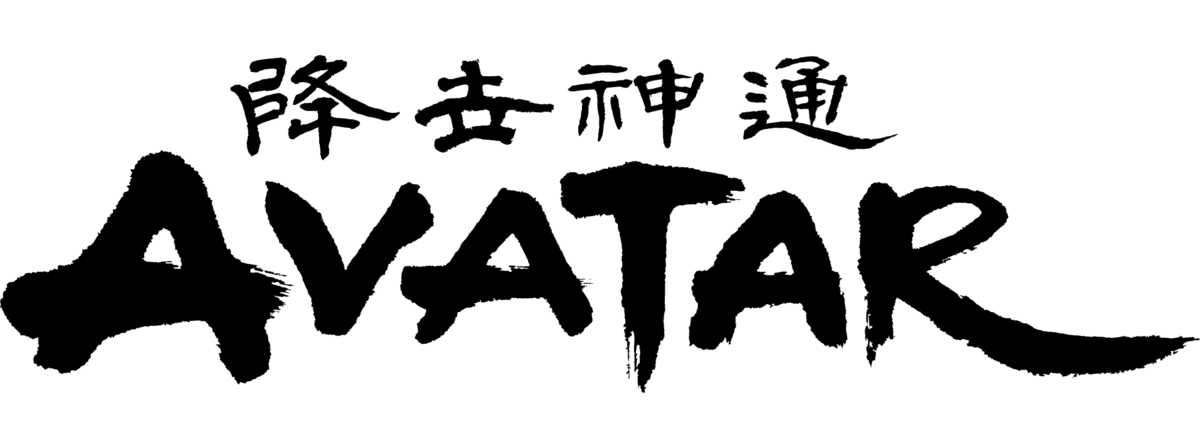
**Livro do Básico de**



*Resumo de regras para jogar Avatar usando d20 system*

Adaptação criada por Ambesek & Nefertyne

1. **Glossário**

**Atributo de Dobra (AD):** Atributo selecionado pelo jogador como o responsável pela sua utilização de dobra. Normalmente o mais alto ou aquele definido pelo seu estilo.

**Capacidade de Dobra:** A quantidade máxima de dobras que um personagem consegue manter ativa. Ou seja, a soma do nível de suas técnicas ativas não pode exceder esse número. Normalmente nível de dobrador + modificador do atributo de dobra.

**Nível de Dobra**: Nível de controle do personagem com aquele tipo de elemento. Varia entre 1 e 5. Limita o quão forte suas técnicas podem ser. Dobra nível 1 permite usar técnicas nível 1. Cada nível adicional de dobra aumenta o nível máximo de técnica em 2.

**Nível de Dobrador**: Nível de classe do dobrador. Usado para determinar a força de suas técnicas.

**Nível de Técnica (NT):** Nível da técnica. Limitado pelo nível de dobra do elemento sendo usado em conjunto com a técnica.

**Teste de Dobra**: Teste de nível de dobrador + modificador do atributo de dobra, usado para realizar e aprender algumas dobras. Um professor pode realizar uma ação de prestar ajuda para fornecer +2 quando seu pupilo estiver tentando aprender algo novo ou melhorar o que já sabe.

1. **Fazendo sua ficha**

Passo-a-Passo para criação de ficha. Muitos dos detalhes aqui ainda serão explicados nos capítulos a seguir.

## Conceito

Primeiramente é bom definir o conceito do personagem. Ele é dobrador? Onde nasceu? Qual sua etnia? Quem são seus pais? Qual a etnia deles? O que ele sabe fazer? Aonde aprendeu? Todos esses detalhes e muitos outros vão facilitar as escolhas da ficha a seguir.

## Etnia, Dobra e Nacionalidade.

Um personagem pode ter nascido na nação do fogo, de pais do reino da terra e da tribo da água, ter a aparência de alguém do reino da terra e dobrar água. Esse exemplo, serve para deixar claro como essas 3 coisas, dependendo do período em que se passa o jogo, não são necessariamente relacionadas. Escolha essas informações e ponha em seus respectivos campos (Etnia e Dobra na aba Geral, e reino, região e cidade na aba Descrição).

## Características de Classe

Selecione como você vai dividir os 6 pontos que seu personagem tem para definir suas características de classe (Capitulo 9). Isso vai definir o que vai ganhar a cada nível que obtém, da mesma forma que as classes de D&D convencional. Anote essa distribuição na aba Habilidades da ficha, na sessão abaixo das características de classe. A ficha deve calcular sozinha a maior parte de seus valores a partir de agora de acordo com seu nível.

Escolha também suas habilidades de classe e seus traços raciais, ainda de acordo com o capitulo 9.

## Estilo

Se seu personagem é um dobrador você deve selecionar um estilo (Capitulo 4), se não, pule essa etapa. Seu estilo vai ajudar a limitar/escolher seu atributo de dobra e definir (em conjunto com suas características de classe) no próximo passo quais atributos são mais importantes para você. Na aba habilidade, outros, coloque seu estilo e suas vantagens e desvantagens.

## Atributos

Selecione a divisão de seus atributos iniciais (18/16/15/13/12/9), cada valor vai em um dos seus atributos. No plugin de ficha, aperte o botão ">>" e coloque os valores na coluna inicial.

Se for o caso adicione os bônus dos traços raciais.

## DVs

De acordo com o que escolheu como progressão na etapa 3 coloque em sua ficha seu nível em DVs + seu modificador de constituição vezes seu nível. Por exemplo, se você alocou um ponto em DVs (d8) na etapa 3 e é um personagem de nível 3 com constituição 15 (+2), você deve por em DVs: 3d8+6, ou seja, (nível)d8 + nível\*mod de constituição. Esses valores precisam ser atualizados quando o personagem passa de nível. Após colocar os valores, se você apertar o botão DVs, que ele vai automaticamente por seus PVs como o valor médio.

Se for o caso adicione os bônus dos traços raciais.

## Perícias

De acordo com o que escolheu como progressão na etapa 3 marque em sua ficha suas pericias de classe. Seu personagem vai ter o valor definido na etapa 3 + modificador de inteligência pontos de perícia, multiplicado por 4 no nível 1. Por exemplo um personagem que alocou 2 pontos em pericias e tem inteligência 13 deve ter 28 pontos de perícia nó nível 1, e recebe +7 por nível que obtém (6 da classe + 1 do modificador de inteligência).

Se for o caso adicione os bônus dos traços raciais.

## Talentos

Todo personagem ganha um talento no nível 1. Recebendo outro talento no nível 3 e a cada 3 seguintes (6, 9, 12, e etc). O personagem precisa atender os pré-requisitos para ter os talentos. Podem ser escolhidos os talentos padrão de D&D3.5, dos livros do jogador, e completos. Em caso de dúvida pergunte ao mestre se algum talento está vetado ou não. Quando colocar os talentos na lista lembre-se de apertar o botão "i" e marcar o nível que o talento foi obtido, seu custo (0 para os talentos grátis de nível e dos traços racial), de onde o talento foi obtido (racial, nível, classe). Se um talento não for do livro do jogador ponha também a página e livro onde ele se encontra.

## Pontos de Talentos

Seus pontos de talentos podem ser usados de várias formas. Para dobradores eles vão ser principalmente usados para "comprar" dobras, técnicas e técnicas avançadas. Mas eles também tem outros usos no capitulo 8. Alternativas. Que incluem talentos, habilidades de classe e atributos. Sempre que pegar algum coloque ou na aba habilidades ou dobras, de acordo com o que escolher. Copie os benefícios do que foi aprendido para o popup aberto ao clicar no botão "i".

## Inventario

Seu personagem tem um valor de dinheiro inicial definido pelo mestre (recomendado $15,00). Use esse dinheiro para comprar equipamentos mundanos diversos dos livros de D&D3.5, com o olho no seu peso e custo. Esse cenário não possui objetos mágicos. Se quiser algo em especifico e não souber onde encontrar pergunte ao mestre.

## Outros

Deslocamento base é 9m para todos personagens. Esse valor pode ser alterado por talentos e habilidades.

Se seu personagem tem algum companheiro (animal), coloque sua ficha na aba companheiro.

Preencha a Classe de Armadura do personagem com os valores adquiridos de talentos, habilidades de classes ou armaduras.

Termine de preencher a aba descrição com os detalhes de seu personagem.

Faça anotações do planejamento e outros que desejar na aba anotações.

Ajuda para geração de nome: [link](http://www.fantasynamegenerators.com/avatar-last-airbender-names.php#.Wpq5KGrwaM8)

Algumas imagens para personagens: [link](https://www.pinterest.ca/lele_souza_/avatar/)

1. **Dobra**

Cada dobrador começa com um elemento inicial (Fogo, Ar, Água ou Terra) e é incapaz de aprender qualquer outro elemento. Entretanto, é possível aprender subtipos desse elemento.

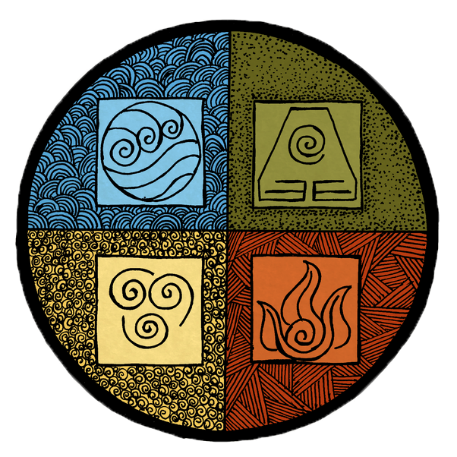
Um personagem pode utilizar qualquer elemento ou sub elemento conhecido para utilizar qualquer uma de suas técnicas, desde que este elemento esteja na lista de elementos permitidos da técnica.

Toda dobra está dividida em cinco níveis de proficiência: Estudante, Aprendiz, Especialista, Perito, Mestre. Um estudante só pode aprender tecnicas de nível 1 e a cada nível de proficiência que ele ganha aumenta esse limite em dois pontos. Logo, é necessário ser um mestre para usar tecnicas de nível 9. Dessa forma um personagem que é um mestre no Fogo, e especialista em eletricidade que conhecesse ataque básico nível 9 poderia fazer um ataque básico de fogo de nível 9, mas um ataque básico de raio de no máximo nível 5.

