Começar!

Lembra daqueles livros onde bruxos adolescentes enfrentam o Sombrio Lorde do Mal? Aquele filme onde anões lutam para reconquistar de um dragão seu lar na montanha? Aquela série de animação sobre cavaleiros místicos e seu exército de clones corrigindo erros pela galáxia?

Eles não eram *incríveis?*

Esta é sua chance de se colocar na pele dos heróis em estórias como essas.

Fate[1] *Acelerado* é um RPG[2] de mesa onde você e seus amigos se reúnem e contam estórias cheias de perigo, emoção e aventura. Você pode ter jogado alguns como este antes – *Dungeons & Dragons* é muito popular – mas não se preocupe se não tiver; este livro vai te orientar em seu decorrer.

Necessário para jogar:

- **De três a cinco pessoas.** Um de vocês será o **mestre de jogo**, os outros **jogadores.** Falaremos sobre o que significam posteriormente.
- **Dados *Fate*™**, ao menos quatro, de preferência quatro por pessoa. Um tipo especial de dados de seis lados que são marcados em dois lados com um sinal de mais [+], dois lados com um sinal de menos [-], e dois lados vazios [ ]. Você consegue esses dados em muitas lojas de *hobby* e jogos, geralmente sob seu nome original – dados *Fudge*[3]. Os chamamos neste livro de Dados *Fate*, mas pode chamá-los como quiser. A *Evil Hat* colocará Dados *Fate* à venda em *www.evilhat.com*, no fim de 2013.

  Se não quiser usar dados *Fudge*, não precisa – qualquer conjunto de dados comuns funcionará. Nesse caso, leia 5 ou 6 como [+], 1 ou 2 como [-], e 3 ou 4 como [ ].
- **O *Deck of Fate***[4] é uma opção aos Dados *Fate*. É um maço de cartas que imita a probabilidade dos dados *fate*, e foi projetado para funcionar da mesma forma que eles. O *Deck of Fate* será vendido pela *Evil Hat* em 2013 ou 2014.
- **Fichas de personagem,** uma para cada jogador. Pode baixá-las acessando *www.evilhat.com*.
- **Blocos de papel**, **notas adesivas** ou pedaços de papel similares.
- **Marcadores para pontos de destino.** Podem ser fichas de pôquer, botões, moedas ou algo assim. Tenha um punhado, cerca de 30 ou 40.

A seguir, falaremos sobre como usar *Fate Acelerado* para contar estórias juntos.

N.T.:

1: *Fate* pode ser traduzido como Destino. 2: *Role-Playing Game* ou Jogo de Interpretação de Papeis. 3: *FUDGE* é o sistema no qual se baseava a primeira versão de Fate. 4: "Baralho do Destino" em tradução livre.

Contando Estórias Juntos

Então você reuniu seus amigos, seus dados e papéis, e está pronto para jogar *Fate Acelerado* (vamos chamá-lo de *FA* a partir de agora). Hora de contar algumas estórias!

O Que Significa "Contar Estórias"?

FA é sobre contar estórias. Cria-se um grupo de personagens que segue através de alguma aventura imaginária onde todos se revezam contando pequenas partes dela.

Pense num filme, *videogame* ou série de TV que você gosta, onde os personagens se aventuram – algo como *A lenda de Korra*, *Guerra nas Estrelas, Os Vingadores,* jogos de *Zelda*, *Doctor Who* ou O Senhor dos Anéis. Agora imagine uma estória parecida, onde você e seus amigos à mesa tomam as decisões pelos personagens conforme avançam na estória, e ela muda de acordo com essas decisões.

Às vezes alguém decide tentar algo e não se sabe ao certo o que ocorrerá; é aí que se rola os dados para ver o que acontece em seguida. Quanto maior sua jogada, melhor a chance de que as coisas saiam do jeito que se quer.

Como Fazemos Isso?

Bem, primeiro precisa descobrir que tipo de estória contará. Qual gênero te interessa? Fantasia? Ficção científica? Aventura na era atual? Vai jogar no mundo de uma série de TV, revista em quadrinhos ou filme que adora ou criará seu próprio mundo? Receba bons conselhos sobre como criar a estrutura de seu jogo, lendo *Game Creation* em *Fate Core,* disponível gratuitamente em *www.evilhat.com*.

Continuando, é hora de decidir quem serão os jogadores e quem será o mestre de jogo. Todos ao redor da mesa, exceto um, são chamados de **jogadores.** Cada jogador atua no papel de um **personagem de jogador** ou **PJ** na estória, e se coloca na pele de seu personagem para tomar decisões em seu lugar. A pessoa restante é chamada de **mestre de jogo** ou **MJ.** A tarefa do MJ é apresentar desafios para os jogadores e representar todos os personagens que não são controlados pelos jogadores **(personagens da estória** ou **PEs).**

Após decidir quem será o MJ, e o gênero e estrutura da estória, é hora dos jogadores criarem seus personagens – veja no **próximo capítulo**.

Contar Estórias "Juntos"? Como Assim?

Todas as pessoas à mesa, MJ e jogadores igualmente, são responsáveis por contar a estória. Quando você toma uma decisão pelo seu personagem (ou para um dos PEs, no caso do MJ), pense em duas coisas.

Primeiro, coloque-se no lugar de seu personagem e pense bem sobre o que ele faria, mesmo se não for a melhor ideia. Se você está interpretando um personagem que às vezes toma decisões ruins, não tenha medo de fazer uma escolha ruim de propósito.

Segundo – e isto é muito importante – pense na estória que está sendo contada. Pense na escolha que a faria ainda melhor: mais interessante, mais emocionante, mais engraçada. Seria uma escolha certa dar a chance de ser incrível ao personagem de outro jogador? Considere fortemente essa escolha.

Assim se conta ótimas estórias *juntos* – sem temer que seu personagem cometa erros, e fazendo escolhas que tornam a estória mais interessante para todos à mesa, não apenas para você.

Quem Você Quer Ser?

Tendo decidido que tipo de estória será contada em seu jogo, decida quem é seu personagem – como se parece, no que é bom, e no que acredita.

Posso Interpretar quais Tipos de Personagem?

Pense na ambientação em que jogará e use como guia. Está jogando numa escola para jovens magos? Jogue com um jovem mago! Jogando algo como pilotos espaciais combatendo um império do mal? Jogue com um piloto espacial! Verifique se o seu personagem tem uma razão para interagir e cooperar com os personagens dos outros jogadores.

Como Eu Crio o Personagem?

Agora é hora de começar a anotar. Pegue um lápis e uma cópia da ficha de personagem. Algumas pessoas gostam de usar formulários preenchíveis num computador ou *tablet*. Qualquer meio serve, mas com certeza vai querer algo que te deixe apagar e modificar.

Aspectos num Resumo

Um **aspecto** é uma palavra, expressão ou frase que descreve algo central para seu personagem. Pode ser um lema pelo qual vive, uma peculiaridade, a descrição de um relacionamento com outro personagem, uma posse importante ou peça de equipamento, ou qualquer outra parte de seu personagem que é de vital importância.

Aspectos permitem mudar a estória de acordo com as tendências, habilidades ou problemas de seu personagem. Podem ser usados também para **estabelecer fatos sobre a ambientação**, como a presença de magia, a existência de um aliado útil, inimigo perigoso ou organização secreta.

Seu personagem terá um punhado de aspectos (de três a cinco), incluindo um **conceito** e um **problema.** Discutimos aspectos com detalhes em *Aspectos e*

Pontos de Destino – por enquanto, isso deve ajudá-lo a ter uma ideia.

Conceito

Primeiro, decida o **conceito** de seu personagem. É uma expressão ou frase que o resume perfeitamente, dizendo quem é, o que faz, qual é "a dele". Quando pensar no seu conceito, tente pensar em duas coisas: como esse aspecto poderia ajudá-lo e como ele poderia tornar as coisas mais difíceis. Bons aspectos de conceito fazem ambos.

Exemplos: ***Capitã Felina do Gaivota do Cirro***; ***Invocador Solar do Deserto de Andral***; ***Agente de Campo Sênior do IAGEM***

Problema

A seguir, decida sobre aquilo que sempre leva a **problema.** Pode ser uma fraqueza pessoal, um inimigo recorrente, um dever importante – qualquer coisa que complique a vida.

Exemplos: ***Assassinos de Aço Me Querem Morto***; ***Conjure Agora, Pergunte Depois***; ***Preciso Cuidar de Meu Maninho***

Outro Aspecto

Agora crie outro aspecto. Pense em algo realmente importante ou interessante sobre seu personagem. Ele é a pessoa mais forte em sua cidade natal? Carrega uma espada poderosa conhecida ao longo da história? Fala demais? É podre de rico?

Opcional: Um ou Dois Aspectos Adicionais

Se quiser, pode criar mais um ou dois aspectos. Eles podem descrever a relação de seu personagem com os de outros jogadores ou com um PE. Ou como o terceiro aspecto criado anteriormente, pode descrever algo especialmente interessante sobre seu personagem.

Preferindo, pode deixar um ou dois desses aspectos em branco e criá-los mais tarde, após o jogo ter começado.

