restrito

 **Defender:** A dobra da água é muito eficiente na defesa. Um WATERBENDER pode usar essa perícia para se defender de ataques físicos e de outras dobras, desde que exista água ambiente ou um aspecto dê essa permissão (por exemplo, waterbenders costumam carregar cantis cheios de água).

TÉCNICAS BÁSICAS

Mudança de fase: essa técnica permite mudança dos estados da água, liberando a ação  **Criar Vantagens** com inúmeras aplicações. Ela é um pré requisito indispensável para dobrar gelo e vapor, além de outras técnicas mais complexas.

Fluido como a água: você aperfeiçoou sua técnica de defesa com a água: quando você se concentra apenas em se defender (defesa total), você ganha armadura:2

Riposta: Quando você se defende com estilo, abre espaço para um contra-ataque, podendo causar 2 shift de dano no adversário em vez de ganhar um boost.



TÉCNICAS AVANÇADAS

Armadura de água (fluido como a água): Você cria uma barreira de água ao redor do seu corpo, absorvendo o impacto de golpes certos. Durante a cena, você ganha Armadura 2 (e não apenas durante uma defesa total).

A água destrói a rocha (Riposta): Utilizando a dobra da água para um contra-ataque mortal, uma vez por cena, após em uma defesa bem sucedida você provoca a diferença do resultado em dano .


A água açoita a carne (Mudança de fase): você agora pode usar a ação 

Atacar com a dobra da água. Entre os ataques, os que envolvem as técnicas de dobrar o gelo são bastante populares, nesse caso não exigindo presença de água no ambiente (você pode transformar o vapor de água, como numa baforada de gelo).

TÉCNICAS MESTRAS (SUBTÉCNICAS)



As TÉCNICAS MESTRAS de *Waterbending* exigem que o personagem tenha liberado todas as ações da sua perícia, além dos pré-requisitos apropriados para cada técnica.

Cura (Cura +3): com um teste de Superar, você recupera fadiga ou estresse do alvo. O número da caixa representa o número de shifts necessários para desmarcá-la. (por exemplo, recuperar a caixa 3 e 2 precisariam de um +5). Uma vez por sessão, com o tempo e preparativos adequados, você faz o descalonamento de de uma consequência em 1 nível (dificuldade igual valor da consequência: 2 para leve, 4 para moderada, 6 para grave; não afeta consequências severas...).

Dobrar espíritos (Conhecimento Espiritual +3): você consegue acalmar espíritos enfurecidos e tem maior facilidade de se conectar com eles. Você pode  **Atacar** espíritos, causando estresse. Ao derrotá-los, você decide se eles foram enviados de volta ao mundo espiritual ou se acalmaram no mundo físico, onde ficam até o final da cena.

TÉCNICAS SECRETAS

As TÉCNICAS SECRETAS exigem que o personagem tenha dominado pelo menos uma TÉCNICA MESTRA. Além disso, elas tem como custo um aspecto que reflita essa habilidade secreta e custam 1 ponto de refresh.

Bloodbending: Você faz um teste de  **Criar Vantagem** com um bônus de +2 para colocar o aspecto MARIONETE (ou algo similar) em um alvo, resistido por *Vantade*. Se você se concentrar em um alvo, ele só pode agir deliberadamente se  **Superar** a dificuldade definida inicialmente por seu teste. Você pode optar por causar a margem de falha em dano. Ao custo de 1 FP, você pode afetar todos os adversários presentes em uma zona. Cada uso desse poder custa um ponto de estresse mental.



AIRBENDING




DOBRA DA AR



O controle e manipulação do ar é o domínio do AIRBENDER. O elemento da liberdade e do aperfeiçoamento de si. O caminho do ar é aquele de menor resistência. Defensivo, a dobra de ar também é a mais dinâmica, e um estilo especialmente útil para lidar com vários adversários sem necessidade de força letal, mais por uma escolha que por limitação.


Custo: 1 refresh

Perícia: airbending

 **Superar:** você pode manipular e controlar o ar. Essa perícia pode ser usada em situações em que o controle do ar podem ajudar a vencer um obstáculo.

 **Criar Vantagem:** restrito

 **Atacar:** restrito

 **Defender:** A especialidade da ar é a defesa. Um AIRBENDER pode usar essa perícia para se defender de ataques físicos e de outras dobras, desde que não esteja em espaços muito confinados.

TÉCNICAS BÁSICAS

Leve como a folha: Quando se concentra em defender (defesa total), seu bônus passa a ser de +3.