Cada nível de proficiência tem um requisito de nível. Para se tornar um aprendiz o personagem precisa ser ao menos nível 3. Para se tornar um Especialista o personagem precisa ser ao menos nível 5. Um perito precisa ter atingido o nível 7. E para se tornar um mestre o personagem precisa ser ao menos nível 9.

O nível de proficiência também dá um bônus em testes de dobra para utilizar suas técnicas: +1 a cada nível acima de estudante. O personagem deve aplicar apenas o bônus do elemento que possuir menos proficiência quando utilizar técnicas de múltiplos elementos.

Cada dobra pode também ter efeitos adicionais que são adicionados aos efeitos normais das técnicas.



**Os elementos e sub-elementos são descritos da seguinte maneira:**

**Nome** – Nome do elemento

**Custo** – Valor total, e logo em seguida o valor por nível de pontos de talento necessários para atingir cada nível de proficiência.

Só é possível aprimorar um elemento uma vez por nível. Logo um personagem que no nível 9 que se tornasse um estudante de um sub-elemento só conseguiria se tornar um mestre a partir do nível 13.

**Requisito** – Proficiências, talentos, pericias, ou qualquer requisito não interpretativo para se aprender a dominar esse elemento. Normalmente será apenas a dobra básica necessária para se aprender um novo elemento.

**Material** – Como o dobrador obtém o material necessário para realizar suas dobras. Livre significa que o material pode ser criado pelo dobrador, mas geralmente vem acompanhado de uma fraqueza. Todos outros podem ser encontrados em quantidades que variam de acordo com o ambiente. Alguns materiais podem ser convertidos a partir de outros, estendendo sua disponibilidade.

**Efeito** – Qualquer efeito extra que deva ser adicionado aos efeitos da técnica utilizada.

**Aprendizado** – Quão difícil é para aprender esse elemento. Ou, requisitos interpretativos.

Aumentar o nível de dobras bastante complexas exige também um teste de dobra (Nível + atributo de dobra (AD), ou capacidade de dobra) CD16/20/24/28/32 respectivamente. Se o personagem falhar nesse teste só pode tentar novamente no nível seguinte, os pontos de técnica gastos são retornados e não perdidos.

## Fogo

**Custo:** 50: 5/10/10/10/15.

**Requisito:** Nenhum.

**Material:** Livre, o personagem pode criar o material. Entretanto, usar fogo em condições climáticas frias custa o dobro do nível da técnica no sua capacidade de dobra.

**Efeito:** Ataques de fogo sempre são considerados letais. Todo dano na constituição causado por fogo deixa cicatrizes na pele.

**Aprendizado:** É necessário apenas passar por um treinamento básico. Uma pessoa pode aprender sozinha se tiver muito talento ou muito tempo, mas há altas chances de acidentes.

## Calor

**Custo:** 50: 5/10/10/10/15.

**Requisito:** Fogo 1, Calor nunca pode ter proficiência maior que Fogo.

**Material:** Livre, o personagem pode criar o material. Entretanto, esta técnica tem um alcance muito curto.

**Efeito:** Ataques de calor ignoram as penalidades extras por condições climáticas frias, entretanto dobra de calor tem um alcance muito curto. O personagem consegue mandar ataques e dobras a no máximo 1,5m de distância e boa parte de suas técnicas são de toque.

**Aprendizado:** Intuitivo. Qualquer personagem pode usar de intuição para aprender o primeiro nível desse elemento sozinho, mas há altas chances de acidentes.

## Eletricidade

**Custo:** 75: 10/10/15/20/20.

**Requisito:** Fogo 3, Eletricidade nunca pode ter proficiência maior que Fogo.

**Material:** Livre, o personagem cria o material. Entretanto, ultrapassar a capacidade de dobra ou falhar no teste de dobra vira o efeito contra o usuário.

**Efeito:** Ataques elétricos sempre são considerados letais. Todo dano na constituição causado por eletricidade deixa cicatrizes na pele. Adicione o AD do personagem ao dano de todas técnicas que usarem eletricidade. Quando utilizado contra alvos molhados adicione uma segunda vez o AD do personagem. Se utilizado contra alvos submersos transforme o golpe em um ataque em área de mesmo nível.

**Aprendizado:** Bastante complexo, apenas com um mestre. Sozinho é quase impossível, a CD aumenta em 5.

## Combustão/Explosão

**Custo:** 100: 15/15/20/25/25.

**Requisito:** Fogo 5.

**Material:** Livre, o personagem cria o material a partir de sua testa. Entretanto, se sua cabeça receber qualquer impacto, ou a linha de efeito for interrompida a dobra atinge o que interromper a linha de efeito como alvo.

**Efeito:** Só pode ser usada de forma letal em técnicas que causem dano. Aumenta o raio das técnicas usadas com esse elemento em 3m. Para técnicas com apenas um alvo faça com que os alvos adjacentes sejam afetados por um golpe em área de mesmo poder. Esses alvos secundários têm direito a um teste de reflexos para reduzir o dano à metade.

**Aprendizado:** Bastante complexo, apenas com um mestre. Sozinho é quase impossível, a CD aumenta em 5.

## Ar

**Custo:** 50: 5/10/10/10/15.

**Requisito:** Nenhum.

**Material:** Extremamente comum. Ar pode ser encontrado em qualquer lugar.

**Efeito:** Técnicas usando ar para causar dano sempre são não letais.

**Aprendizado:** É necessário apenas passar por um treinamento básico. Uma pessoa pode aprender sozinha se tiver muito talento ou muito tempo.

## Som

**Custo:** 50: 5/10/10/10/15.

**Requisito:** Ar 3, Som nunca pode ter proficiência maior que Ar.

**Material:** Livre, o personagem pode criar o material. Entretanto, golpes sonoros não discernem aliados de inimigos.

**Efeito:** Ataques sonoros que causem dano deixam atordoados todos alvos que falharem em testes de fortitude, e afetam todos na área da dobra.

**Aprendizado:** Intuitivo. Qualquer personagem pode usar de intuição para aprender o primeiro nível desse elemento sozinho.

## Vácuo

**Custo:** 100: 15/15/20/25/25, CD para aprender aumenta em 5 pontos.

**Requisito:** Ar 3, Vácuo nunca pode ter proficiência maior que Ar.

**Material:** Livre, esta técnica consiste de remover elementos e não de usa-los. Dobra do Vácuo é uma dobra banida pelos dobradores de ar, seus usuários são considerados parias, fora isso elas consomem o dobro da capacidade de dobra.

**Efeito:** A dobra de vácuo só existe com um intuito: matar. Todas suas técnicas são extremamente destrutivas.

**Aprendizado:** Bastante complexo, apenas com um mestre. Sozinho é quase impossível, a CD aumenta em 5.

## Pressão

**Custo:** 100: 15/15/20/25/25, CD para aprender aumenta em 5 pontos.

**Requisito:** Ar 3, Pressão nunca pode ter proficiência maior que Ar.

**Material:** Extremamente comum. Ar pode ser encontrado em qualquer lugar.

**Efeito:** A dobra de pressão aumenta a concentração do ar, comprimindo-o. O que pode ser usado para criar explosões ou facilitar a respiração em lugares altos.

**Aprendizado:** Bastante complexo, apenas com um mestre. Sozinho é quase impossível, a CD aumenta em 5.

## Água

**Custo:** 50: 5/10/10/10/15.

**Requisito:** Nenhum.

**Material:** Moderadamente comum ou Pouco comum. Varia de acordo com a região.

**Efeito:** Nenhum.

**Aprendizado:** É necessário apenas passar por um treinamento básico. Uma pessoa pode aprender sozinha se tiver muito talento ou muito tempo.

## Sangue

**Custo:** 100: 15/15/20/25/25, CD para aprender aumenta em 5 pontos.

**Requisito:** Agua 3, Planta 1, Cura 1. Sangue nunca pode ter proficiência maior que Agua.

**Material:** Extremamente comum. Todos seres vivos possuem sangue. Entretanto, técnicas com sangue só podem ser usadas na lua cheia.

**Efeito:** Nenhum.

**Aprendizado:** Bastante complexo, apenas com um mestre. Sozinho é quase impossível, a CD aumenta em 5.

## Cura

**Custo:** 50: 5/10/10/10/15.

**Requisito:** Agua 1. Cura nunca pode ter proficiência maior que Água.

**Material:** Moderadamente comum ou Pouco comum. Varia de acordo com a região.

**Efeito:** Permite o uso de dobras curativas.

**Aprendizado:** É necessário apenas passar por um treinamento básico. Uma pessoa pode aprender sozinha se tiver muito talento ou muito tempo.

## Gelo

**Custo:** 50: 5/10/10/10/15.

**Requisito:** Nenhum.

**Material:** Moderadamente comum ou Pouco comum. Varia de acordo com a região. Pode ser convertido a partir de água.

**Efeito:** Ataques de gelo pode causar dano cortante, perfurante ou concusivo de acordo com a escolha do dobrador.

**Aprendizado:** Intuitivo. Qualquer personagem pode usar de intuição para aprender o primeiro nível desse elemento sozinho.

## Vapor

**Custo:** 75: 10/10/15/20/20

**Requisito:** Agua 1.

**Material:** Moderadamente comum ou Pouco comum. Varia de acordo com a região. Pode ser convertido a partir de água.

**Efeito:** Ataques de vapor deixam rastros. O dobrador que usar golpes de vapor ganha um bônus de +1 no acerto do seu próximo golpe. Além disso, o dobrador pode escolher entre usar vapor contusivo ou letal sem penalidade (vapor normal ou muito quente). Entretanto, esse rastro facilita ao alvo para encontrar um atacante escondido, ocasionando uma penalidade de -10 por circunstância em testes de esconder-se.

**Aprendizado:** Intuitivo. Qualquer personagem pode usar de intuição para aprender o primeiro nível desse elemento sozinho.

## Plantas

**Custo:** 50: 5/10/10/10/15.

**Requisito:** Agua 1.

**Material:** Moderadamente comum ou Pouco comum. Varia de acordo com a região.

**Efeito:** Nenhum.

**Aprendizado:** Intuitivo. Qualquer personagem pode usar de intuição para aprender o primeiro nível desse elemento sozinho.