Nome e Aparência

Descreva a aparência de seu personagem e lhe dê um nome.

CRIANDO PERSONAGENS: A VERSÃO DE 30 SEGUNDOS

1. Escreva dois aspectos: um conceito e um problema.
2. Escreva outro aspecto.
3. Dê um nome a seu personagem e descreva sua aparência.
4. Escolha as abordagens.
5. Defina sua renovação para 3.
6. Pode escrever até mais dois aspectos e escolher uma proeza, se quiser, ou fazer isso durante o jogo.

Abordagens

Escolha suas **abordagens**.

Abordagens são descrições de *como* se realiza tarefas. Todo mundo possui as mesmas seis abordagens:

- Chamativa
- Cuidadosa
- Esperta
- Potente
- Rápida
- Sorrateira

Cada abordagem é graduada com um bônus. Escolha uma em Bom (+3), duas em Regular (+2), duas em Medíano (+1) e uma em Razoável (+0). Pode melhorá-las mais tarde. Falamos sobre o que significa cada abordagem e como usá-las em *Como Fazer: Resultados, Abordagens e Ações.*

A ESCALA

Em *Fate*, usamos uma escala de adjetivos e números para medir as abordagens de um personagem, o resultado de uma jogada (de dados), níveis de dificuldade para tarefas simples, etc.

Eis a escala:

+8 Lendário
+7 Épico
+6 Fantástico
+5 Excelente
+4 Ótimo
+3 Bom
+2 Regular
+1 Medíano
+0 Razoável
-1 Fraco
-2 Péssimo

Sua abordagens podem dizer muito sobre quem você é. Seguem alguns exemplos:

O Brutos: Potente +3, Chamativa e Cuidadosa +2, Rápida e Sorrateira +1, Esperta +0
O Cara: Rápida +3, Chamativa e Potente +2, Cuidadosa e Esperta +1, Sorrateira +0
O Engenador: Esperta +3, Chamativa e Sorrateira +2, Potente e Rápida +1, Cuidadosa +0
O Guardião: Cuidadosa +3, Esperta e Potente +2, Rápida e Sorrateira +1, Chamativa +0
O Ladrão: Sorrateira +3, Cuidadosa e Rápida +2, Chamativa e Esperta +1, Potente +0
O Fanfarrão: Chamativa +3, Esperta e Rápida +2, Potente e Sorrateira +1, Cuidadosa +0
O Operário: Potente +3, Cuidadosa +2, Rápida e Sorrateira +1, Esperta +0

Uma **proeza** é uma característica especial que muda o funcionamento de uma abordagem para seu personagem. Geralmente, dão um bônus (quase sempre de +2) para uma abordagem quando usada numa ação em particular sob circunstâncias específicas. Falaremos mais sobre elas em Proezas. Escolha uma proeza inicial no pode esperar e pegar uma durante o jogo. Posteriormente, quando seu personagem progredir, poderá escolher outras.

Sua **renovação** é o número de pontos de destino com que se inicia cada sessão de jogo – a menos que tenha sobrado mais pontos na sessão anterior do que seu valor de renovação, nesse caso começará com a quantidade que tinha anteriormente. Por padrão, a renovação começa em três e é reduzida em um para cada proeza *além* das três primeiras escolhidas – basicamente, suas três primeiras proezas são grátis! Conforme seu personagem progrida, terá chances para aumentar sua renovação. Sua renovação nunca pode ir abaixo de um.

QUANTAS PROEZAS?

Como padrão, *FA* sugere escolher uma proeza para começar.

Porém, se é sua primeira vez jogando *Fate*, poderá achar mais fácil escolher sua primeira proeza após ter jogado um pouco, para ter uma ideia do que pode ser uma boa proeza. Basta incluir sua proeza durante ou após sua primeira sessão de jogo.

Por outro lado, se é um jogador experiente de *Fate*, pode se antecipar e descobrir que, assim como em *Fate Core*, seu personagem tem direito a três proezas gratuitas antes de começar a lhe custar renovação. Assim, deixe o membro menos experiente de seu grupo de jogo ser seu guia; se alguém é novo no jogo e só pegou uma proeza para começar, é o que todos devem fazer. Se todos forem experientes e quiserem iniciar com personagens mais poderosos, basta pegar as três iniciais e simbora.

Como Faz: Resultados, Ações e Abordagens

Agora é hora de começar a fazer algo. Você precisa saltar de um vagão de trem em movimento para outro. Tem que pesquisar a biblioteca inteira por aquela magiza realmente necessária. Precisa distrair o guarda para que possa se esgueirar na fortaleza. Como descobrir o que aconteceu?

Primeiro você narra o que seu personagem tenta fazer. Aspectos do seu personagem servem de guia do que é *capaz* de fazer. Se tem um aspecto que sugere que pode fazer magia, então conjure o encanto. Se seus aspectos o descrevem como um espadachim, desembainhe a espada e lute. Esses detalhes da narrativa não têm impacto mecânico adicional. Não se ganha um bônus de sua magia ou espada, a menos que opte por gastar um ponto de destino para

invocar um aspecto adequado. Poder usar um aspecto para tornar algo verdadeiro na estória pode ser bônus o suficiente!

Como saber se foi bem-sucedido? Muitas vezes, apenas se tem êxito, porque a ação não é difícil o ninguém está tentando detê-lo. Mas se uma falha gera uma reviravolta interessante na estória, ou se algo imprevisível pode acontecer, pressiona-se por um teste de dados.

AGINDO: A VERSÃO DE 30 SEGUNDOS

1. Descreva o que quer que seu personagem faça. Veja se algo ou alguém pode detê-lo.
2. Decida qual ação se está tentando: criar vantagem, superar, atacar ou defender.
3. Indique sua abordagem.
4. Role os dados e adicione o bônus de sua abordagem.
5. Decida se quer modificar sua jogada com aspectos.
6. Descubra seu resultado.

Dados ou Cartas

Parte da determinação de seu resultado é gerar um número aleatório, o que geralmente é feito de uma entre duas formas: rolar quatro Dados *Fate* ou sacar uma carta de um *Deck of Fate*.

Dados *Fate*: Dados *Fate* (às vezes chamados de dados *Fudge*, por causa do jogo para qual foram feitos originalmente) são uma forma de determinar resultados. Sempre se rola quatro Dados *Fate* por vez. Cada dado vai mostrar [+] (+1), [ ] (zero) ou [-] (-1), e os quatro são somados para se obter o total da jogada. Por exemplo:

[-][+][ ][+] = +1
[+][-][ ][ ] = +0
[+][+][+][-] = +2
[-][ ][ ][ ] = -1

Deck of Fate: O *Deck of Fate* é um barulho que imita as chances estatísticas de dados *fate*. Pode optar por usá-lo em vez de dados – ambos funcionam muito bem.

Estes regras foram escritas assumindo que se está rolando Dados *Fate*, mas se o seu grupo preferir. Sempre que for pedido para rolar dados, também significa que se pode, em vez disso, sacar do *Deck of Fate*.

Resultados

Depois de rolar seus dados, adicione seu bônus de abordagem (falaremos sobre isso em número alvo, que é tanto uma dificuldade fixa ou o total da jogada do MJ para um PE. Baseado nessa comparação, seu resultado é:

Fate Acelerado DRS

(Documento de Referência do Sistema *Fate* Acelerado)

Por **Jaime Rangel de Souza Junior** (*http://pegasus.com.br/author/jjrangel/*).

Versão 2014 b1. Feito com LibreOffice/Writer.

Este é o Documento de Referência do Sistema (*System Referenc Document*) em Português do Brasil para uso com licença *Creative Commons*. A seguinte atribuição deve ser fornecida em seu texto, onde outro indica seus créditos (*copyright*), em tamanho equivalente ao seu texto de créditos (*copyright*):

Esta obra é baseada em *Fate Acelerado DRS*, desenvolvido, traduzido, adaptado e editado em Português do Brasil por Jaime Rangel de Souza Junior, em 2014, e licenciado para uso sob licença *Creative Commons* Atribuição-NãoComercial 3.0 Brasil (*http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/*).

Resumo da Licença

Você pode:

- Executar, imprimir e distribuir esta obra
- Criar obras derivadas

Você não pode:

- Fazer uso comercial desta obra
- Sugerir que o autor apoia ou está ligado a sua(s) obra(s) derivada(s)

Você deve:

- Dar crédito ao autor do jeito indicado por ele

Créditos a Terceiros (*Evil Hat Productions*)

Attribution:

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at http://www.faterpg.com/), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

Atribuição Traduzida:

Esta obra é baseada em *Fate Core System e Fate Accelerated Edition* (encontrados em *http://www.faterpg.com/*), produtos de *Evil Hat Productions, LLC*, desenvolvido, de autoria e editado por Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks e Rob Donoghue, e licenciado para nosso uso sob *Creative Commons Attribution 3.0 Unported license* (*http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/*).

compõem a situação, e trate cada um como uma jogada de superar separada.

Dependendo da situação, pode ser necessário a um personagem fazer várias jogadas ou vários personagens podem participar. MJs, não é obrigatório anunciar todas as etapas do desafio previamente – ajuste as etapas conforme o desafio se desenrole para manter tudo interessante.