Out of thin air: com essa técnica, um airbender ganha controle mais refinado de sua dobra, ganhando acesso a ação  **Criar Vantagens.**


Defesa paciente: se especializando no Jii negativo, você evita se esquivar de seu oponente repetidamente, fazendo-o se cansar. Em um sucesso com estilo, coloque um aspecto apropriado em seu atacante (“frustrado”, “cansado”...).



TÉCNICAS AVANÇADAS (ATLETISMO +2)

Mestre dos Ventos (Out of thin air): O ar é o elemento da criatividade. Ao

 **Criar Vantagem** com airbending, um dobrador do ar ganha uma invocação livre adicional.


Air Swipe (Defesa paciente): Se defender é sempre a melhor opção para um dobrador do ar, mas o ar é o elemento dos tornados e furacões: com essa técnica, a ação  **Atacar** torna-se possível com a dobra do ar. Entre os nômades do ar, optar por trocar o dano extra do sucesso com estilo por um boost é costuma ser o padrão.

Redemoinho de folhas (Leve como a folha): Um dobrador de ar se defende tão bem de um como de vários oponentes. Atacantes não recebem bônus por superioridade numérica contra um airbender. O efeito de *Defesa paciente* e *Leve como a folha* são catalisadores potenciais.

TÉCNICAS MESTRAS (SUBTÉCNICAS)



As TÉCNICAS MESTRAS exigem que o personagem tenha liberado todas as ações da sua perícia de dobrar elemento, além de outros pré-requisitos.

Velocidade do som (Redemoinho de folhas): Ao se mover por uma zona ocupa por adversários, tamanha é sua velocidade que sua passagem costuma derrubar oponentes. Todos os adversários da zona devem se defender contra seu teste de Atletismo, ou serem DERRUBADOS. Sucesso com estilo os lançam uma zona na direção que você desejar.

Asfixia (Air Swipe e Mestre dos ventos): uma técnica rara e mortal, você ataca o alvo retirando a ar de seus pulmões. Com um teste  **Criar Vantagem** +2 versus **Resistência**, você coloca o aspecto SEM AR (ou algo semelhante). Nos turnos subseqüentes em que o aspecto for mantido, você provoca shifts de fadiga igual a margem de sucesso, +1 por turno. Uma consequência ou um aspecto apropriado colocado em você dissipam o aspecto.

TÉCNICAS SECRETAS

As TÉCNICAS SECRETAS exigem que o personagem tenha dominado pelo menos uma TÉCNICA MESTRA. Além disso, elas tem como custo um aspecto que reflita essa habilidade secreta e custam 1 ponto de refresh.

Voar: Você, assim como ZAHÉER e o lendário GURU LAGHIMA, é capaz de voar sem nenhum tipo de auxílio. Você se move 2 zonas de graças e aspectos situacionais em geral não afetam essa habilidade. Além disso, você acumula +2 em testes de  **Criar Vantagem** e de  **Superar** que possam se beneficiar dessa habilidade.



FIREBENDING




DOBRA DA FOGO




Fogo é o elemento do poder e essa relação sempre dominou a história do mundo. Entretanto, o verdadeiro poder está em controlar esse poder com uma vontade inabalável e objetivos bem definidos. Fúria, ódio e raiva são perigosos para os dobradores de fogo e o equilíbrio das nações, como a trágica história recente nos ensinou. Os dobradores do fogo retiram seus poderes e são influenciados pelos ciclos do sol.

Custo: 1 refresh

Perícia: firebending

 **Superar:** diferente das outras dobras, você pode criar seu elemento, assim como manipulá-lo e controlá-lo. Essa perícia pode ser usada em situações em que o controle do ar podem ajudar a vencer um obstáculo.


 **Criar Vantagem:** restrito

 **Atacar:** O fogo é o elemento mais ofensivo, e atacar é natural para um firebender. Como fazer o melhor uso dessa habilidade... é outra história!

 **Defender:** restrito

TÉCNICAS BÁSICAS

Arco de fogo: um firebender recebe +2 em  **Atacar** quando distribui seus ataques entre no mínimo 2 alvos.

Lenha na fogueira: com essa técnica, um firebender ganha controle mais refinado de sua dobra, ganhando acesso a ação  **Criar Vantagens**. Energizar seus próximos ataques é uma das manobras preferidas de um dobrador do fogo.


Hi no me (olhos de fogo): sempre preparado para ação, um firebender pode usar sua dobra para definir seu teste de iniciativa em situações de combate ou em “negociações agressivas”.