## Terra

**Custo:** 50: 5/10/10/10/15.

**Requisito:** Nenhum.

**Material:** Muito comum ou Pouco comum. Varia de acordo com a região.

**Efeito:** Nenhum.

**Aprendizado:** É necessário apenas passar por um treinamento básico. Uma pessoa pode aprender sozinha se tiver muito talento ou muito tempo.

## Pedra

**Custo:** 50: 5/10/10/10/15.

**Requisito:** Nenhum.

**Material:** Muito comum ou Pouco comum. Varia de acordo com a região. Pode ser convertido a partir de terra.

**Efeito:** Ataques de pedra pode causar dano cortante, perfurante ou concusivo de acordo com a escolha do dobrador.

**Aprendizado:** Intuitivo. Qualquer personagem pode usar de intuição para aprender o primeiro nível desse elemento sozinho.

## Argila

**Custo:** 50: 5/10/10/10/15

**Requisito:** Nenhum.

**Material:** Muito comum ou Pouco comum. Varia de acordo com a região.

**Efeito:** Nenhum.

**Aprendizado:** Intuitivo. Qualquer personagem pode usar de intuição para aprender o primeiro nível desse elemento sozinho.

## Areia

**Custo:** 50: 5/10/10/10/15.

**Requisito:** Nenhum.

**Material:** Muito comum ou Pouco comum. Varia de acordo com a região. Varia de acordo com a região. Pode ser convertido a partir de terra.

**Efeito:** Nenhum.

**Aprendizado:** Intuitivo. Qualquer personagem pode usar de intuição para aprender o primeiro nível desse elemento sozinho.

## Metal

**Custo:** 75: 10/10/15/20/20.

**Requisito:** Terra 4. Metal nunca pode ter proficiência maior que Terra.

**Material:** Muito comum ou Pouco comum. Varia de acordo com a região.

**Efeito:** Nenhum.

**Aprendizado:** Bastante complexo, apenas com um mestre. Sozinho é quase impossível, a CD aumenta em 5.

## Magma

**Custo:** 75: 10/10/15/20/20.

**Requisito:** Terra 3. Magma nunca pode ter proficiência maior que Terra.

**Material:** Muito comum ou Pouco comum. Varia de acordo com a região. Varia de acordo com a região. Pode ser convertido a partir de terra.

**Efeito:** Um dobrador de magma pode adicionar seu AD ao dano de suas técnicas que envolvam magma.

**Aprendizado:** Bastante complexo, apenas com um mestre. Sozinho é quase impossível, a CD aumenta em 5.

## Energia

**Custo:** 100: 15/15/20/25/25, CD para aprender aumenta em 5 pontos.

**Requisito:** Qualquer dobra 3, Energia nunca pode ter proficiência maior que sua dobra mais forte.

**Material:** Livre, o personagem dobra a energia dentro de si e de outros. Entretanto, ao falhar em uma dobra dessa você dá ao alvo controle sobre si. Ou seja, a dobra se vira contra o usuário.

**Efeito:** Essas técnicas permitem alterar características da energia de uma pessoa.

**Aprendizado:** Bastante complexo, apenas com um mestre. Sozinho é quase impossível, a CD aumenta em 10.

## Etéreo

**Custo:** 100: 15/15/20/25/25.

**Requisito:** Qualquer dobra 3, Etéreo nunca pode ter proficiência maior que sua dobra mais forte.

**Material:** Livre, o personagem dobra seu próprio espirito. Entretanto, essas dobras podem prender o personagem no mundo espiritual.

**Efeito:** Essas técnicas permitem viagens pelo mundo espiritual, ou viagens em forma de espirito no plano material.

**Aprendizado:** Bastante complexo, apenas com um mestre. Sozinho é quase impossível, a CD aumenta em 5.

## Espirito

**Custo:** 75: 10/10/15/20/20.

**Requisito:** Qualquer dobra 3. Espirito nunca pode ter proficiência maior que sua dobra mais forte.

**Material:** Varia. Espirito só pode ser usado contra espíritos.

**Efeito:** Permite utilizar algumas dobras no mundo espiritual e contra espíritos.

**Aprendizado:** Bastante complexo, apenas com um mestre. Sozinho é quase impossível, a CD aumenta em 5.

1. **Estilos**

A dobra é simplesmente o controle do elemento. Mas cada elemento pode ser dobrado com diversos estilos diferentes, representando diferentes formas de usar sua energia. Que fornecem suas respectivas vantagens, desvantagens e restrições.

O personagem pode mudar de estilo declarando ao subir de nível que deseja o fazê-lo. Iniciando seus treinos no novo estilo. Dessa forma, quando subir de nível novamente poderá fazer a mudança.

Se perder a capacidade de usar seu estilo e precisar mudar de estilo rapidamente precisa passar por uma penitencia (similar a magia de mesmo nome) para fazer a troca.

## Estilo Animal

O dobrador aprendeu a dobrar através de animais dobradores, imitando sua técnica.

**Exemplo**: Toph, Zuko (Fim).

**Atributo de Dobra:** Qualquer.

**Vantagem**: O personagem recebe +1 em seu nível de dobrador.

**Desvantagem**: Nenhuma.

## Estilo Autodidata

O dobrador aprendeu sozinho, seja pesquisando e estudando ou testando seus poderes.

**Exemplo:** Katara.

**Atributo de Dobra**: Inteligência.

**Vantagem**: Podem tentar aprender qualquer técnica que vejam ou leiam sobre, sem necessidade de um professor.

**Desvantagem**: Não recebem o bônus de +2 por ajuda de seus professores para aprender novas dobras.

## Estilo Calmo

O dobrador se mantém concentrado e focado no que está fazendo para dominar os elementos com precisão.

**Exemplo**: Azula.

**Atributos de Dobra:** Sabedoria e Inteligência.

**Vantagem**: O personagem diminui em 5 o aumento de dificuldade para aprender dobras e técnicas difíceis de serem aprendidas.

**Desvantagens**: Se tiver sobre qualquer efeito de ação mental todas suas dobras começam a consumir o dobro de pontos de sua capacidade.

## Estilo Competitivo

O dobrador aprendeu a dobrar de forma focada em competições. Sendo acostumado com situações de combate igualitárias.

**Exemplos**: Mako, Bolin.

**Atributo de Dobra**: Destreza.

**Vantagem:** Quando lutando em vantagem numérica ganham +2 em seu nível de dobrador.

**Desvantagem**: Quando lutando em desvantagem numérica recebem -2 em seu nível de dobrador.

## Estilo da Fúria

O dobrador retira de sua raiva a energia para dobrar os elementos.

**Exemplo**: Zuko (começo), soldados da nação do fogo.

**Atributos de Dobra:** Força, Destreza e Constituição.

**Restrição**: Tendência Caótica.

**Vantagem**: Um dobrador da fúria diminui em um ponto o custo de sua capacidade de dobra quando utilizar técnicas que causem dano.

**Desvantagem**: Se perder a tendência caótica todas suas dobras começam a consumir o dobro de pontos de seu limite.

## Estilo de Armas

O dobrador usa suas armas para controlar melhor os elementos. Usando seus golpes em conjunto com técnicas.

**Exemplos**: Kyoshi.

**Atributo de Dobra:** Força, Destreza.

**Vantagem**: Ganha +3 em seus testes de dobra enquanto empunhar sua arma.

**Desvantagem**: Recebe -3 em seus testes de dobra enquanto não empunhar sua arma.

## Estilo de Rua

O dobrador aprendeu a dobra de forma indisciplinada e solta. Seguindo mais seu instinto do que regras.

**Exemplo**: Bandidos, Pedregulho.

**Atributo de Dobra:** Força, Destreza, Carisma.

**Vantagem:** A CD para aprender técnicas intuitivas diminui em 5 pontos.

**Desvantagem**: A CD para aprender técnicas que exigem professor aumenta em 5.

## Estilo Disciplinado

O dobrador estudou de forma regrada e disciplinada como fazer sua dobra, possuindo um código de conduta.

**Exemplo:** Aang, monges do ar.

**Atributos de Dobra:** Sabedoria.

**Restrição**: Tendência Leal.

**Vantagem**: Quando modificar suas ações (deixando de fazer algo, ou procurando fazer algo) para se manter em seu código de conduta ganham +2 em seu nível de dobrador.

**Desvantagens**: Se perder a tendência leal todas suas dobras começam a consumir o dobro de pontos de sua capacidade. Quando fizer algo contra seu código de conduta recebe -2 em seu nível de dobrador.

## Estilo Espião

O dobrador controla os elementos com movimentos mínimos e delicados, sendo silencioso e quieto ao fazê-lo.

**Exemplos**: Dai-li.

**Atributo de Dobra:** Destreza, Inteligência, Carisma.

**Vantagem**: Se agem na rodada surpresa ganham +4 em seus testes de iniciativa e +2 em seu nível de dobrador.

**Desvantagem**: Quando são pegos de surpresa recebem -4 em seus testes de iniciativa e -2 em seu nível de dobrador.

## Estilo Espiritual

O dobrador é muito ligado ao mundo espiritual e tira dos espíritos sua força.

**Exemplos**: Jinora, Unalaq.

**Atributo de Dobra:** Sabedoria.

**Vantagem:** Recebem +2 em TR contra efeitos de espíritos e +2 em testes de pericias para lidar com espíritos.

**Desvantagem:** Em lugar com baixa conexão com o mundo espiritual recebem -2 em seu nível de dobrador.

## Estilo Filosófico

O dobrador é muito focado em seus pensamentos e compreensão de si próprio. Sempre em busca de algum tipo de conhecimento ou objetivo.

**Exemplos**: Iroh.

**Atributo de Dobra**: Inteligência, Sabedoria.

**Vantagem**: Enquanto estiver fazendo algo para cumprir seus objetivos ou pesquisas recebe +2 em seu nível de dobrador.

Desvantagem: Quando não estiver fazendo algo para cumprir seus objetivos ou pesquisas recebe -2 em seu nível de dobrador.