Os PJs são a tripulação de um navio menor temperestade. Eles decidem prosseguir e, apesar do tempo, chegar ao destino, e o MJ acha que isso soa como um desafio. As etapas para resolver esse desafio poderiam ser acalmar passageiros em pânico, reparar cordas danificadas e manter o navio na direção correta.

Disputas

Quando dois ou mais personagens competem entre si pelo mesmo objetivo, mas sem tentar machucar diretamente um do outro, há uma **disputa.** Exemplos incluem uma perseguição de carro, um debate público ou um torneio de tiro ao alvo.

Uma disputa prossegue numa série de rodadas. Numa rodada, cada participante realiza uma ação superar para saber o quão bem se saiu nesta etapa da disputa.

Comparar seu total com os demais.

Se conseguir o maior total, vence a rodada – conquista uma vitória (que pode ser representada anotando num pedaço de papel) e descreve como assumiu a liderança. Se tiver sucesso com estilo, conquista duas vitórias.

Se houver empate, ninguém conquista uma vitória, e ocorre uma reviravolta inesperada. Isso pode significar várias coisas, dependendo da situação – o terreno ou ambiente se modifica de alguma forma, os parâmetros da disputa mudam, ou surge uma variável inesperada a afetar a todos os participantes. O MJ cria um novo aspecto de situação em jogo, refletindo tal mudança.

O primeiro participante a conseguir três vitórias vence a disputa.

Conflitos

Conflitos são usados para resolver situações onde personagens estão tentando machucar uns aos outros. Pode ser dano físico (uma luta de espada, um duelo de magos, uma batalha com armas *laser*), mas também pode ser dano mental (uma competição de gritos, um interrogatório duro, um ataque psíquico mágico).

CONFLITOS: A VERSÃO DE 30 SEGUNDOS

1.Configure a cena.
2.Determine a ordem de turno (iniciativa).
3.Comece a primeira rodada.

- No seu turno, faça uma ação.
- No turno dos outros, se defenda ou responda às ações deles, se necessário.
- No final de todos os turnos, comece uma nova rodada ou termine o

conflito.

Configurando a Cena

Defina o que está acontecendo, onde estão todos, e como é o ambiente. Quem é a oposição? O MJ deveria escrever uns poucos aspectos de situação em pedaços de papel e colocá-los sobre a mesa. Os jogadores também podem sugerir aspectos de situação.

O MJ também estabelece **zonas,** áreas vagamente definidas que indicam onde os personagens estão. São determinadas com base na cena e nas seguintes diretrizes:

Geralmente, é possível interagir com outros personagens na mesma zona – ou em zonas próximas se puder justificar agir a uma distância (por exemplo, possuir uma arma de longo alcance ou uma mágica).

Você pode percorrer uma zona gratuitamente. Uma ação é necessária para se mover se houver um obstáculo no caminho, como alguém tentando impedi-lo, ou se desejá se mover por duas ou mais zonas. As vezes rabiscar um mapa simples ajuda a demonstrar zonas.

Bandidos atacam os personagens numa casa. A sala de estar é uma zona, a cozinha é outra, a varanda a frente também, e o quintal uma quarta.

Qualquer um na mesma zona pode facilmente trocar socos com outros. Da sala de estar, se pode jogar coisas nas pessoas na cozinha ou andar para a cozinha como uma ação livre, a menos que a porta esteja bloqueada. Uma ação é necessária para ir da sala de estar até a varanda ou o quintal.

Determine a Iniciativa

Sua iniciativa num conflito é baseada em suas abordagens. Num conflito físico, comparar sua abordagem Rápida com outros participantes – aquele com reflexos mais rápidos age antes. Num conflito mental, comparar sua abordagem Cuidadosa – Atenção aos detalhes o avisará do perigo. Quem possui a maior abordagem age primeiro, e depois os demais seguem em ordem decrescente. Resolva empates de qualquer forma que faça sentido, como o MJ tendo a palavra final.

MJs, é mais simples se usar seu PE mais variadinjoso para determinar sua iniciativa, e todos os seus PEs irão nesse momento. Mas se tem um bom motivo para determinar iniciativa individualmente para todos os seus PEs, vá em frente.

Rodadas

A seguir, cada personagem tem um turno em ordem. Em seu turno, um personagem pode fazer uma das quatro ações. Resolva a ação para determinar o resultado. O conflito termina quando apenas um lado tiver personagens ainda lutando.

Ai! Dano, Estresse e Consequências

Quando se sofre dano por um ataque, a gravidade do dano é a diferença entre a jogada de ataque e sua jogada de defesa; medimos isso em **passos**. Por exemplo, se seu oponente conseguiu +5 em seu ataque e você +3 em sua defesa, o ataque causa um dano de dois passos (5 - 3 = 2).

Então, uma de duas coisas acontece:

- Sofre **estresse** e/ou **consequências,** mas permanece na luta.
- É **retirado**, significando que está fora de ação por um tempo.

ESTRESSE E CONSEQUÊNCIAS: A VERSÃO DE 30 SEGUNDOS

- Cada personagem começa com três caixas de estresse.
- Gravidade do dano (em passos) = Jogada de Ataque - Jogada de Defesa
- Quando se é atingido, precisa refletar como o ataque causa dano. Uma forma de absorver o dano é sofrer estresse; pode marcar uma caixa de estresse para lidar com parte do todo o estresse de um único ataque. Pode absorver um número de passos igual ao valor da caixa que selecionou: um para a Caixa 1, dois para a Caixa 2, três para a Caixa 3.
- Também pode pegar uma ou mais Consequências para lidar com o dano, marcando um ou mais espaços de consequência e escrever um novo aspecto por cada um. Consequência Leve = 2 passos; Consequência Moderada = 4 passos; Consequência Grave = 6 passos.
- Se render antes da jogada de seu oponente permite controlar como sair de cena. Também recebe um ou mais pontos de destino por fazer isso!
- Estresse e consequências leves desaparecem no fim da cena, desde que tenha a chance de descansar. Outras consequências duram mais tempo.

O Que É Estresse?

Se for atingido e não quiser ser retirado, pode optar por sofrer estresse.

Estresse representa cansaço, irritação, mente fraca superficial, ou alguma outra condição que se vai rapidamente.

Sua ficha de personagem possui uma **faixa estresse,** uma fileira com três caixas. Quando se é atingido e marca uma caixa de estresse, a caixa absorve um número de passos igual ao seu valor: um passo para a Caixa 1, dois para a Caixa 2 ou três para a Caixa 3.

Só pode marcar uma única caixa de estresse por ataque sofrido, mas *pode* marcar uma caixa e sofrer uma ou mais consequências ao mesmo tempo. Não se pode marcar uma caixa de estresse que está marcada!

O Que São Consequências?

Consequências são novos aspectos que se recebe indicando estar seriamente ferido de alguma forma. Sua ficha de personagem possui três espaços para anotar consequências. Cada um está identificado com um valor: 2

- Uma **falha** se o total for *menor* que o total de seu oponente.
- Um **empate** se o seu total for *igual* ao total de seu oponente.
- Um **sucesso** se o seu total for *maior* que o total de seu oponente.
- Um **sucesso com estilo** se o seu total for, ao menos, *três a mais* que o total de seu oponente.

Agora que falamos sobre resultados, podemos falar sobre ações e como os resultados atuam com elas.

Ações

Então você narrou o que seu PJ está tentando fazer, e percebeu que há uma chance de falhar. A seguir, descobrirá qual a **ação** que melhor descreve o que está tentando fazer. Há quatro ações básicas que cobrem tudo o que se faz no jogo.

Criar Vantagem

Criar vantagem é qualquer coisa que se faz para tentar se ajudar ou a um de seus amigos. Aguardar para mirar sua arma de pirlon atenciosamente, gastar várias horas pesquisando na biblioteca de escola ou derrubar o bandido que está tentando roubá-lo – todas contam como criação de uma vantagem. O alvo de sua ação pode ter a chance de usar a ação defender para defê-lo. A vantagem criada permite fazer uma das três coisas a seguir:

- Criar um aspecto de situação.
- Descobrir um aspecto de situação existente ou um aspecto desconhecido de outro personagem.
- Tirar proveito de um aspecto existente.

Se estiver criando um novo aspecto ou descobrindo um já existente:

- **Se falhar:** Ou não cria ou não descobre o aspecto, ou o cria ou descobre mas um *oponente* pode invocá-lo de graça. A segunda opção funciona melhor se o aspecto criado ou descoberto é algo que outras pessoas possam tirar proveito (como *Terreno Acidentado)*. Talvez precise remodelar o aspecto para mostrar que ele beneficia o outro personagem e não o seu – reformule para que faça mais sentido para o jogador que recebe a invocação livre. Ainda é possível invocar o aspecto, se quiser, mas custará um ponto de destino.
- **Se empatar:** Se estiver criando um novo aspecto, recebe um **impulso**. Dê-lhe um nome e o invoque uma única vez de graça – após isso, o impulso se vai. Se está tentando descobrir um aspecto existente, trate como um sucesso (veja abaixo).
- **Se tiver sucesso:** Cria ou descobre o aspecto e você ou um aliado pode invocá-lo uma vez de graça. Escreva o aspecto num pedaço de papel e o coloque sobre a mesa.
- **Se tiver sucesso com estilo:** Cria ou descobre o aspecto e você ou um aliado pode invocá-lo *duas vezes* de graça. Normalmente não se pode invocar um aspecto duas vezes na mesma jogada, mas esta é uma exceção; sucesso com estilo dá uma GRANDE vantagem!