TÉCNICAS AVANÇADAS (COMBATE +2)

Hellfire (lenha na fogueira): Todo ataque que provoca pelo menos um ponto de dano agora coloca o aspecto ON FIRE no alvo.

Baforada do dragão eterno (arco do fogo): você ataca uma zona com uma baforada de fogo, afetando amigos ou inimigos. Uma vez por cena, você pode concentrar esse ataque em apenas um oponente, marcando uma consequência leve automaticamente caso ele não se desvie do ataque (isso não impede de acertar os demais alvos na zona).

Saicho no bossa (Hi no me): com essa técnica, Primeiro Ataque, um dobrador de fogo pode usar firebending para se  Defender, em geral, de forma agressiva.

TÉCNICAS MESTRAS (SUBTÉCNICAS)

As TÉCNICAS MESTRAS da dobra do fogo exigem, além da liberação prévia de todas as ações da perícia, o domínio de artes marciais, representado pelo nível mínimo de +3 em Combate em nível +3. Nesse momento, o firebender dominou alguma das formas específicas de combate que mistura artes marciais com firebending (Chaquan, Bak Si Lum, e Xingyiquan são as formas mais reverenciadas)

Lightbending (Baforado do dragão eterno): dominada por raros firebenders, essa técnica exige um grau de grande autocontrole e confiança. Você pode criar eletricidade, criando um novo arsenal de manobras e ações, dentro e fora de combate. Ataques que usam o relâmpago causam Arma:2 de dano.

Propulsão: você usa firebending no lugar de Atletismo, e pode se mover propelido pelo poder de uma turbina, podendo até voar por curtos períodos. Você pode se mover 1 zona extra de graça e seus testes

TÉCNICAS SECRETAS

As TÉCNICAS SECRETAS exigem que o personagem tenha dominado pelo menos uma TÉCNICA MESTRA. Além disso, elas tem como custo um aspecto que reflita essa habilidade secreta e custam 1 ponto de refresh.

Lan Huo (Lightbending): uma técnica dominada por raríssimos firebenders, o Fogo Azul queima mais que qualquer chama. Esse ataque tem Arma:4 e coloca automaticamente o aspecto ON FIRE no alvo. Para criar vantagens relacionadas a intensidade da chama, você tem uma invocação extra grátis.

Combustionbending: com essa técnica, você ignora a dificuldade adicional para atacar além da sua zona (qualquer coisa que ver). Seus ataques sempre afetam uma zona, com arma:2, mas o funcionam A TODO VAPOR. Essa técnica pode ser adquirida ao custo de 4 pontos de REFRESH e um aspecto, sem quaisquer outros pré-requisitos.



EARTH BENDING




DOBRA DA TERRA




Essa dobra manipula a terra e as rochas, nas suas diversas formas. A terra é o elemento da matéria, da firmeza. Força, diversidade e resistência são valores centrais para o **EARTH BENDER**. Um estilo poderoso, ele envolve esperar pelo momento oportuno da ação decisiva, reforçando que a vitória é do último guerreiro que permanece de pé.

Custo: 1 refresh

Perícia: **Earthbending**


 **Superar:** você pode manipular e controlar o terra. Essa perícia pode ser usada em situações em que o controle desse elemento podem ajudar a vencer um obstáculo.


 **Criar Vantagem:** Presente em quase todos os lugares, o dobrador de terra se especializa em usar os arredores para criar condições para vencer um obstáculo, seja um inimigo, seja uma desafio natural.


 **Atacar:** restrito

 **Defender:** restrito

TÉCNICAS BÁSICAS


Forte como a terra: Um earthbender não se desvia de ataques: desvia o ataque dele. Com essa habilidade, um dobrador de terra pode usar **Earthbending** para se  **Defender**.



Fúria da terra: com essa técnica, um earthbender ganha ação  **Atacar**. A técnica preferida é atacar lançando pedras ou pedaços do chão.



Raízes da terra: Um dobrador de terra extrai sua força do chão. Se não se mover por um turno (só pode se defender usando a dobra), ele recebe +2 em seu próximo teste de  **Criar Vantagem** com **Earthbending**.



TÉCNICAS AVANÇADAS (RESISTÊNCIA +2)

Onda de terra (Fúria da terra): Você cria se mover por um turno (só pode se defender usando a dobra), ele recebe +2 em seu próximo teste de  **Criar Vantagem** com **Earthbending**.