## Estilo Militar

O dobrador aprendeu a dobrar levando em consideração seus colegas e companheiros, sendo sincronizado e padronizado com suas técnicas.

**Exemplos**: Exercito do reino da terra.

**Atributo de Dobra:** Força, Destreza.

**Vantagem:** Dobra cooperativa. Divide pela quantidade de dobradores auxiliando a dobra o custo de suas dobras, arredondado para baixo. O nível de dobrador do grupo é o do melhor dobrador +1 por dobrador adicional.

**Desvantagem**: Quando agindo sem as instruções de um líder não conseguem usar sua dobra cooperativa. Penalidade de -2 Em testes de reflexos enquanto trabalham em conjunto.

## Estilo Selvagem

O dobrador dobra de forma livre e sem civilidade, vivendo da caça e até mesmo não tendo tido contato com civilizações.

**Exemplos**: Dobradores do pântano.

**Atributo de Dobra:** Destreza, Sabedoria.

**Vantagem**: +4 em testes de sobrevivência para encontrar materiais para dobrar em áreas selvagens.

**Desvantagem**: -4 em testes de sobrevivência para encontrar materiais para dobrar em áreas civilizadas.

## Estilo Livre

O dobrador realiza suas dobras sem estar vinculado a nenhum estilo.

**Atributo de Dobra:** Qualquer.

**Vantagem**: Nenhuma.

**Desvantagem**: Nenhuma.

1. **Técnicas**

Para usar uma dobra o personagem tem que possuir capacidade de dobra. A capacidade de dobra é definida como nível do personagem + seu AD. Esse valor pode ser afetado e diminuído ou aumentado por condições diversas. O personagem pode manter até seu nível + AD de dobras ativas em um determinado momento. Ou seja, a soma do NT de todas dobras ativas não pode ultrapassar a Capacidade de Dobra.

As dobras instantâneas consomem espaço nesse limite apenas na rodada em que foram ativadas, mas dobras de concentração ocupam espaço nesse limite enquanto estiverem sendo usadas. É importante observar que técnicas que servem para realizar outras custam tanto seu nível, quanto o nível das técnicas utilizadas por tabela na capacidade de dobra. Por exemplo, quando tentar usar a técnica empurrão em conjunto com um ataque básico precisa pagar tanto o custo do empurrão quanto o do ataque básico.

Há vários limitadores para o NT (Nível de Tecnica) máximo que uma técnica pode ter. O mais simples é o nível do personagem. Um personagem pode aprender técnicas de NT no máximo igual a metade de seu nível arredondado para cima. Ou seja, um personagem nível 1 só pode aprender NT até 1. No nível 3 ele passaria a poder aprender NT2, no nível 5 NT3 e assim por diante.

O NT também vai ser limitado pelo AD do personagem. AD é uma referência ao atributo de dobra, que normalmente é o maior atributo do personagem. Nenhum personagem pode utilizar nenhuma técnica com NT acima de seu AD-10. Logo um personagem com AD 15 poderá realizar técnicas de NT no máximo 5. As CDs para resistir as dobras são CD10+NT+mod AD.

A proficiência com o elemento do personagem é outro limitador. Um personagem precisa ser ao menos um estudante de uma dobra para aprender e usar técnicas nível 1. A cada proficiência que ganha esse limite aumenta em 2.

A seguir uma tabela que resume os pré-requisitos para se aprender ou usar uma técnica. Todos eles precisam ser atendidos.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Requisitos de Aprendizado de Técnicas. | | | |
| NT | Nível do Personagem | Atributo de Dobra | Proficiência de Dobra |
| 1 | 1 | 11 | Estudante |
| 2 | 3 | 12 | Aprendiz |
| 3 | 5 | 13 | Aprendiz |
| 4 | 7 | 14 | Especialista |
| 5 | 9 | 15 | Especialista |
| 6 | 11 | 16 | Perito |
| 7 | 13 | 17 | Perito |
| 8 | 15 | 18 | Mestre |
| 9 | 17 | 19 | Mestre |

Treinar uma técnica requer ao menos um dia por NT, mas pode se admitir que para as técnicas que o personagem já possui ele treina diariamente ou ao menos quando está em combate. Logo, um personagem que tenha alguma técnica de NT2, por exemplo, que acabou de ganhar um nível, poderia admitir que já vinha treinando essa técnica e aumentar ela para NT3. Entretanto, teria de esperar ao menos quatro dias antes de poder eleva-la para NT4. Ao fim desse período de tempo o jogador gasta os pontos necessários e aumenta o nível de sua técnica.

Cada técnica exige uma quantidade de material, e o personagem somente pode usa-la se tiver a quantidade de material necessário. Alguns elementos são mais fáceis de achar do que outros, e podem facilitar o uso de técnicas. A tabela a seguir mostra o quanto material é necessário para realizar cada dobra. Utilizando exemplos para deixar mais claro o quanto seria necessário.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Quantidade | Volume cm/m | Volume litros | Exemplo/NT |
| Pequena | 250cm3/NT | 0,25l/NT | Copo |
| Media | 1.000cm3/NT | 1l/NT | Garrafa de Bebida |
| Grande | 20.000cm3/NT ou 0.02m³/NT | 20l/NT | Garrafão de água |
| Massiva | 50.000cm³/NT ou 0,5m3/NT | 500l/NT | Caixa D’agua |

## Técnicas Básicas

Técnicas simples que podem ser usadas pela maioria dos elementos e tem poucos ou nenhuns requisitos.

### Mover Elemento

**Elementos:** Todos.

**Requisitos:** Nenhum.

**Nível máximo:** 9.

**Duração:** Instantânea ou Concentração.

**Custo:** 45: 1/2/3/4/5/6/7/8/9

**CD:** 10 + NT

**Material:** Varia.

**Efeito:** O personagem consegue mover ou segurar no ar uma quantidade de elemento que varia de acordo com o nível dessa técnica. O personagem pode movimentar e carregar esses objetos sem considera-los em seu limite de carga a uma distância e velocidade que varia de acordo com o nível da técnica. Essa técnica limita a distância que o personagem consegue controlar suas dobras e quanto material.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nível | Quantidade | Alcance | Velocidade |
| 1 | Media | 3m | 3m/rodada |
| 2 | Media | 6m | 4.5m/rodada |
| 3 | Media | 7.5m + 1.5m/Nivel | 6m/rodada |
| 4 | Media | 7.5m + 1.5m/Nivel | 9m/rodada |
| 5 | Media | 7.5m + 1.5m/Nivel | 12m/rodada |
| 6 | Grande | 30m + 3m/nivel | 24m/rodada |
| 7 | Grande | 30m + 3m/nivel | 36m/rodada |
| 8 | Grande | 30m + 3m/nivel | 48m/rodada |
| 9 | Massiva | 120m + 12m/nível | 90m/rodada |

### Moldar Elemento

**Elementos:** Todos.

**Requisitos:** Mover Elemento 1, esta técnica não pode possuir nível acima de seu pré-requisito.

**Nível máximo:** 9.

**Duração:** Instantânea ou Concentração.

**Custo:** 45: 1/2/3/4/5/6/7/8/9

**CD:** 10 + NT

**Material:** Varia.

**Efeito:** O personagem pode moldar uma quantidade de elemento em quantidade igual à que consegue mover. Elementos sólidos como gelo e pedras vão manter o formato moldado, mas os outros elementos somente manterão a forma enquanto durar a concentração.

### Ataque Básico

**Elementos:** Fogo, Calor, Eletricidade, Combustão, Ar, Som, Água, Cura, Gelo, Vapor, Plantas, Terra, Pedra, Argila, Areia, Magma.

**Requisitos:** Mover Elemento 1, esta técnica não pode possuir nível acima de seu pré-requisito.

**Nível máximo:** 9

**Duração:** Instantânea.

**Custo:** 45: 1/2/3/4/5/6/7/8/9

**CD:** 10 + NT

**Material:** Pequena.

**Efeito:** O personagem realiza um ataque simples atirando uma pequena quantidade do elemento contra o alvo. Um personagem com BBA alto pode se aproveitar dos ataques adicionais fornecidos por sua BBA quando usar essa técnica. O dano do ataque segue a seguinte tabela. Essa técnica alcança até 6m/NT.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nível | Dano | Critico |
| 1 | 1d6+AD | X2 |
| 2 | 1d6+1+AD | X2 |
| 3 | 1d8+1+AD | X2 |
| 4 | 1d8+2+AD | X2 |
| 5 | 1d10+2+AD | X2 |
| 6 | 1d10+3+AD | X2 |
| 7 | 1d12+3+AD | X2 |
| 8 | 1d12+4+AD | X2 |
| 9 | 1d12+4+AD | X3 |

### Ataque em Cone

**Elementos:** Fogo, Calor, Eletricidade, Combustão, Ar, Som, Água, Cura, Gelo, Vapor, Plantas, Terra, Pedra, Argila, Areia, Magma.

**Requisitos:** Ataque Básico 3, esta técnica não pode possuir nível acima de seu pré-requisito.

**Nível máximo:** 9, esta técnica não pode ter nível mais alto que a técnica ataque básico.

**Duração:** Instantânea.

**Custo:** 45: 1/2/3/4/5/6/7/8/9

**CD:** 10 + NT

**Material:** Médio.

**Efeito:** O personagem usa um elemento para realizar um golpe em área. Arremessando uma quantidade média de seu elemento contra o oponente. Os alvos têm direito a um teste de reflexos para reduzir o dano à metade. O tamanho do cone e o limite de dano são limitadas pelo nível da técnica de acordo com a seguinte tabela. O cone sempre emana do personagem.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nível | Dano máximo | Alcance |
| 1 | 5d6 | 3m |
| 2 | 10d6 | 3m |
| 3 | 10d6 | 6m |
| 4 | 15d6 | 6m |
| 5 | 15d6 | 9m |
| 6 | 20d6 | 9m |
| 7 | 20d6 | 12m |
| 8 | 25d6 | 12m |
| 9 | 25d6 | 15m |

### Ataque em Área

**Elementos:** Fogo, Calor, Eletricidade, Combustão, Ar, Som, Água, Cura, Gelo, Vapor, Plantas, Terra, Pedra, Argila, Areia, Magma.