Se está tentando tirar proveito de um aspecto que já conhece:

- **Se falhar:** Nenhum benefício adicional do aspecto. Ainda é possível invocá-lo futuramente se quiser, ao custo de um ponto de destino.
- **Se empatar ou tiver sucesso:** Ganha uma invocação livre do aspecto para usar depois, para si ou um aliado. Talvez queira desenhar um círculo ou uma caixa onde anotou o aspecto e marcar quando a invocação for usada.
- **Se tiver sucesso com estilo:** Ganha *duas* invocações livres do aspecto que pode deixar um aliado usar, se desejar.

AÇÕES E RESULTADOS: A VERSÃO DE 30 SEGUNDOS

Criar Vantagem ao criar ou descobrir aspectos:

- **Falha:** Não cria ou descobre, ou consegue mas seu oponente (não você) ganha uma invocação livre.
- **Empate:** Ganha um impulso se estiver criando novo, ou trate como sucesso se procura um existente.
- **Sucesso:** Cria ou descobre o aspecto, além de ganhar uma invocação livre dele.
- **Sucesso com Estilo:** Cria ou descobre o aspecto, além de ganhar duas invocações livres dele.

Criar Vantagem num aspecto já conhecido:

- **Falha:** Nenhum benefício adicional.
- **Empate:** Ganha uma invocação livre do aspecto.
- **Sucesso:** Ganha uma invocação livre do aspecto.
- **Sucesso com Estilo:** Ganha duas invocações livres do aspecto.

Superar:

- **Falha:** Falha, ou tem sucesso a um custo grande.
- **Empate:** Tem sucesso a um custo pequeno.
- **Sucesso:** Realiza seu objetivo.
- **Sucesso com Estilo:** Realiza seu objetivo e ganha um impulso.

Atacar:

- **Falha:** Sem efeito.
- **Empate:** O ataque não prejudica o alvo mas você ganha um impulso.
- **Sucesso:** O ataque acerta e causa dano.
- **Sucesso com Estilo:** O ataque acerta e causa dano. Pode reduzir o dano em um para ganhar um impulso.

Defender:

- **Falha:** Sofre os efeitos do sucesso de seu oponente.
- **Empate:** Observe a ação de seu oponente para ver o que acontece.

- **Sucesso:** Seu oponente não consegue o que queria.
- **Sucesso com Estilo:** Seu oponente não consegue o que queria e você ganha um impulso.

Superar

A ação **superar** é usada quando se necessita passar por algo que está entre você e um determinado objetivo – arrombar uma fechadura, escapar de algemas, saltar sobre um precipício, voar numa nave através de um campo de asteroides. Tomar alguma medida para eliminar ou alterar um aspecto de situação inconveniente é geralmente uma ação superar; falaremos mais sobre isso em *Aspectos e Pontos de Destino.* O alvo de sua ação pode ter a chance de usar a ação defender para detê-lo.

- **Se falhar:** Há uma escolha difícil a fazer. Pode simplesmente falhar – a porta continua trancada, o bandido ainda está entre você e a saída, a nave inimiga continua ***Na Sua Cola.*** Ou pode ter sucesso, mas a um custo grande – talvez perca algo vital que estava carregando, talvez se machuque. O MJ ajudará a descobrir um custo adequado.
- **Se empatar:** Atinge o objetivo mas com algum custo pequeno. O MJ pode introduzir uma complicação ou confrontá-lo com uma escolha dura (pode salvar um de seus amigos mas não os outros), ou alguma outra reviravolta. Veja *"succeed at a Cost"* em *Running the Game* em *Fate Core* para mais ideias.
- **Se tiver sucesso:** Realiza o que tentava fazer. A fechadura abre, esquiva do bandido bloqueando a porta, consegue despistar a nave alienígena.
- **Se tiver sucesso com estilo:** Feito sucesso (acima) mas também ganha um impulso.

Atacar

Use um **ataque** quando tentar machucar alguém, seja física ou mentalmente – golpear com uma espada, disparar um rifle explosivo ou berrar um insulto ácido com intenção de ofender seu alvo. (Falaremos sobre isso em *Ai! Dano, Estresse e Consequências*, mas o importante é: Se alguém se machucar feio, estará nocauteado na cena.) O alvo de seu ataque tem a chance de usar a ação defender para detê-lo.

- **Se falhar:** Seu ataque não conecta. O alvo apara sua espada, erra seu tiro, seu alvo gargalha sobre seu insulto.
- **Se empatar:** Seu ataque não acerta com força suficiente para causar dano algum, mas ganha um impulso.
- **Se tiver sucesso:** Seu ataque acerta e causa dano. Veja *Ai! Dano, Estresse e Consequências*.
- **Se tiver sucesso com estilo:** Seu ataque acerta e causa dano, e te dá a opção de reduzir o dano de seu golpe em um para ganhar um impulso.

Defender

Use **defender** quando tentar ativamente impedir alguém de fazer qualquer uma das outras três ações – aparando um golpe de espada, tentando ficar de pé, bloqueando a entrada, e coisas assim. Normalmente esta ação é executada no *turno de alguém,* reagindo à sua tentativa de atacar, superar ou criar vantagem. Também pode tentar se opor a algumas ações que não são atacar, ou para defender um ataque a outra pessoa, se puder explicar como poderia. Está tudo bem se a maioria das pessoas à mesa concorda que é algo razoável, mas você também pode indicar um aspecto de situação relevante como justificativa. Quando faz isso, se torna o alvo de quaisquer resultados ruins.

- **Se falhar:** Será vítima do que o sucesso de seu oponente permitir a ele.
- **Se empatar ou tiver sucesso:** A coisa não fica tão ruim; observe a descrição da ação de seu oponente para ver o que acontece.
- **Se tiver sucesso com estilo:** Seu oponente não consegue o que queria e você ganha um impulso.

Conseguindo Ajuda

Um aliado pode ajudar a executar sua ação. Quando um aliado auxilia, abre mão da própria ação na rodada e descreve como ele está ajudando; você ganha um bônus de +1 em sua jogada para cada aliado que o ajudar. Normalmente poucas pessoas (uma ou duas) conseguem ajudar antes de começarem a atrapalhar umas às outras; o MJ decide quantas pessoas podem ajudar por vez.

Escolha Sua abordagem

Como dito em *Quem Você Quer Ser?*, há seis **abordagens** que descrevem como se executa ações.

- **Chamativa:** Uma ação Chamativa leva a atenção para si; é cheia de estilo e elegância. Emitir um discurso inspirador para seu exército. Envergonhar seu adversário num duelo. Produzir fogos de artifício mágicos.
- **Cuidadosa:** Uma ação é Cuidadosa quando se presta atenção aos detalhes e gasta tempo para fazer o trabalho corretamente. Mirar uma flechada de longo alcance. Vigiar atenciosamente. Desarmar o alarme de um banco.
- **Esperta:** Uma ação Esperta requer raciocínio rápido, solução de problemas ou compreensão de variáveis complexas. Descobrir a fraqueza no estilo de um espadachim inimigo. Encontrar o ponto fraco de uma muralha. Consertar um computador.
- **Potente:** Uma ação Potente não é sutil – é força bruta. Dominar um grandalhão no mano a mano. Amedrontar um bandido. Lançar uma mágica grande e poderosa.
- **Rápida:** Uma ação Rápida exige que se se mova rapidamente e com destreza. Esquivar de uma flecha. Ser o primeiro a bater. Desarmar uma

bomba enquanto marca 3… 2… 1…

- **Sorrateira:** Uma ação Sorrateira é enfatizada em distração, furtividade ou enganação. Enrolar para não ser preso. Bater carteira. Fintar numa luta de espada.

Todo personagem tem cada abordagem graduada com um bônus de +0 a +3. Adicione o bônus à sua jogada para saber quão bem seu PJ executa uma ação.

Então provavelmente seu instinto inicial é escolher a ação que lhe dá o maior bônus, certo? Mas não funciona assim. É preciso basear sua escolha de abordagem na descrição de sua ação, e não pode descrever uma ação que não faz qualquer sentido. Quer rastejar Potentemente por uma sala escura, se escondendo dos guardas? Não, isso é uma ação Sorrateira. Quer empurrar Rapidamente aquela pedra enorme fora do caminho da carroça? Não, isso é uma ação Potente. As circunstâncias restringem qual abordagem funcionaria, assim, às vezes é preciso usar uma abordagem que pode não ser o seu forte.

Role os Dados, Adicione Seu Bônus

Hora de pegar e rolar dados. Adicione o bônus da abordagem escolhida à jogada dos dados. Se possui uma proeza que se aplica, a inclua. Esse é o seu total. Compare-o com o que seu oponente (normalmente o MJ) conseguiu.