Enterrar (Raízes da Terra): Com um teste de  **Criar Vantagem**, seu oponente é ENGOLIDO PELA TERRA, com uma invocação livre. O número de aspectos criados determina a dificuldade para escapar (1 aspecto, dif +2, 2 aspectos, +4...). Esse aspecto é considerado uma permissão para  **Atacar** com **Earthbending** e só pode ser usado em lugares apropriados (com chão natural).

Catapulta (Fúria da terra): você faz um teste  **Atacar** contra um oponente que deve se  **Defender** com **Atletismo** (não pode se defender com **Combate**, mas com uma boa explicação, pode se defender com uma dobra), o acertando por baixo: você provoca dano normal e lança o oponente a uma zona de distância, +1 zona extra a cada 2 shifts de sucesso.

TÉCNICAS MESTRAS (SUBTÉCNICAS)

As **TÉCNICAS MESTRAS** da dobra da terra exigem que o personagem tenha liberado todas as ações da sua perícia de dobrar elemento, conheça 2 técnicas avançadas de **Earthbending** e tenha um nível mínimo de +2 em **Vantagem**.

Colosso de pedra (Redemoinho de folhas): Você se transforma em um **COLOSSO DE PEDRA**, seus ataques com **Combate** ganhando **Arma:2** e **Armadura:2** até o final da cena ou enquanto mantiver o poder ativado, o que for menor.

Metalbending: Suas habilidades não são mais limitadas a terra bruta, podendo dobrar metal. Quanto maior a pureza do metal, maior a dificuldade da tarefa. Você recebe uma invocação gratuita extra com seus testes de  **Criar Vantagem** com **Earthbending**.

TÉCNICAS SECRETAS

As **TÉCNICAS SECRETAS** exigem que o personagem tenha dominado pelo menos uma **TÉCNICA MESTRA**. Além disso, elas tem como custo um aspecto que reflita essa habilidade secreta e custam 1 ponto de refresh.

Lavabending: Você é capaz de controlar a força amais destruidora da natureza: o magma! Seus ataques ganham **Arma:2** e afetam até uma zona (você escolhe). Mais importante, você cria barreiras e aspectos que criam shifts de dano igual a margem de falha de falha de seus adversários, com a dificuldade baseada em seu teste original.

降去神通 AVATAR

CHI



LENG GUANGTOU

Concept

GUERREIRO TRAIADOR DA LÓTUS VERMELHA

Trouble

UM ESPÍRITO CONGELADO NÃO PODE DOBRAR A ÁGUA

White Lotus

A LÓTUS BRANCA QUER QUEM EU SOU OU O QUE EU SEI?

Duo

Free



SKILLS

+3

Percepção

 Waterbending

+2

Combate

Vantade

Furtividade

+1

Sobrevivência

Gatunagem

FADIGUE

STRESS

CONSEQUENCES

1

1

light

2

2

moderate

3

3

serious


4


4


TECHNIQUES


DOBRAS

WATERBENDING (ICEBENDING)

 **Superar:** você pode manipular e controlar o água ambiental. Quanto maior o refinamento da ação e potência da ação, maior a dificuldade.

 **Criar Vantagem:** você pode criar vantagens envolvendo manipulação dos estados da água, para ajudar um aliado ou a si, ou atrapalhar um adversário.

 **Atacar:** você pode atacar com icebending sem precisar de “permissão”, ou seja, sem criar um aspecto primeiro.

 **Defender:** você pode defender com Waterbending no lugar de de Atletismo quando isso fizer sentido.



Mudança de fase



Enregelar (A água açoita a carne)



O Frio toque da morte (W:2)

降世神通 AVATAR

CHI



LENG GUANGTOU

Concept
GUERREIRO TRAIADOR DA LÓTUS VERMELHA

Trouble
UM ESPÍRITO CONGELADO NÃO PODE DOBRAR A ÁGUA

White Lotus
A LÓTUS BRANCA QUER QUEM EU SOU OU O QUE EU SEI?

Duo

Free



SKILLS

+3 Percepção
Waterbending

+2 Combate
Vantade

+1 Furtividade
Sobrevivência
Gatunagem

TECHNIQUES DOBRAS

WATERBENDING (ICEBENDING)

- Superar:** você pode manipular e controlar o água ambiental. Quanto maior o refinamento da ação e potência da ação, maior a dificuldade.
- ⊕ Criar Vantagem:** você pode criar vantagens envolvendo manipulação dos estados da água, para ajudar um aliado ou a si, ou atrapalhar um adversário.
- ⊖ Atacar:** você pode atacar com icebending sem precisar de “permissão”, ou seja, sem criar um aspecto primeiro.
- ⊙ Defender:** você pode defender com Waterbending no lugar de de Atletismo quando isso fizer sentido.