**Requisitos:** Ataque em cone 3, esta técnica não pode possuir nível acima de seu pré-requisito.

**Nível máximo:** 9, esta técnica não pode ter nível mais alto que a técnica ataque básico.

**Duração:** Instantânea.

**Custo:** 90: 2/4/6/8/10/12/14/16/18

**CD:** 10 + NT

**Material:** Grande.

**Efeito:** O personagem usa seu elemento para atacar uma vasta área utilizando uma grande quantidade de seu elemento contra os oponentes. Os alvos têm direito a um teste de reflexos para reduzir o dano à metade. O tamanho da área e o limite de dano são limitadas pelo nível da técnica de acordo com a seguinte tabela. O alcance máximo dessa técnica é seu raio vezes o NEP do personagem.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nível | Dano máximo | Raio |
| 1 | 5d6 | 3m |
| 2 | 10d6 | 3m |
| 3 | 10d6 | 6m |
| 4 | 15d6 | 6m |
| 5 | 15d6 | 6m |
| 6 | 20d6 | 9m |
| 7 | 20d6 | 9m |
| 8 | 25d6 | 9m |
| 9 | 25d6 | 12m |

### Bloqueio

**Elementos:** Todos.

**Requisitos:** Mover Elemento 1, esta técnica não pode possuir nível acima de seu pré-requisito.

**Nível máximo:** 9.

**Duração:** Instantânea.

**Custo:** 45: 1/2/3/4/5/6/7/8/9

**CD:** 10 + NT

**Material:** Varia.

**Efeito:** O personagem consegue usar sua dobra para se proteger de ataques diversos com uma ação imediata. Adicione o nível da técnica a CA do personagem no turno que ele usar essa técnica contra um alvo a sua escolha. Precisa de tanto material quanto o usado no ataque do alvo ou para cobrir o personagem por completo. Essa técnica pode ser usada várias vezes por turno contra vários aliados.

### Bloqueio Largo

**Elementos:** Todos.

**Requisitos:** Bloqueio 3, esta técnica não pode possuir nível acima de seu pré-requisito.

**Nível máximo:** 9

**Duração:** Instantânea.

**Custo:** 90: 2/4/6/8/10/12/14/16/18

**CD:** 10 + NT

**Material:** Grande ou Massiva.

**Efeito:** Funciona da mesma forma que Bloqueio, mas o personagem pode proteger um aliado por ponto no seu modificador de AD que tiver e o bônus na CA afeta todos inimigos em um cone com direção a escolha do personagem.

### Contra-Ataque

**Elementos:** Todos.

**Requisitos:** Bloqueio 2, esta técnica não pode possuir nível acima de seu pré-requisito.

**Nível máximo:** 9.

**Duração:** Instantânea.

**Custo:** 45: 1/2/3/4/5/6/7/8/9

**CD:** 10 + NT

**Material:** Varia.

**Efeito:** Quando o personagem for alvo de uma dobra que ele também possua e se defenda com sucesso ele pode tentar contra atacar com a mesma técnica. Contra ataque precisa ser de nível igual ou superior a técnica que está sendo bloqueada. Assim como, o personagem precisa ter a técnica em questão em nível igual ou superior ao do adversário. Os dois vão fazer um teste resistido de dobra, se o alvo vencer ele ganha um ataque de oportunidade contra o alvo, onde pode realizar apenas a mesma técnica contra ele. Um contra ataque não pode ser contra atacado.

### Converter

**Elementos:** Água, Gelo, Cura, Vapor, Plantas, Terra, Pedra, Argila, Areia, Magma, Fogo.

**Requisitos:** Mover Elemento 1, está técnica não pode ter NT acima de Mover Elemento.

**Nível máximo:** 9 (+0).

**Duração:** Instantânea.

**Custo:** 45: 1/2/3/4/5/6/7/8/9

**CD:** 15 + NT

**Material:** Varia.

**Efeito:** O personagem consegue converter uma quantidade de elemento que consiga mover em outro tipo de elemento. Faze-lo é uma ação livre que pode ser realizada em conjunto com outra dobra. Para dobradores de fogo essa técnica serve para extinguir fogo.

### Cura Simples

**Elementos:** Cura.

**Requisitos:** Mover Elemento 1, esta técnica não pode possuir nível acima de seu pré-requisito.

**Nível máximo:** 5 (+0).

**Duração:** Instantânea.

**Custo:** 75: 5/10/15/20/25

**CD:** 15 + NT

**Material:** Médio.

**Efeito:** O personagem usa uma quantidade média de seu elemento para curar seus alvos. O personagem pode usar a cada nível: cura leve, cura moderada, cura grave, cura crítica, e cura completa.

## Técnicas Avançadas

Algumas técnicas exigem mais treino, são mais restritas aos elementos, possuem custos maiores e tem mais pré-requisitos. Por isso estão separadas em uma categoria a parte. O personagem não deve começar o jogo com mais que duas técnicas avançadas. Além disso elas as vezes custam mais do limite de dobra que o seu nível, representado pelo valor em parênteses.

Essas técnicas não são definitivas. Não tenha medo de pedir algo customizado para seu personagem.

### Aparar Queda

**Elementos:** Ar, Terra, Pedra, Água, Gelo, Vapor, Metal.

**Requisitos:** Mover Elemento 3.

**Nível máximo:** 1 (+3).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 25: 25

**CD:** 20 + NT

**Material:** Grande.

**Efeito:** O personagem pode aparar quedas como um monge de nível igual a seu NEP, desde que ele tenha acesso suficiente ao seu elemento para aparar sua queda. Assim como precisa estar adjacente a uma superfície enquanto cai.

### Aprisionar

**Elementos:** Gelo, Terra, Pedra, Metal.

**Requisitos:** Moldar Elemento 4, Bloqueio 1.

**Nível máximo:** 5 (+4).

**Duração:** Instantânea.

**Custo:** 50: 10/10/10/10/10.

**CD:** 15 + NT

**Material:** Grande.

**Efeito:** Permite ao personagem fazer um ataque de agarrar a distância. O alcance máximo é de 6m/NT. O personagem usa sua BBA + AD no teste resistido de agarrar. Dobradores que conheçam essa técnica podem usar seu próprio BBA + AD no teste resistido (apenas). O usuário não precisa re-rolar seu teste a cada rodada. O valor tirado no primeiro teste é mantido como CD.

### Arma

**Elementos:** Gelo, Pedra, Fogo, Planta.

**Requisitos:** Ataque Básico 3.

**Nível máximo:** 2 (+2).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 75: 25/50.

**CD:** 15 + NT

**Material:** Pequeno ou Médio.

**Efeito:** O personagem molda uma arma usando seu elemento. Armas leves gastam uma quantidade pequena de material, já as outras armas usam uma quantidade media. Com NT2 as armas criadas são consideradas obras-primas.

### Arma Elemental

**Elementos:** Eletricidade, Fogo.

**Requisitos:** Ataque Básico 3.

**Nível máximo:** 2 (+2).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 75: 25/50.

**CD:** 15 + NT

**Material:** Pequeno ou Médio.

**Efeito:** O personagem cobre uma arma que possua em chamas ou eletricidade, dando a ela a propriedade flamejante ou elétrica (confere +1d6 ao dano da arma). Com NT2 o efeito passa a ser da explosão. Que aumenta o dano em critico em +1d10 em sucessos decisivos. Se o multiplicador for x3 aumenta em +2d10 e se for x4 aumenta em +3d10.

Observe que as chamas ou eletricidade ainda podem danificar uma arma que não tenha sido tratada para resistir a esses efeitos.

### Armadura

**Elementos:** Gelo, Pedra, Metal, Planta.

**Requisitos:** Moldar Elemento 4.

**Nível máximo:** 5 (+4).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 75: 5/10/15/20/25

**CD:** 20 + NT

**Material:** Grande.

**Efeito:** O personagem se envolve em seu elemento e adquire RD2/adamante por NT. A armadura tem 2\*NV\*NT pontos de vida e é destruída quando esses pontos de vida acabam. Similar a Pele Rochosa. Quando destruída o personagem precisa esperar 3 rodadas antes de criar outra armadura.

### Armadura Leve

**Elementos:** Metal.

**Requisitos:** Moldar Elemento 4.

**Nível máximo:** 1 (+4).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 50: 50

**CD:** 20 + NT

**Material:** Uma armadura de metal.

**Efeito:** O personagem dobra a armadura de metal que está vestindo para que ela se mova junto com seus movimentos. Diminuindo a penalidade por armadura e aumentando a destreza máxima em um ponto por modificador de seu Atributo de Dobra.

### Asfixia

**Elementos:** Vácuo.

**Requisitos:** Ataque Básico 9.

**Nível máximo:** 2 (+5).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 75: 25/50

**CD:** 20 + NT

**Material:** Pequeno.

**Efeito:** O personagem consegue dobrar o ar envolta da face da pessoa afim de impedi-la de respirar. Um personagem pode ficar sem respirar duas rodadas por ponto de constituição antes de sofrer os efeitos da asfixia. Quando o tempo acabar o personagem fará um teste de constituição CD10 + 1 por teste anterior. Quando falhar ficara inconsciente (0PVs), na rodada seguinte recebera 1 de dano e na terceira morrera.

No segundo nível o personagem também começa a puxar o ar para fora dos pulmões diminuindo o tempo que a pessoa consegue ficar sem respirar pela metade.

### Bolha

**Elementos:** Água, Ar.

**Requisitos:** Mover Elemento 3.

**Nível máximo:** 1 (+3).

**Duração:** Concentração

**Custo:** 25: 25

**CD:** 20 + NT

**Material:** Grande.

**Efeito:** O personagem se envolve em uma gigantesca bolha que permite-o respirar dentro da água por até 1h/nível do personagem. Esse limite de tempo pode ser reiniciado se o personagem subir a superfície para tomar mais ar.

### Bloqueio Duradouro

**Elementos:** Água, Ar.

**Requisitos:** Bloqueio Largo 3.

**Nível máximo:** 3 (+3).

**Duração:** Instantânea.

**Custo:** 75: 25/25/25

**CD:** 20 + NT

**Material:** Varia.

**Efeito:** Quando o personagem usar bloqueio largo até NT3 o efeito dura até o fim da rodada. Com NT2 ela afeta bloqueio largo de NT6 ou inferior. E com NT3 ela afeta bloqueio largo de BT9 ou menos.