Decida se Quer Modificar a Jogada

Por fim, decida se quer alterar sua jogada invocando aspectos – falaremos um bocado sobre isso em *Aspectos e Pontos de Destino*.

Desafios, Disputas e Conflitos

Falamos sobre as quatro ações (criar vantagem, superar, atacar e defender) e os quatro resultados (falha, empate, sucesso e sucesso com estilo). Mas em que contexto eles acontecem?

Normalmente quando se quer fazer algo direto – nadar em um rio caudaloso, invadir o telefone celular de alguém – tudo que se precisa fazer é uma ação superar contra um nível de dificuldade que o MJ define. Observe seu resultado e siga em frente.

Mas às vezes as coisas são um pouco mais complexas.

Desafios

Um **desafio** é uma série de ações superar e criar vantagem usadas para resolver uma situação especialmente complicada. Cada ação superar lida com uma tarefa ou parte da situação, e se junta os resultados individuais para descobrir como a situação se resolve.

Para configurar um desafio, decida quais tarefas ou objetivos individuais

- **Consequência Leve:** A remova no final da cena, desde que tenha a chance de descansar.
- **Consequência Moderada:** A remova no final da sessão seguinte, desde que faça sentido na estória.
- **Consequência Grave:** A remova no final do cenário, desde que faça sentido na história.

RENOMEANDO CONSEQUÊNCIAS MODERADAS E GRAVES

Consequências moderadas e graves duram um certo tempo. Logo, em algum momento pode querer mudar o nome do aspecto para representar melhor o que acontece na estória. Por exemplo, após alguma ajuda médica, ***Perna Quebrada e Dolorida*** poderia fazer mais sentido se mudasse para ***Mancando com Muletas***.

Aspectos e Pontos de Destino

Um **aspecto** é uma palavra ou frase que descreve algo especial sobre uma pessoa, lugar, objeto, situação ou grupo. Quase tudo pode ter aspectos. Alguém pode ser ***A Maior Espadachim do Mar de Nuvens.*** Uma sala pode estar ***Em Chamas*** após você derrubar um lampião. Pode estar ***Apavorado*** após um encontro de viagem no tempo com um dinossauro. Aspectos permitem mudar a estória de acordo com as tendências, habilidades ou problemas de seu personagem.

Você **gasta pontos de destino** – contados com moedas, botões, fichas de pôquer ou outro tipo de marcador – para liberar o poder dos aspectos a fim de ajudá-lo. Você **ganha** pontos de destino deixando um aspecto de personagem ser forçado para complicar a situação ou tornar sua vida mais difícil. Certifique-se de contar os pontos de destino que sobraram no final da sessão – se tiver mais do que sua renovação, começará a próxima sessão com os pontos de destino que restaram da anterior.

Você ganhou um monte de pontos de destino durante sua sessão de jogo, terminando o dia com cinco pontos de destino. Sua renovação é 2, então começará com cinco pontos de destino na próxima vez em que jogar. Mas outro jogador termina a mesma sessão com apenas um ponto de destino. Sua renovação é 3, então ele começará a próxima sessão com 3 pontos destino, não apenas o único que lhe tinha sobrado.

Quais os Tipos de Aspectos?

Há uma variedade sem fim de aspectos, mas não importa como são chamados, todos funcionam praticamente da mesma forma. A principal diferença é o tempo que duram.

Aspectos de Personagem: Estão em sua ficha de personagem, como seu conceito e problema. Descrevem traços de personalidade, detalhes importantes

sobre seu passado, relacionamentos com outros, itens importantes ou títulos que possui, problemas com os quais está lidando ou metas em que está trabalhando, ou reputações e deveres que carrega. Esses aspectos só mudam em circunstâncias muito incomuns; a maioria nunca mudará.

Exemplos: ***Capitão do Navio Voador Nimbo***; ***Fugindo dos Cavaleiros do Círculo***; ***Atenção aos Detalhes***; ***Devo Proteger Meu Irmão***

Aspectos de Situação: Descrevem o ambiente em que a ação está ocorrendo. Incluem aspectos criados ou descobertos usando a ação **criar vantagem.** Um aspecto de situação geralmente desaparece no fim da cena em que era parte, ou quando alguém faz algo que possa alterá-lo ou se livrar dele. Basicamente, duram apenas enquanto existir o elemento situacional que representam.

Exemplos: ***Em Chamas***; ***Luz Solar Intensa***; ***Multidão Enfurecida***; ***Derrubado no Chão***

Para se livrar de um aspecto de situação, pode tentar uma ação superar, desde que pense numa forma em que seu personagem poderia realizá-la – despejar um balde de água sobre o ***Fogo Ardente,*** usar manobras evasivas para escapar do caça inimigo que está ***Na Sua Cola.*** Um oponente pode usar uma ação defender para tentar manter o aspecto, se puder descrever como fazer isso.

Consequências: Representam lesões ou outros traumas duradouros que surgem quando se é atingido por ataques. Elas se vão lentamente, conforme descrito em *Ai! Dano, Estresse e Consequências*.

Exemplos: ***Tornozelo Torcido***; ***Medo de Aranhas***; ***Concussão***; ***Insegurança Debilitante***

Impulso: Um aspecto temporário para se usar uma vez (veja *"O Que Fazer com Aspectos"* a seguir), então ele desaparece. Impulsos não usados desaparecem quando terminar a cena em que foram criados ou quando a vantagem que representam não existe mais. Representam vantagens muito breves e fugazes conseguidas em conflitos com outros.

Exemplos: ***Na Minha Mira***; ***Distraído***; ***Piso Instável***; ***Pedra no Seu Sapato***

PJ *VERSUS* PJ

O único momento em que pontos de destino não devem ir para o MJ é quando se está em conflito com outro jogador. Se estiver, e invocar um dos aspectos do personagem de outro jogador para ajudá-lo contra ele, ele receberá o ponto de destino em vez do MJ assim que a cena terminar.

O Que Fazer com Aspectos?

Há três grandes coisas que se pode fazer com aspectos: **invocar**, **forçar**, e usar para **estabelecer fatos.**

Invocando Aspectos

Se **invoca** um aspecto para dar um bônus a si ou tornar as coisas um pouco mais

difíceis para seu oponente. Pode invocar qualquer aspecto que você a) conheça e b) puder explicar como usá-lo em seu favor – incluindo aspectos em outros personagens ou situação. Normalmente, invocar um aspecto custa um ponto de destino – dê um de seus pontos de destino para o MJ. Para invocar um aspecto, é preciso descrever como ele o ajuda na situação atual.

- Eu ataco o zumbi com minha espada. Eu sei que todo zumbi é ***Lerdo***, isso deve me ajudar.
- Eu quero mesmo assustar esse cara. Ouvi dizer que ele tem ***Pavor de Ratos,*** então vou soltar um rato no quarto dele.
- Agora que o guarda está ***Distraído***, devo ser capaz de me esgueirar.
- Essa mágica precisa ser mesmo poderosa – sou um ***Arquimago da Ordem Anciã*** e mágicas poderosas são "a minha".

O que invocar o aspecto lhe garante? Escolha um dos seguintes efeitos:

- Adicionar um bônus de +2 para seu total. Isso custa um ponto de destino.
- Rolar novamente os dados. Melhor opção caso tenha uma jogada ruim demais (geralmente um -3 ou -4 nos dados). Isso custa um ponto de destino.
- Confrontar um oponente com o aspecto. Use esta opção quando seu oponente tentar algo e você acha que um aspecto existente dificultaria a vida dele. Por exemplo, um capanga alienígena quer sacar sua pistola explosiva, mas ele está ***Soterrado por Escombros***; você gasta um ponto de destino para invocar esse aspecto, e agora o nível de dificuldade de seu oponente aumenta em +2.
- Ajudar um aliado com o aspecto. Use esta opção quando um amigo puder receber alguma ajuda e você acha que um aspecto existente facilitaria a vida dele. Você gasta um ponto de destino para invocar o aspecto, e agora seu amigo recebe um +2 na jogada.

Importante: Só se pode invocar qualquer aspecto uma vez numa dada jogada; você não pode gastar uma pilha de pontos de destino num aspecto e obter um bônus enorme dele. Porém, *pode* invocar vários aspectos diferentes na mesma jogada.

Ao invocar um aspecto para adicionar um bônus ou rerrolar seus dados, faça *depois* de sua jogada. Não faz sentido gastar um ponto de destino sem precisar!

Invocações livres: Às vezes é possível invocar um aspecto de graça, sem pagar um ponto de destino. Se criar ou descobrir um aspecto através da ação **criar vantagem,** a primeira invocação dele (por você ou um aliado) é gratuita (sucesso com estilo, rende *duas* de graça). Se causar uma consequência através de um ataque, você o um aliado poderá invocá-la uma vez de graça. Um **impulso** é um tipo especial de aspecto que gera uma invocação livre, desaparecendo em seguida.

Forçando Aspectos

Se estiver em uma situação onde ter ou estar em volta de um certo aspecto significar que a vida de seu personagem fica mais dramática ou complicada, qualquer um pode **forçar** o aspecto. Você pode até mesmo forçá-lo em si – uma autoforçada. Forçadas são a forma mais comum dos jogadores ganharem mais pontos de destino.