FADIGUE	STRESS	CONSEQUENCES
1	1	light
2	2	moderate
3	3	
4	4	serious

- Mudança de fase
- Enregelar (A água açoita a carne)
- O Frio toque da morte (W:2)

降世神通 AVATAR

CHI



TUHLKAK



Concept

XAMÃ SULISTA DOBRADOR DE ÁGUA

Trouble

DOBRAR A ÁGUA PARA DEFESA E CONHECIMENTO

White Lotus

DIPLOMATA ENTRE DOIS MUNDOS

Duo

Free

VENCERIA IROH NO PAI SHAO?

SKILLS

+3

Conhecimento

 Waterbending

+2

Atletismo

Vantade

Cura

+1

Condução

Lábia

FADIGUE

STRESS

CONSEQUENCES

1

1

light

2

2

moderate

3

3


serious


4

4


TECHNIQUES DOBRAS

WATERBENDING

 **Superar:** você pode manipular e controlar o ar ambiental. Quanto maior o refinamento da ação e potência da ação, maior a dificuldade.

 **Criar Vantagem:** você pode criar vantagens envolvendo manipulação dos estados da água, para ajudar um aliado ou a si, ou atrapalhar um adversário.

 **Atacar:** restrito

 **Defender:** você pode defender com Waterbending no lugar de de Atletismo quando isso fizer sentido.



Mudança de fase



Riposta



Água destrói a rocha



Dobrar espíritos

降去神通

AVATAR

CHI



TUHLKAK



Concept

XAMÃ SULISTA DOBRADOR DE ÁGUA

Trouble

DOBRAR A ÁGUA PARA DEFESA E CONHECIMENTO

White Lotus

DIPLOMATA ENTRE DOIS MUNDOS

Duo

Free

VENCERIA IROH NO PAI SHAO?

SKILLS

+3

Conhecimento

 Waterbending

+2

Atletismo

Vantade

Cura


+1


Condução

Lábria


TECHNIQUES DOBRAS

WATERBENDING

 **Superar:** você pode manipular e controlar o ar ambiental. Quanto maior o refinamento da ação e potência da ação, maior a dificuldade.

 **Criar Vantagem:** você pode criar vantagens envolvendo manipulação dos estados da água, para ajudar um aliado ou a si, ou atrapalhar um adversário.