### Chão Prisão

**Elementos:** Gelo, Terra, Pedra, Metal, Argila.

**Requisitos:** Aprisionar 4.

**Nível máximo:** 5 (+4).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 50: 10/10/10/10/10

**CD:** 15 + NT

**Material:** Grande.

**Efeito:** O personagem cria uma área de 6mx6m (16 quadrados) por NT onde o chão está coberto pelo seu elemento. Qualquer alvo dentro dessa área é atacado uma vez por Aprisionar.

### Chicote

**Elementos:** Fogo, Água, Argila.

**Requisitos:** Arma 1.

**Nível máximo:** 4 (+3).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 40: 10/10/10/10

**CD:** 15 + NT

**Material:** Médio.

**Efeito:** Usando a técnica arma o personagem pode criar um chicote que causa 1d8+AD dano com alcance de 3m/NT.

### Chicote com Gancho

**Elementos:** Água e Gelo, Argila e Pedra.

**Requisitos:** Chicote 2, Converter 2.

**Nível máximo:** 1 (+0).

**Duração:** Instantânea

**Custo:** 10: 10

**CD:** 20 + NT

**Material:** Pequeno

**Efeito:** Enquanto usar a técnica chicote, se o personagem acertar um ataque poderá uma vez por rodada criar um gancho de gelo ou pedra na ponta do chicote e puxar um oponente para próximo do personagem. Um teste resistido de AD é feito, e se o dobrador vencer pode puxar o alvo qualquer distancia, deixando ele no máximo adjacente.

### Chicotes Múltiplos

**Elementos:** Fogo, Água, Argila.

**Requisitos:** Chicote 4.

**Nível máximo:** 4 (+1).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 60: 15/15/15/15

**CD:** 20 + NT

**Material:** Grande.

**Efeito:** O personagem pode criar e manter até 2 chicotes/NT dessa técnica ao mesmo tempo. O alcance do chicote é aumentado em 1,5m/NT dessa técnica e o dano sobe para 1d10+AD. Quando atacando com os chicotes considere que o personagem está usando ataques múltiplos. Usando a BBA toda no primeiro golpe e -5 nos golpes subsequentes.

### Criar Passagem

**Elementos:** Terra, Pedra, Gelo, Calor.

**Requisitos:** Mover Elemento 4.

**Nível máximo:** 1 (+4).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 30: 30

**CD:** 20 + NT

**Material:** Grande.

**Efeito:** O personagem cria um túnel por dentro de terra, gelo ou pedra e mantem ele estável enquanto estiver realizando a dobra. O túnel tem 3m + 1,5m a cada três níveis do personagem de profundidade. E possui 1,5m de largura por 2,4m de altura. Funciona como a magia de mesmo nome.

### Criar Terreno Difícil

**Elementos:** Terra, Pedra, Gelo, Plantas, Argila, Metal.

**Requisitos:** Mover Elemento 1.

**Nível máximo:** 1 (+1).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 10: 10

**CD:** 20 + NT

**Material:** Grande.

**Efeito:** O personagem cria buracos e obstáculos no caminho. Transformando um quadrado por nível de dobrador em terreno difícil. O que diminui o deslocamento de quem tenta passar pelos quadrados pela metade.

### Cura Avançada

**Elementos:** Cura.

**Requisitos:** Cura Simples 5.

**Nível máximo:** 3 (+5).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 75: 15/25/35.

**CD:** 25 + NT

**Material:** Médio.

**Efeito:** Usando uma grande quantidade de seu elemento, o personagem pode passar 10 minutos/NT concentrado para curar danos mais profundos ao corpo do personagem. Essa técnica só pode ser usada em cada pessoa uma vez por dia e copia os efeitos de restauração menor, restauração e restauração maior respectivamente com o NT. Para recuperar dano em atributos físicos o personagem ainda precisa passar em um teste de fortitude CD10+dano recebido. Para atributos mentais o teste é de vontade.

### Defesa Total

**Elementos:** Pedra.

**Requisitos:** Armadura 5.

**Nível máximo:** 1 (+5).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 50: 50

**CD:** 20 + NT

**Material:** Massiva.

**Efeito:** Criando um casulo de pedra um dobrador de terra consegue se esconder dentro de um globo de pedras. Essa técnica é usada em conjunto com a técnica armadura, mas para criar um globo imóvel com o dobro de RD e PVs. O personagem que usa essa técnica fica protegido, mas precisa ficar imóvel.

### Diferenciar Elementos

**Elementos:** Terra, Água, Som.

**Requisitos:** Radar 2.

**Nível máximo:** 1 (+2).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 10: 10

**CD:** 15 + NT

**Material:** Varia.

**Efeito:** O personagem pode usar uma habilidade similar ao seu Radar para vasculhar em busca de minérios, líquidos ou gases específicos.

### Empurrão

**Elementos:** Fogo, Calor, Eletricidade, Combustão, Ar, Som, Água, Cura, Gelo, Vapor, Plantas, Terra, Pedra, Argila, Areia, Magma.

**Requisitos:** Ataque Básico 5, esta técnica tem seu nível máximo limitado por 4 níveis abaixo de seu pré-requisito.

**Nível máximo:** 5 (+4).

**Duração:** Instantânea.

**Custo:** 50: 10/10/10/10/10.

**CD:** 15 + NT

**Material:** Grande.

**Efeito:** Permite adicionar um efeito similar a encontrão para os ataques básicos, em cone ou em área do personagem. Se ele falhar em um teste de encontrão é empurrado 1,5m/NT para trás. Ambos os personagens usam seus AD nos testes resistidos do encontrão.

### Erguer-se

**Elementos:** Ar, Água, Vapor.

**Requisitos:** Mover Elemento 3.

**Nível máximo:** 6 (+3)

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 90: 10/10/15/15/20/20

**CD:** 25 + NT

**Material:** Grande

**Efeito:** Criando um tornado de seu elemento centrado no alvo o personagem é capaz de se erguer, mantendo-se estável nessa posição. Essa técnica funciona como a habilidade Vendaval de um elemental do ar ou Vórtice de um elemental da água. Com NT1 o personagem tem um vendaval como um elemental pequeno, e a cada NT acima se aumenta a categoria de tamanho. No entanto, a CD se baseia no NT e no AD do personagem, e não na tabela do elemental.

### Fabricar

**Elementos:** Fogo, Calor, Água, Gelo, Vapor, Terra, Pedra, Argila, Areia, Metal.

**Requisitos:** Moldar Elemento 1.

**Nível máximo:** 1 (+1).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 10: 10

**CD:** 15 + NT

**Material:** Varia

**Efeito:** Quando o personagem estiver fabricando um objeto de um material que consiga ser afetado pela sua dobra, ou que o elemento de sua dobra possa ajudar na criação adicione o dobro do nível de dobra desse elemento aos testes de ofícios.

### Furadeira

**Elementos:** Gelo, Pedra.

**Requisitos:** Ataque Básico 6.

**Nível máximo:** 4 (+3).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 40: 10/10/10/10

**CD:** 15 + NT

**Material:** Médio.

**Efeito:** O personagem cria um cone espiralado de seu elemento e o roda em sua mão como uma furadeira. Causando 1d4 dano/rodada contra objetos, ignorando metade de sua dureza. A cada NT o dano aumenta em uma categoria de tamanho (1d6, 1d8, 2d6).

### Impulso

**Elementos:** Ar, Terra, Pedra, Argila, Areia, Água, Gelo.

**Requisitos:** Mover Elemento 3.

**Nível máximo:** 3 (+3).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 30: 10/10/10.

**CD:** 15 + NT

**Material:** Grande.

**Efeito:** O personagem pode se envolver ou se apoiar em uma quantidade grande de seu elemento para aumentar seu deslocamento em 9m (mas no máximo dobra o deslocamento). Como a magia Recuo Acelerado.

A partir do segundo nível essa técnica pode ser usada em superfícies não horizontais. Afetando o deslocamento de escalar do personagem, por exemplo. Entretanto, o personagem precisa terminar seu deslocamento em uma superfície horizontal.

A partir do terceiro nível o personagem pode usar esse deslocamento para cruzar grandes distancias, afetando seu deslocamento de viagem.

### Luva Elemental

**Elementos:** Argila.

**Requisitos:** Mover Elemento 1.

**Nível máximo:** 2 (+1).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 20: 10/10.

**CD:** 15 + NT

**Material:** Pequena.

**Efeito:** Com uma quantidade pequena de material o personagem cria luvas e botas de terra muito macia que podem ser utilizadas para se deslocar livremente por superfícies verticais de terra ou pedra. Como a magia patas de aranha. Muito utilizado pelo serviço secreto do reino da terra.

A partir do segundo nível o personagem adiciona +10 em testes de furtividade enquanto usar a técnica para se locomover.

### Manto dos Gigantes

**Elementos:** Água, Planta.

**Requisitos:** Armadura 5, Arma 1.

**Nível máximo:** 2 (+5).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 50: 50/100

**CD:** 25 + NT

**Material:** Massiva.

**Efeito:** Quando usando as técnicas armadura e arma o personagem pode se envolver em uma quantidade tão grande de material que é considerado de uma categoria de tamanho acima. Aplique todos os efeitos de um aumento de categoria no personagem.

Com NT2 o personagem pode aumentar seu tamanho em duas categorias.

### Moldar Ataque

**Elementos:** Terra, Pedra, Gelo.

**Requisitos:** Ataque Básico 3.

**Nível máximo:** 1 (+2).

**Duração:** Instantânea.

**Custo:** 20: 20

**CD:** 15 + NT

**Material:** Nenhum.

**Efeito:** O personagem consegue moldar seus ataques para criar lâminas ou estacas. Podendo usar seus elementos para fazer ataques cortantes ou perfurantes. Normalmente elementos sólidos apenas permitem ataques que causam dano por concussão.