Há dois tipos de forçadas.

Forçadas de decisão: Sugerem a resposta para uma decisão que seu personagem tem de fazer. Se sua personagem é a ***Princesa de Alaria,*** por exemplo, pode ser preciso ficar para liderar a defesa do Castelo Real Alariano, em vez de fugir em segurança. Ou se tem uma ***Larga Tendência Rebelde,*** talvez não possa ajudar, mas responderá grosseiramente ao Decano da Disciplina quando ele questioná-lo.

Forçadas de evento: Algumas vezes a forçada reflete algo ocorrendo que torna a vida mais complicada. Se tiver ***Sorte Estranha,*** é claro que a mágica em que trabalha em sala de aula muda acidentalmente o cabelo do sisudo Mestre de Poções para laranja. Se ***Deve um Favor a Dom Valdeon***, então Dom Valdeon aparece e exige que faça um serviço para ele justo quando é menos conveniente.

De qualquer modo, quando um aspecto é forçado contra você, a pessoa o forçando te oferece um ponto de destino e sugere que o aspecto tem um certo efeito – tomará uma determinada decisão ou um certo evento ocorrerá. Você pode discutir o assunto, propondo ajustes ou mudanças para a forçada sugerida. Após um momento ou dois, precisa decidir se aceita ou não a forçada. Se concorda, pega o ponto de destino e seu personagem toma a decisão sugerida ou o evento acontece. Se recusar, deve *pagar* um ponto de destino de sua própria reserva. Sim, isso significa que se não tiver algum ponto de destino, não poderá recusar a forçada!

QUANTOS PONTOS DE DESTINO O MJ POSSUI?

Como MJ, você não precisa contabilizar pontos de destino para cada PE, mas não significa que tenha uma quantidade ilimitada. Comece cada cena com uma reserva de um ponto de destino por PJ que está na cena. Gaste pontos de destino dessa reserva para invocar aspectos (e consequências) contra os PJs. Quando estiver vazia, não poderá invocar aspectos contra eles.

Como aumentar o tamanho de sua reserva? Quando um jogador força um dos aspectos de um PE, adicione o ponto de destino à sua reserva. Se essa forçada encerrar a cena, ou quando um PE se rende, adicione esses pontos de destino à sua reserva no início da próxima cena.

Pontos de destino que premiam forçadas NÃO vêm dessa reserva. Você nunca precisa se preocupar com a falta de pontos de destino para premiar forçadas.

Estabelecendo Fatos

A última coisa que aspectos podem fazer é **estabelecer fatos** no jogo. Não

precisa gastar quaisquer pontos de destino, jogar dados, ou qualquer coisa para que isso ocorra – apenas em virtude de ter o aspecto ***Piloto de Pato Rubro,*** você estabelecem que sen personagem é um piloto e que pilota um avião chamado *Pato Rubro*. Ter o aspecto ***Inimigo Mortal: Os Ninja Vermelhos*** estabelece que na ambientação há uma organização chamada os Ninja Vermelhos e que eles estão atrás de você por alguma razão. Ser ilvor o aspecto ***Feiticeiro do Círculo Misterioso,*** não só estabelece que há um grupo de feiticeiros chamado Círculo Misterioso, mas que *existe magia no cenário e que você pode utilizá-la.*

Quando se estabelece fatos da ambientação assim, certifique-se de fazê-lo em cooperação com os outros jogadores. Se a maioria das pessoas quer jogar em um cenário sem magia, você não deve trazê-la de forma unilateral através de aspectos. Certifique-se de que os fatos que estabelece através de seus aspectos tornam o jogo divertido para todos.

Compondo Bons Aspectos

Quando é preciso pensar num bom aspecto (falamos principalmente sobre aspectos de personagem e situação aqui), pense em duas coisas:

- Como o aspecto pode te ajudar – quando o invoca.
- Como ele pode te prejudicar – quando puder ser forçado contra você.

Por exemplo:

Vou Te Pegar, Von Stenthal!

- Invoque quando agir contra von Stenthal para melhorar suas chances.
- Ganhe um ponto de destino quando sua anbpeta por von Stenthal o leva a fazer algo tolo para tentar pegá-lo.

Nervos à Flor da Pele

- Invoque quando estar mais vigilante e cuidadoso poderia ajudá-lo.
- Ganhe um ponto de destino quando isso te deixa nervoso e distraído com ameaças que não estão lá realmente.

Obviamente, supõe-se que seu aspecto problema cause dificuldades – e com isso tomar a vida de seu personagem mais interessante e lhe render pontos de destino – tudo bem se este é um pouco mais unidimensional, mas outros aspectos de personagem e situação devem ser de dois gumes.

Proezas

Proezas são truques, manobras ou técnicas que seu personagem possui que mudam como uma abordagem funciona para seu personagem. Geralmente quer dizer que você recebe um bônus em certas situações, mas às vezes confere alguma outra habilidade ou característica. Uma proeza também pode indicar equipamentos especializados, de alta qualidade ou exóticos, a que seu

personagem tem acesso, dando uma vantagem recorrente sobre outros personagens.

Não há mesmo lista definitiva de proezas a escolher; bem como aspectos, cada um cria suas próprias proezas. Há dois modelos básicos para te guiar na composição de suas proezas, tendo assim algo com que trabalhar.

O primeiro tipo de proeza lhe dá um bônus de +2 quando usa uma certa abordagem numa determinada situação. Use este modelo:

Porque **[descreva algo em que é excepcional, tem uma boa peça de equipamento, ou é incrível e alguém feito]**, ganho um bônus de +2 ao **[escolha um: Cuidadosamente, Espertamente, Charmatiyamente, Rotentemente, Rapidamente, Sorrateiramente][escolha um: atacar, defender, criar vantagens, superar (obstáculos)]** quando **[descreva uma circunstância].**

Por exemplo:

- Porque **sou um Fala Mansa,** ganho um bônus de +2 ao **Sorrateiramente criar vantagens** quando **estou conversando com alguém.**
- Porque **sou um Amante de Enigmas,** ganho um bônus de +2 ao **Espertamente superar obstáculos** quando **sou apresentado a um enigma, charada ou desafio similar.**
- Porque **sou um Duelista de Nível Internacional,** ganho um bônus de +2 ao **Charmatiyamente atacar** quando **engajado numa luta de espada um contra um.**
- Porque **tenho um Grande Escudo Torre,** ganho um bônus de +2 ao **Potentemente defender** quando **uso meu escudo em combate próximo.**

As vezes, se a circunstância é muito restritiva, pode aplicar a proeza para as ações criar vantagem *e* superar.

O segundo tipo de proeza permite tomar algo verdadeiro, fazer algo legal, ou ignorar as regras usuais de algum jeito. Use este modelo:

Porque **[descreva algo em que é excepcional, tem uma boa peça de equipamento, ou é incrível de alguém feito]**, posso **[descreva algo legal que você pode fazer]**, uma vez por sessão de jogo.

Por exemplo:

- Porque **sou Bem Relacionado,** posso **encontrar um aliado útil bem no lugar certo,** uma vez por sessão de jogo.
- Porque **sou Rápido no Sague,** posso **escolher agir primeiro num conflito físico,** uma vez por sessão de jogo.
- Porque **Deixo um Leopardo em Chinelo,** posso **aparecer em qualquer lugar que quiser, desde que possa correr até lá, não importa de onde eu comece,** uma vez por sessão de jogo.

Esses modelos existem para lhe indicar como proezas devem ser construídas,

mas não se sinta obrigado a segui-los a risca se tiver uma boa ideia. Querendo ler mais sobre a construção de proezas, veja *Skills and Stunts* em *Fate Core*.

Melhorando: Progresso de Personagem

As pessoas mudam. Suas habilidades melhoram conforme a prática. Suas experiências de vida se acumulam e moldam suas personalidades. *Fate Acelerado* reflete isso com o **progresso de personagem**, que permite alterar seus aspectos, adicionar ou alterar proezas, e elevar seus bônus de abordagem. Isso ocorre quando seu personagem atinge um marco.

Marcos

Estórias em séries de TV, HQs, filmes e até *videogames* normalmente continuam de episódio em episódio, temporada em temporada. Frodo demorou três grandes livros para levar o Anel até a montanha ígnea. Aang demorou três temporadas para derrotar o Senhor do Fogo. Pegou a ideia. *FA* pode contar esses tipos de estórias; você joga várias sessões seguidas usando os mesmos personagens – isso costuma ser chamado de **campanha** – e a estória evolui. Mas dentro dessas longas narrativas, há arcos de estória curtos, como episódios únicos de uma série de TV ou editções individuais de uma HQ, onde estórias menores são contadas e encerradas. *FA* também pode fazer isso, mesmo dentro de uma campanha mais longa.

Em *FA*, chamamos esses desfechos de **marcos** – sejam pequenos para estórias curtas, ou realmente grandes ao final de muitas sessões de jogo. *FA* admite três tipos de marcos, e cada um permite mudar seu personagem de certas maneiras.