 **Atacar:** restrito

 **Defender:** você pode defender com Waterbending no lugar de de Atletismo quando isso fizer sentido.

FADIGUE

STRESS

CONSEQUENCES

1

1

light

2

2

moderate

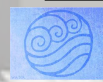
3

3

serious

4

4



Mudança de fase



Riposta



Água destrói a rocha



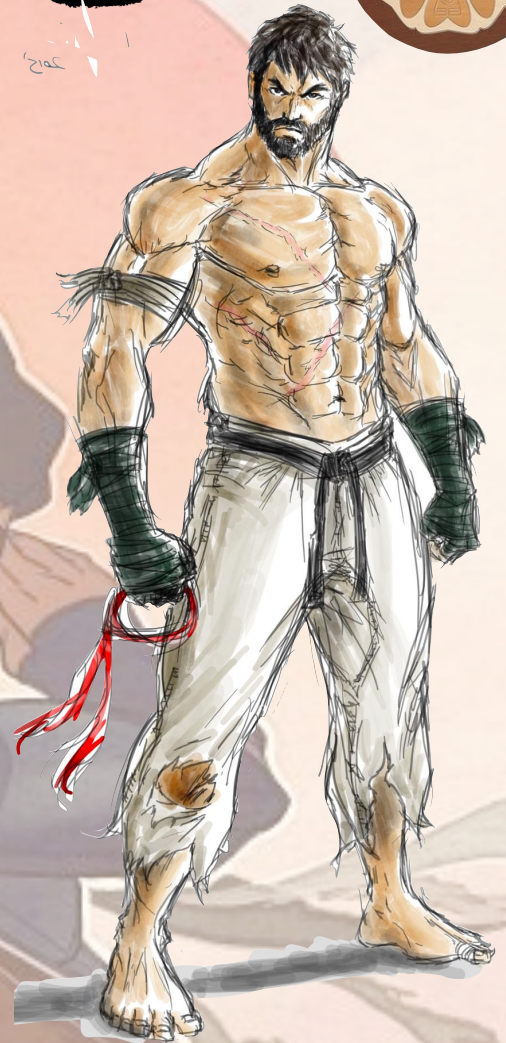
Dobrar espíritos

降世神通 AVATAR

CHI



ITOSU



Concept

INESPERADO MESTRE DOS VENTOS

Trouble

FALTA MUITO PARA SER UM VERDADEIRO MESTRE

White Lotus

HERÓI ERRANTE EM BUSCA DE CONHECIMENTO

Duo

Free

HERÓI ERRANTE EM BUSCA DE CONHECIMENTO

SKILLS

+3



Combate

Resistência

+2

Atletismo

Vantade

Percepção

+1

Sobrevivência



Airbending

TECHNIQUES: XUEJIAN FENG

BÁSICAS

Soco do trovão (Domando as garras do tigre)

Folha ao vento (Defesa circular)

AVANÇADAS

Chute ciclone (acerta todos na área, incluindo amigos)

FADIGUE

1

STRESS

1

CONSEQUENCES

light

2

2

moderate

3

3

serious

4

4

AIRBENDING



Superar: você pode manipular e controlar o ar ambiental. Quanto maior o refinamento da ação e potência da ação, maior a dificuldade.



Criar Vantagem: você pode criar vantagens envolvendo a criação manipulação do elemento ar para se ajudar ou atrapalhar seus adversários.

降世神通 AVATAR

CHI



ITOSU

Concept

INESPERADO MESTRE DOS VENTOS

Trouble

FALTA MUITO PARA SER UM VERDADEIRO MESTRE

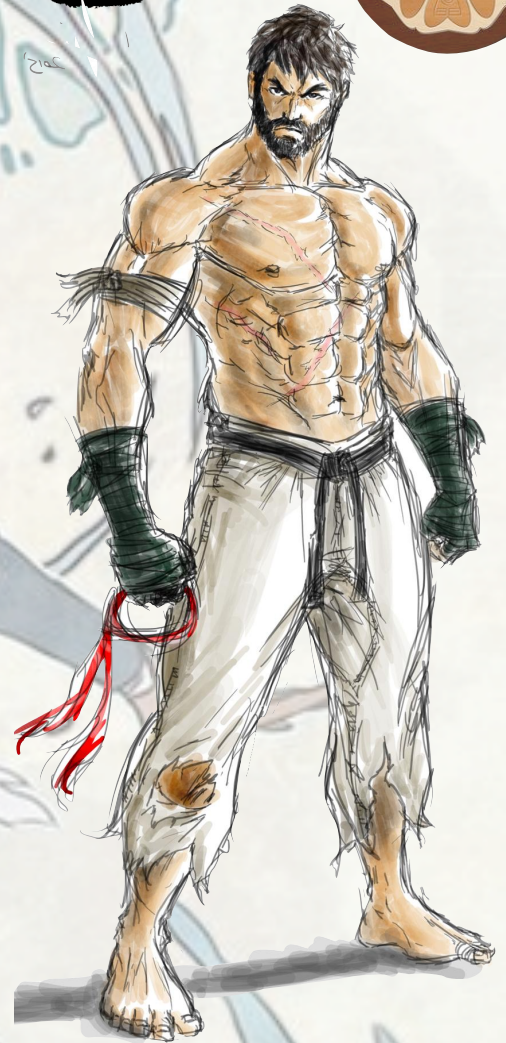
White Lotus

HERÓI ERRANTE EM BUSCA DE CONHECIMENTO

Duo

Free

HERÓI ERRANTE EM BUSCA DE CONHECIMENTO



SKILLS

+3



Combate

Resistência

+2

Atletismo

Vantade

Percepção

Sobrevivência

+1



Airbending

TECHNIQUES: XUEJIAN FENG

BÁSICAS

Soco do trovão (Domando as garras do tigre)

Folha ao vento (Defesa circular)

AVANÇADAS

Chute ciclone (acerta todos na área, incluindo amigos)

FADIGUE

STRESS

CONSEQUENCES

1

1

light

2

2

moderate

3

3

serious

4

4

AIRBENDING



Superar: você pode manipular e controlar o ar ambiental. Quanto maior o refinamento da ação e potência da ação, maior a dificuldade.



Criar Vantagem: você pode criar vantagens envolvendo a criação manipulação do elemento ar para se ajudar ou atrapalhar seus adversários.