### Muralha

**Elementos:** Pedra, Gelo, Metal, Plantas.

**Requisitos:** Moldar elemento 4.

**Nível máximo:** 4 (+4).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 60: 10/10/20/20

**CD:** 15 + NT

**Material:** Massivo.

**Efeito:** O personagem pode criar uma muralha de fogo com 1,5m/NT/Nível do conjurador, ou um anel de fogo com 1,5m de raio a cada 6-NT níveis de conjurador, ambos com 1,5m/NT de altura. Os PVs e dureza da muralha são determinados pelo material que é feito. Quando destruída o personagem precisa esperar 3 rodadas antes de criar outra muralha.

Gelo tem dureza 0 e 3pvs/2,5cm de espessura.

Madeira tem dureza 5 e 10pvs/2,5cm de espessura.

Pedra tem dureza 8 e 15pvs/2,5cm de espessura.

Metal tem dureza 10 e 30pvs/2,5cm de espessura.

### Muralha de Fogo

**Elementos:** Fogo.

**Requisitos:** Moldar elemento 4.

**Nível máximo:** 4 (+3).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 60: 10/10/20/20

**CD:** 15 + NT

**Material:** Massivo.

**Efeito:** O personagem pode criar uma muralha de fogo com 1,5m/NT/Nível do conjurador, ou um anel de fogo com 1,5m de raio a cada 6-NT níveis de conjurador, ambos com 1,5m/NT de altura.

Essa muralha emite ondas de calor que causam 2d4 de dano a criaturas até 3m, 1d4 para criaturas entre 3m e 6m. Atravessar a muralha causa 2d6+1/NEP de dano (max. +20). Funciona como a magia de mesmo nome.

### Névoa

**Elementos:** Ar, Terra, Vapor, Areia, Calor.

**Requisitos:** Ataque Básico 1.

**Nível máximo:** 1 (+1).

**Duração:** Instantânea, mas o efeito permanece por até 4 rodadas.

**Custo:** 10: 10.

**CD:** 15 + NT

**Material:** Médio.

**Efeito:** Joga uma quantidade média de detritos no ar para formar uma nevoa de 6m de raio, a 1,5m 20% de camuflagem e a maiores distancias 50% de camuflagem. Similar a magia de mesmo nome.

Usuários de calor precisam tocar uma fonte de água.

### Planar

**Elementos:** Ar.

**Requisitos:** Mover Elemento 1.

**Nível máximo:** 2 (+2).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 20: 10/10

**CD:** 15 + NT

**Material:** Pequeno

**Efeito:** Com o auxílio de um planador um dobrador de ar pode voar com deslocamento de voo de 9m/NT e capacidade de manobra boa.

### Radar

**Elementos:** Pedra 3, Terra 3, Água 3, Som 3.

**Requisitos:** Mover Elemento 5.

**Nível máximo:** 2 (+3).

**Duração:** Instantânea.

**Custo:** 20: 10/10.

**CD:** 15 + NT

**Material:** Varia.

**Efeito:** O personagem pode sentir a presença de inimigos em contato com o elemento que estejam a até 6m/AD (modificador) do personagem.

A partir do segundo nível essa técnica permite ganhar um bônus de 2\* seu nível de dobra em sentir motivação contra os alvos detectados.

### Respiração de fogo

**Elementos:** Calor, Ar.

**Requisitos:** Ataque Básico 4.

**Nível máximo:** 3 (+2).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 20: 20

**CD:** 15 + NT

**Material:** Pequeno.

**Efeito:** Com NT1 reduz à metade o dano por condições climáticas frias. Com NT2, e adiciona +4 nos testes de fortitude para resistir aos efeitos desse clima. Com NT3 remove as penalidades extras na capacidade de dobra por usar fogo em climas frios.

### Sopro do Dragão

**Elementos:** Fogo, Ar.

**Requisitos:** Ataque em Cone 9, Respiração de fogo 1.

**Nível máximo:** 3 (+2).

**Duração:** Instantânea.

**Custo:** 60: 20/20/20.

**CD:** 20 + NT

**Material:** Médio.

**Efeito:** O personagem usa essa técnica para poder criar um ataque em cone de nível 3/nt dessa técnica. O cone tem de ter como origem a boca do personagem e não necessita de gestos para ser criado.

### Sucção

**Elementos:** Ar.

**Requisitos:** Mover Elemento 1.

**Nível máximo:** 1 (+1).

**Duração:** Instantânea.

**Custo:** 10: 10

**CD:** 15 + NT

**Material:** Pequeno.

**Efeito:** O personagem “puxa” o ar em sua direção para arrastar um objeto de até 2Kg/AD a uma distância de até 3m/NEP na direção do personagem.

### Velocidade

**Elementos:** Ar.

**Requisitos:** Mover Elemento 3, Impulso 1.

**Nível máximo:** 3 (+2).

**Duração:** Concentração.

**Custo:** 45: 10/15/20

**CD:** 15 + NT

**Material:** Médio.

**Efeito:** Se envolvendo em ar o personagem aumenta seu deslocamento em 3m/NT, no máximo dobrando seu deslocamento base. Com NT2 a técnica fornece +1 no acerto, +1 esquiva na CA, e nos testes de reflexos. Já com NT3 o personagem ganha um ataque adicional com sua maior BBA quando realizar um ataque total. Como a magia de mesmo nome, mas só afeta o usuário.

### Voo

**Elementos:** Fogo.

**Requisitos:** Ataque Básico 3.

**Nível máximo:** 3 (+3).

**Duração:** Instantânea ou Concentração.

**Custo:** 45: 10/15/20.

**CD:** 20 + NT

**Material:** Pequena.

**Efeito:** O personagem pode voar durante uma rodada com deslocamento de voo de 6m/NT (4m/NT arredondado para baixo se usar armadura ou carga acima de leve) com capacidade de manobra boa. Ao final da rodada o personagem despenca (lentamente) 18m. É possível na rodada seguinte continuar usando a técnica para continuar se deslocando da mesma maneira sem cair.

A partir de NT3 o personagem pode manter a dobra como concentração, mantendo-se em voo constante, e caindo apenas 6m por rodada.

1. **Talentos**

Esses são talentos adicionais que podem ser usados em conjunto com os talentos tradicionais.

## Capacidade de Dobra Aprimorada [dobra]

Seu personagem consegue se manter concentrado em mais dobras que o normal.

**Pré-requisito:** Atributo de Dobra 17.

**Benefício:** Aumenta sua capacidade de dobra em 3 pontos.

## Eficiência Elemental [metadobra]

Seu personagem sabe estruturar e aproveitar os elementos disponíveis com eficiência.

**Benefício:** O personagem consegue usar uma dobra como se ela necessitasse uma categoria a menos de material compensando de sua capacidade de dobra. Diminuir o requisito de médio para pequeno aumenta o custo em 1. Diminuir o requisito de grande para médio aumenta o custo em 2. Diminuir o requisito de massivo para grande aumenta o custo em 3. Não se pode diminuir o requisito em mais que uma categoria.

## Foco em Aprendizado [dobra]

Seu personagem é um bom aprendiz, conseguindo aprender com rapidez novas dobras e técnicas.

**Benefício:** Ganha um bônus de +3 em seus testes para aprender novas dobras e técnicas, assim como aprimora-las.

1. **Perícias**

Algumas pericias foram removidas e outras adicionadas de acordo com o que parece adequado ao cenário e sistema. A maioria das perícias funcionam de forma convencional. Algumas poucas foram modificadas e vão ser descritas junto com as novas.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Perícia | Sem Treino | Atributo Chave |
| Abrir Fechaduras | Não | Des |
| Acrobacias | Não | Des\* |
| Adestrar Animais | Não | Car |
| Arte da Fuga | Sim | Des\* |
| Atuação | Sim | Car |
| Avaliação | Sim | Int |
| Blefar | Sim | Car |
| Cavalgar | Sim | Des |
| Concentração | Sim | Con |
| Conhecimento (dobra) | Não | Int |
| Conhecimento (arquitetura e engenharia) | Não | Int |
| Conhecimento (geografia) | Não | Int |
| Conhecimento (história) | Não | Int |
| Conhecimento (local) | Não | Int |
| Conhecimento (masmorras) | Não | Int |
| Conhecimento (natureza) | Não | Int |
| Conhecimento (nobreza e realeza) | Não | Int |
| Conhecimento (espíritos) | Não | Int |
| Cura | Sim | Sab |
| Diplomacia | Sim | Car |
| Dirigir | Não | Des |
| Disfarces | Sim | Car |
| Equilíbrio | Sim | Des\* |
| Escalar | Sim | For\* |
| Esconder-se | Sim | Des\* |
| Falsificação | Sim | Int |
| Furtividade | Sim | Des\* |
| Intimidação | Sim | Car |
| Natação | Sim | For\*\* |
| Navegação | Não | Sab |
| Observar | Sim | Sab |
| Obter Informação | Sim | Car |
| Ofícios | Sim | Int |
| Operar Mecanismo | Não | Int |
| Ouvir | Sim | Sab |
| Pilotar | Não | Des |
| Prestidigitação | Não | Des\* |
| Procurar | Sim | Int |
| Profissão | Não | Sab |
| Saltar | Sim | For\* |
| Sentir Motivação | Sim | Sab |
| Sobrevivência | Sim | Sab |
| Usar Cordas | Sim | Des |

\* Penalidade por armadura.

\*\* Penalidade dobrada por armadura

## Conhecimento (Dobra) (Int, somente treinado):

Um personagem com essa perícia conhece os tipos de sobras, técnicas e estilos usados por dobradores diversos. Quando mais obscura ou rara uma dobra mais difícil dela ser conhecida por ele.

## Conhecimento (Espíritos) (Int, somente treinado):

Conhecimento sobre o mundo espiritual e espíritos, assim como a capacidade de reconhecer lugares e seus poderes.

## Dirigir (Des, somente treinado):

O personagem sabe dirigir veículos terrestres. Tarefas cotidianas não necessitam de testes. Apenas manobras ou evitar perigos que surgirem na estrada (como climas, gelo na pista e outros, sendo atacado). A dificuldade é calculada com base no tipo de veículo, no tipo de manobra e na velocidade que o veículo se encontra.

Veículos automáticos podem ser usados sem treino.