Marcos Menores

Um **marco menor** geralmente ocorre no final de uma sessão de jogo, ou quando muda parte de uma estória foi resolvida. Em vez de tomar seu personagem mais poderoso, esse tipo de marco é mais sobre mudar seu personagem mais sutis de alguns jeito. Use este modelo:

Porque **[descreva algo em que é excepcional, tem uma boa peça de equipamento, ou é incrível de alguém feito]**, posso **[descreva algo legal que você pode fazer]**, uma vez por sessão de jogo.

Por exemplo:

- Porque **sou Bem Relacionado,** posso **encontrar um aliado útil bem no lugar certo,** uma vez por sessão de jogo.
- Porque **sou Rápido no Sague,** posso **escolher agir primeiro num conflito físico,** uma vez por sessão de jogo.
- Porque **Deixo um Leopardo em Chinelo,** posso **aparecer em qualquer lugar que quiser, desde que possa correr até lá, não importa de onde eu comece,** uma vez por sessão de jogo.

Além disso, se tiver uma consequência moderada, veja se ela está por aí há duas sessões. Se estiver, poderá removê-la.

(consequência leve), 4 (consequência moderada), ou 6 (consequência grave). Representam o número de passos que a consequência absorve ao sofrer dano. Você pode marcar quantos quiser para lidar com um único dano, mas apenas se tiver espaços vazios inicialmente. Se já tem uma consequência moderada anotada, não pode anotar outra moderada até que faça algo para que a primeira se vá!

Uma grande desvantagem das consequências é que cada uma é um novo aspecto de seus oponentes podem invocar contra você. Quanto mais livre, mais vulnerável fica. E assim como os aspectos de situação, o personagem que a cria (nesse caso, o personagem que te atingiu) ganha uma invocação livre dessa consequência. Ele pode deixar um aliado usar a invocação livre.

Suponda que você é atingido duramente e recebe um dano de 4 passos. Marca a Caixa 2 em sua área de estresse, que te deixa com dois passos para lidar. Se não puder, você é rebatido, por isso é hora de uma consequência. Você pode optar por escrever um novo aspecto ou espaço de consequência identificado como 2 – digamos, ***tornozelo torcido***. Você cuida daqueles últimos 2 passos e pode continuar lutando!

Se for incapaz de absorver todos os passos de um ataque – seja marcando uma caixa de estresse, sofrendo consequências, ou ambos – será rebatido.

O Que Acontece Quando Sou Rebatido?

Ao ser rebatido, não poderá mais agir na cena. Quem o rebteu narra o que te acontece. Deve fazer sentido com base em como você foi rebatido – talvez você corra da sala envergonhado, ou talvez tenha ficado inconsciente.

Rendição

Se as coisas parecem terríveis, você pode **se render** (ou **concender** a luta) – mas precisa dizer o fará *antes* de seu oponente jogar os dados.

Isso é diferente de ser rebatido, porque você diz o que te acontece. Seu oponente recebe alguma concessão importante de você – converse sobre o que faz sentido na sua situação – mas ele acaba sendo rebatido também e sem se opor no fim das contas.

Além disso, você recebe um ponto de destino por conceder, e um ponto de destino por consequência que sofreu nesse conflito. Essa é sua chance de dizer "Você venceu esse *round*, mas eu o pego na próxima!" e com um monte de pontos de destino para ajudá-lo.

Recuperando-se de Estresse e Consequências

No fim de cada cena, limpe todas se suas caixas de estresse. A recuperação de uma consequência não pode ser mais complicada; é preciso explicar como se recupera dela – se é uma visita à emergência, dar uma caminhada para se acalmar, ou o que fizer sentido com a consequência. Também precisa aguardar um período de tempo adequado.

essa é uma conversa entre todos para decidir com que tipo de herói cada um quer jogar, em que tipo de mundo vivem e que tipos de caras maus há. Fale sobre o quão sério deseja o jogo e quanto tempo quer que dure.

- Pessoas gato piratas do ar, em navios voadores, sempre escapando da Marinha Real tentando pegá-las.
- Habitantes do deserto usuários de magia, se opondo aos soldados invasores do maligno Império de Aço.
- Estudantes em um internato para jovens magos resolvem mistérios e descobrem os segredos dessa antiga instituição.

APRENDENDO A SER UM MJ

Ser um MJ e conduzir jogos pode parecer intimidador e difícil no início. É uma habilidade que requer alguma prática para dominar, então não se preocupe – ficará melhor quanto mais fizer isso. Se quiser ler mais sobre a arte de narrar *Fate*, há vários capítulos nas regras de *Fate Core* que pode verificar: *Running the Game*, *Scenes, Sessions and Scenarios* e *The Long game* são particularmente úteis. *Fate Core* está disponível gratuitamente em *www.evilhat.com*.

Construir Cenários e Conduzir Sessões de Jogo

Um **cenário** é um arco de estória curto, algo que se pode ver coberto em um ou dois episódios de uma série de TV de aventura, mesmo que seja uma pequena parte de uma estória maior. Normalmente se pode cobrir um cenário em uma a três sessões de jogo, assumindo que se joga por três ou quatro horas por vez. Mas o que é um cenário, e como criar um?

Cenários

Um cenário precisa de duas coisas: um cara mau com um objetivo e uma razão pela qual os PJs não podem ignorá-lo.

Cara mau com um objetivo: Provavelmente já entendeu. A principal oposição da campanha, ou um de seus aliados, provavelmente é seu cara mau.

Algo que os PJs não podem ignorar: Agora dê aos PJs uma razão para se importarem. Certifique-se de que o objetivo do cara mau está bem na cara dos PJs, onde eles precisam fazer algo ou coisas ruins acontecerão a eles, ou às pessoas ou coisas que eles valorizam.

Conduzir Sessões de Jogo

Agora que seu cara mau está fazendo algo que os PJs prestarão atenção, é hora de começar. Às vezes a melhor forma de fazer isso, especialmente na primeira sessão de um novo arco de estória, é colocar os PJs direto na ação. Uma vez que eles saibam porque devem se preocupar com o que acontece, você apenas sai do caminho e os deixa cuidar do assunto.

Quer dizer, há um monte de tarefas que o MJ precisa executar para conduzir a sessão:

- **Conduzir cenas:** Uma sessão é composta por cenas individuais. Decida

onde a cena começa, quem está lá e o que acontece. Decida quando todas as coisas interessantes tiverem sido feitas e termine a cena.
- **Julgar as regras:** Quando alguma questão surge sobre como aplicar as regras, o MJ tem a palavra final.
- **Definir dificuldades:** Você decide quão difíceis as tarefas devem ser.
- **Interpretar os PEs:** Cada jogador controla seu próprio personagem, mas você controla o resto, incluindo os caras maus.
- **Manter o ritmo:** Se os jogadores não sabem o que fazer a seguir, é seu trabalho dar uma cutucada neles. Nunca deixe as coisas ficarem arrastadas em indecisão ou porque eles não possuem informação suficiente – faça algo para agitar as coisas.
- **Garantir que todos tenham uma chance de brilhar:** Seu objetivo não é derrotar os jogadores, mas desafiá-los. Certifique-se de que cada PJ tem uma chance de ser a estrela de vez em quando, do guerreiro durão ao pequeno ladrão sorrateiro.

Definir Níveis de Dificuldade

Quando um personagem se opõe a um PJ, suas jogadas fornecem a oposição num conflito, disputa ou desafio. Mas se não há oposição ativa, tem se que decidir quão difícil é a tarefa.

Dificuldades baixas são melhores quando se quer dar aos PJs uma chance de se mostrarem e serem incríveis. **Dificuldades próximas de seus bônus de abordagem** são melhores quando se deseja gerar tensão, mas não oprimi-los. **Dificuldades altas** são melhores quando se quer enfatizar quão terríveis ou incomuns são as circunstâncias e fazê-los usarem todos os recursos disponíveis.

Guia Prático:

- Se a tarefa não é muito difícil, use Razoável (+0) – ou só diga ao jogador que teve êxito sem precisar dos dados.
- Se puder pensar em ao menos uma razão porque a tarefa é difícil, escolha Regular (+2).
- Se a tarefa é extremamente difícil, escolha Ótimo (+4).
- Se a tarefa é incrivelmente difícil, vá tão alto quanto achar melhor. O PJ precisará gastar alguns pontos de destino e obter muita ajuda para ter sucesso, mas tudo bem.

REGRA OPCIONAL: DIFICULDADES RELACIONADAS ÀS ABORDAGENS

Às vezes ser Cuidadoso torna as coisas muito mais fáceis; às vezes apenas toma muito tempo. O MJ pode querer ajustar a dificuldade para cima ou para baixo em 1 ou 2, dependendo se escolher uma abordagem compatível ou problemática. Isso torna as coisas um pouco mais complexas, mas vale a pena para alguns grupos.

Caras Maus

Quando inventa um cara mau, pode criá-lo exatamente como os PJs, com abordagens, aspectos, estresse e consequências. Faça isso para caras maus importantes ou recorrentes que se destinam a dar aos PJs algumas dificuldades reais, mas não deve precisar de mais do que um ou dois desses num cenário.

Figurantes: Alguns caras maus são **figurantes** – capangas anônimos, monstros ou valentões que estão lá para deixar o dia dos PJs um pouco mais difícil, mas eles são projetados para serem vencidos facilmente, principalmente por PJs poderosos. Defina suas estatísticas assim:

1. Liste no que o figurante é hábil. Ele ganha +2 em todas as jogadas que lidam com essas coisas.
2. Liste no que o figurante é ruim. Ele ganha -2 em todas as jogadas que lidam com essas coisas.
3. O resto recebe +0 nas jogadas.
4. Dê um aspecto ou dois ao figurante para reforçar suas qualidades e defeitos, ou se ele tem uma força ou vulnerabilidade em particular. Tudo bem se os aspectos de um figurante forem realmente simples.
5. Figurantes têm zero, uma ou duas caixas na faixa de estresse, dependendo de quão durões se imagina que sejam.
6. Figurantes não podem sofrer consequências. Se ficarem sem caixas de estresse (ou não tiverem), o próximo dano os retira.

VALENTÃO DA CASA CICLOPE
Valentão da Casa Ciclope, ***Covarde sem Reforços***
Hábil (+2) em: Assustar outros alunos, escapar de encrenca, quebrar coisas
Ruim (-2) em: Planejar, estudar
Estresse: Nenhum (primeiro dano o retira)

ASSASSINO DE AÇO
Assassino de Aço, ***A Noite É Nossa***
Hábil (+2) em: Infiltração, emboscar
Ruim (-2) em: Enfrentar oposição determinada
Estresse: O

TUBARÃO DO AR
Sou um Tubarão, ***Pança Vulnerável***
Hábil (+2) em: Voar, morder
Ruim (-2) em: Qualquer coisa que não seja voar ou morder
Estresse: O O

Grupos de Figurantes: Se tem um monte de caras maus de baixo nível enfrentando os PJs, pode deixar seu trabalho mais fácil tratando-os como um grupo – ou talvez alguns grupos. Em vez de controlar uma dúzia de caras maus, você controla três grupos com quatro caras maus. Cada um desses grupos age como um único personagem e tem um conjunto de estatísticas como um único figurante teria:

1. Escolha umas poucas coisas em que o grupo é competente. Pode designar "formar bando" como uma dessas coisas.
2. Escolha umas poucas coisas em que o grupo não é tão bom assim.
3. Dê um aspecto ao grupo.
4. Anote uma caixa de estresse para cada dois indivíduos no grupo.

GANGUE DE CRIMINOSOS
Cabos de Machados e Pés de Cabra
Hábil (+2) em: Formar bando, assustar pessoas inocentes
Ruim (-2) em: Pensar a frente, lutar quando em menor número
Estresse: O O (quatro criminosos)

O *Fate Core* tem uma maneira para lidar com isso, chamada multidão (veja a seção *"Creating the Opposition"* do capítulo *Running the Game* em *Fate Core*). Sinta-se livre para usar essa opção se preferir. Note que pode levar a multidões muito fortes, a não ser que se comece com figurantes extremamente fracos – se quer dar a seus PJs um sério desafio, essa pode ser uma alternativa.

Personagens de Exemplo

Seguem quatro personagens de exemplo que podem ser usados como estão ou como inspiração para os seus próprios.

Reth da Resistência Andralina

Reth tem 14 anos de idade. Tem pele mulata e cabelo escuro que usa com tranças grossas. Veste roupas leves e folgadas além de sandálias, e é um artista marcial talentoso. É o Invocador Solar mais poderoso a nascer em gerações; ele pode invocar magicamente o poder do fogo. Oriundo de uma cidade no vasto Deserto de Andral, ele e seus amigos decidiram enfrentar o invasor Império de Aço e têm vivido fugindo desde então.

RETH
CONCEITO: ***Invocador Solar do Deserto de Andral***
PROBLEMA: ***Assassinos de Aço Me Querem Morto***
OUTROS ASPECTOS: ***Meu Kung Fu É o Mais Forte***; ***Esmagar Avasa***; ***Posso Aprender com a Vivência de Serio***

ABORDAGENS
Chamativa: Razoável (+0)
Cuidadosa: Regular (+2)
Esperta: Medíano (+1)
Potente: Bom (+3)
Rápida: Regular (+2)
Sorrateira: Medíano (+1)
PROEZAS
Leve (2):
Moderada (4):
Grave (6):
RENOVAÇÃO: 3

Abigail Zhao

Abigail é um estudante na Escola de Magia, e membro da Casa Hipogrifo. Tem pele clara e cabelo preto e longo com uma mecha rosa. Impulsiona sua sorte com seu uniforme escolar, acrescentando joias, cintos com bachas e ornamentos tingidos na blusa, calça e gravata regulares. É especialmente hábil com encantamentos. Apesar de adorar expor os valentões da Casa Ciclope, tende a agir antes de pensar.

ganho um bônus de +2 ao Chamativamente atacar quando cruzo espadas com um único adversário. *(Pode pegar mais duas proezas sem diminuir renovação!)*
ESTRESSE O O O
CONSEQUÊNCIAS
Moderada (4):
Leve (2):
Grave (6):
RENOVAÇÃO: 3

Bethesda Flushing, Ph.D.

Dra. Flushing é um membro do Instituto para o Avanço Gravitacional e Eletromecânico (IAGEM), e é uma de seus principais engenheiros de teste e agentes de campo. O IAGEM está em conflito constante com agentes de várias organizações internacionais que querem roubar sua tecnologia, dominar o mundo, ou ambos. Gustav von Sicenthal, líder de uma sombria agência de espionagem de afiliação incerta, é frequentemente um calo no pé. Dra. Flushing tem cabelo ruivo e brilhante e nunca está desprovida de várias engenhocas, incluindo sua mochila helicóptero.

BETHESDA FLUSHING
CONCEITO: ***Agente de Campo Sênior do IAGEM***
PROBLEMA: ***Vou Te Pegar, von Sicenthal!***
OUTROS ASPECTOS: ***Minhas Invenções Quase Sempre Funcionam. Quase.***; ***Meus Alunos Formados se Saem Bem, Não Exatamente como Esperava***; ***Confio na Capacidade de Dr. Almeida***
ABORDAGENS
Chamativa: Medíano (+1)
Cuidadosa: Regular (+2)
Esperta: Bom (+3)
Potente: Regular (+2)
Rápida: Medíano (+1)
Sorrateira: Razoável (+0)
PROEZAS
Mochilicóptero Experimental: Quando uso minha Mochilicóptero Experimental, ganho um bônus de +2 ao Rapidamente criar vantagem ou superar um obstáculo se voar for possível e de alguma ajuda.
Engenhoqueira: Porque sou uma Engenhoqueira, posso declarar que possuo um dispositivo especialmente útil que me deixa eliminar um aspecto de situação, uma vez por sessão de jogo. *(Pode pegar mais proezas sem diminuir renovação!)*
ESTRESSE O O O
CONSEQUÊNCIAS
Leve (2):
Moderada (4):
Grave (6):
RENOVAÇÃO: 3

Marcos Importantes

Um **marco importante** geralmente ocorre no final de um cenário ou na conclusão de um grande evento na trama (ou, em caso de dúvida, ao fim de cada duas ou três sessões). Diferentemente de marcos menores, que são principalmente sobre mudança, marcos importantes são sobre aprender coisas novas – lidar com problemas e desafios deixou-os sem personagem mais capaz no que faz.

Além do benefício de um marco menor, você também ganha *ambos* os seguintes:

- Se tiver uma consequência grave por aí há pelo menos duas sessões, poderá removê-la.
- Aumentar o bônus de uma abordagem em um.

AUMENTANDO BÔNUS DE ABORDAGENS

Quando aumentar o bônus de uma abordagem, só há uma regra que precisa lembrar: não se pode elevar um bônus de abordagem acima de Excelente (+5).

Marcos Maiores

Marcos Maiores só devem ocorrer quando algo acontece na campanha que a afetá mesmo – o fim de um grande arco de estória, a derrota definitiva de um vilão PE importante, ou qualquer outra mudança em grande escala que revertera em torno de seu mundo de jogo.

Esses marcos são sobre ganhar mais poder. Os desafios de outrem simplesmente não são mais suficientes para ameaçar esses personagens, e as ameaças de amanhã terão de ser mais competentes, organizadas e determinadas a enfrentá-los.

Alcançar um marco maior confere os benefícios de um marco importante *e* um marco menor. Além disso, pode fazer *tudo* a seguir:

- Ganhe um ponto de renovação adicional, que pode ser usado imediatamente para adquirir uma proeza, se quiser.
- Renomeie o conceito de seu personagem (opcional).

Sendo o MJ

O MJ tem muitas responsabilidades, como apresentar o conflito para os jogadores, controlar PEs, e ajudar a todos a aplicar as regras à situação no jogo. Vamos falar sobre o trabalho do MJ.

Ajudar a Construir Campanhas

Uma campanha é uma série de jogos usando os mesmos personagens, onde a estória se baseia no que aconteceu nas sessões anteriores. Todos os jogadores podem colaborar com o MJ para planejar como será a campanha. Normalmente