## Navegação (Sab):

O personagem sabe dirigir veículos aquáticos. Tarefas cotidianas não necessitam de testes. Apenas manobras ou evitar perigos que surgirem na estrada (como climas, gelo na pista e outros, sendo atacado). A dificuldade é calculada com base no tipo de veículo, no tipo de manobra, na força do mar e na velocidade que o veículo se encontra.

## Pilotar (Des, somente treinado):

O personagem sabe dirigir veículos aéreos. Tarefas cotidianas não necessitam de testes. Apenas manobras ou evitar perigos que surgirem na estrada (como climas, gelo na pista e outros, sendo atacado). A dificuldade é calculada com base no tipo de veículo, no tipo de manobra, nas forças do vento e na velocidade que o veículo se encontra.

Para mais regras sobre usos de veículos modernos veja o [d20modern srd](http://www.d20resources.com/modern.d20.srd/skills/).

1. **Alternativas a Dobra**

Além de técnicas relacionadas a dobras os personagens podem aprender técnicas relacionadas a habilidades não relacionadas a dobras. Tanto os personagens dobradores quanto não-dobradores podem aprende-las se atenderem seus requisitos.

## Aumento de Habilidade

**Custo**: 50

**Limite**: 5 (por atributo).

**Benefícios**: O personagem ganha um ponto de atributo.

## Habilidade de Classe

**Custo**: 50

**Limite**: 10

**Benefício**: Adquire uma habilidade de classe exclusiva sem progressão nível a nível, ou aprimora uma existente. Apenas uma habilidade por nível pode ser adquirida dessa forma.

**Exemplos**: Evasão, Evasão Aprimorada, Esquiva Sobrenatural, Esquiva Sobrenatural Aprimorado, Encontrar Armadilhas, Habilidade Especial de Ladino e outros.

## Habilidade de Classe com Progressão

**Custo**: 100

**Limite**: 3

**Benefício**: O personagem adquire uma habilidade exclusiva de classe que progride com sua progressão de níveis. Apenas uma habilidade por nível pode ser adquirida dessa forma.

**Exemplos**: Rajada de Golpes, Ataque Furtivo, Companheiro Animal, Fúria e outros.

## Talento

**Custo**: 25

**Limite**: 10

**Benefício**: Adquire um talento que o personagem atenda os pré-requisitos. Apenas um talento por nível pode ser adquirido dessa forma.

# Classe

Nesse sistema o personagem usa uma classe genérica. Cada personagem tem 6 pontos para distribuir entre BBA, TRs, Perícias e DVs, que começam em sua pior categoria (zero pontos). Cada ponto gasto melhora eles em uma categoria.

## Bônus Base de Ataque (BBA):

* Ruim (1/2 do nível) e sabe usar todas armas simples e armaduras leves.
* Médio (3/4 do nível) e sabe usar todas armas simples e armaduras até médias e escudos (menos de corpo).
* Bom (igual ao nível) e sabe usar todas armas simples e comuns, armaduras até pesada e escudos.

## Bônus Base de Fortitude:

* Ruim (1/3 do nível).
* Bom (2 + 1/2 do nível).

## Bônus Base de Reflexos:

* Ruim (1/3 do nível).
* Bom (2 + 1/2 do nível).

## Bônus Base de Vontade:

* Ruim (1/3 do nível).
* Bom (2 + 1/2 do nível).

## Perícias:

* Ruim (2 + modificador de inteligência por nível, 7 perícias de classe).
* Médio (4 + modificador de inteligência por nível, 13 perícias de classe).
* Bom (6 + modificador de inteligência por nível, 18 perícias de classe).
* Excelente (8 + modificador de inteligência por nível, 22 perícias de classe).

## Dados de Vida (DVs):

* Ruim (1d6 + modificador de constituição por nível).
* Médio (1d8 + modificador de constituição por nível).
* Bom (1d10 + modificador de constituição por nível).
* Excelente (1d12 + modificador de constituição por nível).

## Pontos de Talento (PT):

Fora esses valores o personagem também ganha pontos de talento. Esses pontos são usados para aprender e melhorar suas dobras e técnicas, aprender talentos e outras habilidades de classe. Um personagem ganha por nível 50 + (½ de seu nível \* 5) pontos de talento.

## Talentos:

Os personagens ainda ganham um talento no nível 1, no nível 3 e a cada 3 níveis.

Qualquer talento comum a 3.5 pode ser usado, necessitando no máximo de leves apenas de leves alterações. Talentos que afetem magias podem ser alterados para afetarem dobras e assim por diante.

Também é possível pegar talentos do [d20modern srd](http://www.d20resources.com/modern.d20.srd/feats/).

## Atributos:

Os personagens ainda ganham um ponto de atributo no nível 4 e a cada 4 níveis.

## Classe de Armadura

No nível 4 e a cada 4 níveis posteriores o personagem ganha um bônus de +1 em sua CA.

## Habilidades de Classe

O personagem começa com uma habilidade de classe com progressão ou duas sem progressão.

## Traços Raciais

Todo personagem começa o jogo com dois traços raciais diferentes escolhidos da seguinte lista:

* **Hábil**: +4 pontos de perícia no nível 1 e +1 ponto de perícia por nível.
* **Talentoso**: +1 talento.
* **Resistente**: +1 em todas resistências.
* **Heroico**: +1 em um atributo.
* **Robusto**: +1PV por nível.

## Tabela de Progressão

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nível | BBA Boa | BBA média | BBA ruim | TR bom | TR ruim | Talentos | Atributos | CA | PT |
| 1 | +1 | +0 | +0 | +0 | +2 | 1 | 0 | +0 | 50 |
| 2 | +2 | +1 | +1 | +0 | +3 | 1 | 0 | +0 | 105 |
| 3 | +3 | +2 | +1 | +1 | +3 | 2 | 0 | +0 | 160 |
| 4 | +4 | +3 | +2 | +1 | +4 | 2 | 1 | +1 | 220 |
| 5 | +5 | +3 | +2 | +1 | +4 | 2 | 1 | +1 | 280 |
| 6 | +6 | +4 | +3 | +2 | +5 | 3 | 1 | +1 | 345 |
| 7 | +7 | +5 | +3 | +2 | +5 | 3 | 1 | +1 | 410 |
| 8 | +8 | +6 | +4 | +2 | +6 | 3 | 2 | +2 | 480 |
| 9 | +9 | +6 | +4 | +3 | +6 | 4 | 2 | +2 | 550 |
| 10 | +10 | +7 | +5 | +3 | +7 | 4 | 2 | +2 | 625 |
| 11 | +11 | +8 | +5 | +3 | +7 | 4 | 2 | +2 | 700 |
| 12 | +12 | +9 | +6 | +4 | +8 | 5 | 3 | +3 | 780 |
| 13 | +13 | +9 | +6 | +4 | +8 | 5 | 3 | +3 | 865 |
| 14 | +14 | +10 | +7 | +4 | +9 | 5 | 3 | +3 | 950 |
| 15 | +15 | +11 | +7 | +5 | +9 | 6 | 3 | +3 | 1040 |
| 16 | +16 | +12 | +8 | +5 | +10 | 6 | 4 | +4 | 1130 |
| 17 | +17 | +12 | +8 | +5 | +10 | 6 | 4 | +4 | 1225 |
| 18 | +18 | +13 | +9 | +6 | +11 | 7 | 4 | +4 | 1320 |
| 19 | +19 | +14 | +9 | +6 | +11 | 7 | 4 | +4 | 1420 |
| 20 | +20 | +15 | +10 | +6 | +12 | 7 | 5 | +5 | 1520 |

## Exemplos:

Exemplos de conceitos para personagens.

### Soldado

BBA boa (2), Fortitude boa (1), Reflexos ruim (0), Vontade ruim (0), Perícias ruim (0), DVs excelente (3).

### Espião

BBA média (1), Fortitude ruim (0), Reflexos bom (1), Vontade ruim (0), Perícias excelente (3), DVs médio (1).

### Assassino

BBA boa (2), Fortitude ruim (0), Reflexos bom (1), Vontade ruim (0), Perícias excelente (3), DVs ruim (0).

### Caçador

BBA boa (2), Fortitude ruim (0), Reflexos bom (1), Vontade ruim (0), Perícias bom (2), DVs médio (1).

### Monge

BBA média (1), Fortitude boa (1), Reflexos bom (1), Vontade boa (1), Perícias médio (1), DVs médio (1).

# Equipamentos

Nesse cenário as pessoas usam moedas e notas de dinheiro. Mantendo o padrão para d20system usaremos as seguintes notações para fazer a equivalência com outros livros.

1PC = $0,01

1PP = $0,10

1PO = $1,00

1PL = $10,00

Equipamentos e itens mundanos de D&D podem ser comprados usando essas conversões de preço. Não existem itens mágicos no cenário.

## Itens comuns de D&D:

Itens comuns em jogos de D&D. Um personagem deve começar o jogo com $150,00.

### Armas

<https://www.dropbox.com/s/lndl6jmrulyqnxj/Armas.docx?dl=0>

### Armaduras

<https://www.dropbox.com/s/errboycithawyqy/Armaduras.docx?dl=0>

### Armadilhas de Bolso

<https://www.dropbox.com/s/sw0qq2wqbjvb9yv/Armadilhas%20de%20bolso.docx?dl=0>

### Equipamento de Aventura

<https://www.dropbox.com/s/zarfvtto7k9u151/Equipamento%20de%20Aventura.docx?dl=0>

### Itens Alquímicos

<https://www.dropbox.com/s/r13wz5zjyv0pq39/Itens%20Alquimicos.docx?dl=0>

### Materiais Especiais

<https://www.dropbox.com/s/2nupgkolby6skii/Materiais%20Especiais.docx?dl=0>

### Munição

<https://www.dropbox.com/s/rbyy4n626ltke1e/Municao.docx?dl=0>

## Equipamento Especifico

Alguns equipamentos específicos do mundo de Avatar.

Veículos

<https://www.dropbox.com/s/c34iktza5s9q1jd/Veiculos.docx?dl=0>

Ferramentas

<https://www.dropbox.com/s/jhmeng975icvfct/Ferramentas.docx?dl=0>

Armas

<https://www.dropbox.com/s/kirkjbhnfk93dvn/Armas.docx?dl=0>