

ONLY
\$5

FATE™

ACCELERATED



CLARK
VALENTINE

LEONARD
BALSERÁ

FRED
HICKS

MIKE
OLSON

AMANDA
VALENTINE



SUA HISTÓRIA À TODA VELOCIDADE!

Com apenas alguns minutos de preparação você pode estar junto a seus personagens de ficção científica favoritos, combatendo as forças do mal com um grupo de chimpanzés falantes, ou montando uma loja como uma moderna feiticeira especializada em poções do amor. Talvez você esteja procurando pelo **RPG Ideal**. Ou você é um **jogador de primeira viagem** procurando experimentar alguma coisa nova sem investir horas do seu tempo. Não importa, Fate Accelerated Edition irá trazer algo especial para sua mesa. de jogo.

Fate Accelerated, ou **FAE**, é uma versão condensada do popular RPG **Fate Core**, trazendo toda a flexibilidade e poder de Fate em um formato compacto. Aqui você vai encontrar um método para criar **personagens divertidos**, **rapidamente** e sistemas simples para fazer funcionar qualquer história que você sonhe imediatamente. Com **FAE**, você pode jogar em minutos.

3... 2... 1... **JOGANDO!**

ISBN 978-1-61317-047-2



9 781613 170472

EHP0002 • ISBN 978-1-61317-047-2 • \$5.00 US
www.evilhat.com • @EvilHatOfficial
facebook.com/EvilHatProductions



FATETM

ACCELERATED

CLARK VALENTINE

WRITING • REFINEMENT

LEONARD BALSERA

CORE SYSTEM DEVELOPMENT

FRED HICKS

CONCEPT • WRITING • LAYOUT

MIKE OLSON

SYSTEM EDITING

AMANDA VALENTINE

CLARITY • EDITING

CLAUDIA CANGINI

COVER ART • INTERIOR ART

FATE WAS ORIGINALLY CREATED BY

ROB DONOGHUE AND FRED HICKS



EVIL HAT
PRODUCTIONS

TRADUÇÃO PARA O PORTUGUÊS DO BRASIL

MARCUS VINÍCIUS T. DE SÁ FREIRE

Uma Publicação Evil Hat Productions
www.evilhat.com • feedback@evilhat.com
@EvilHatOfficial no Twitter
facebook.com/EvilHatProductions

Fate Accelerated Edition
Copyright © 2013 Evil Hat Productions, LLC.
Todos os direitos reservados.

O texto de Fate Accelerated Edition está disponível sob a Open Gaming License e a licença Creative Commons Attribution. Para mais detalhes sobre os termos e requisições destas licenças, por favor, visite www.evilhat.com ou www.faterpg.com.

1ª edição em 2013 by Evil Hat Productions, LLC.
10125 Colesville Rd #318, Silver Spring, MD 20901.

Evil Hat Productions e os logos Evil Hat and Fate Accelerated são marcas registradas de propriedade da Evil Hat Productions, LLC.
All rights reserved.

Softcover ISBN: 978-1-61317-047-2
Kindle ISBN: 978-1-61317-055-7
ePub ISBN: 978-1-61317-054-0

Impresso nos EUA

Nenhuma parte dessa publicação pode ser reproduzida, armazenada em um sistema de recuperação ou transmitida em qualquer forma ou por qualquer meio eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação ou outros, sem a expressa autorização do editor.

Dito isto, se você o está fazendo para uso pessoal, aproveite. Isso não é apenas permitido, nós o encorajamos a fazê-lo.

Para aqueles trabalhando em uma loja com copiadoras e que tenham dúvidas de que a pessoa de pé em frente a seu balcão pode fazer cópias deste livro, ela pode. Esta é uma “autorização expressa”. Vá em frente.

Este é um jogo onde as pessoas inventam histórias sobre coisas maravilhosas, terríveis, impossíveis e gloriosas. Todos os personagens eventos retratados nesta obra são fictícios. Qualquer semelhança com pessoas reais, artistas marciais mágicos, garotas cientistas “pulp” ou piratas felinos é pura coincidência, mas meio que hilariante.

CONTEÚDO

Comece!.....	5	Aspectos e Pontos Fate	25
Contando histórias Juntos.....	6	Que Tipos de	
Como Assim,		Aspectos Existem?.....	25
“Contando Histórias”?	6	O Que Você Faz Com Aspectos?..	27
Então, Como Fazemos Isso?	6	Compondo Bons Aspectos	30
Contando Histórias“Juntos”?			
O Que Você Quer Dizer	7	Proezas	31
Quem Você Quer Ser?	8	Fazendo Coisas Cada Vez Melhor:	
Com Que Personagens		Progressão do Personagem... 33	
Eu Posso Jogar?.....	8	Marcos de Percurso.....	33
Como Eu Crio Meu Personagem?....	8	Sendo o MJ	35
Como Fazer Coisas: Resultados,		Ajude a Construir Campanhas.....	35
Ações e Atitudes.....	12	Construindo Cenários e Conduzindo	
Dados ou Cartas.....	13	Sessões de Jogo.....	36
Resultados.....	13	Definindo a Dificuldade (Níveis)...	37
Ações.....	14	Vilões.....	38
Escolha Sua Atitude.....	18	Exemplos de Personagens	40
Roleos Dados, Some Seu Bônus.....	18	Reth da Resistência Andrali.....	40
Decida Se Vai		Voltaire.....	41
Modificar Sua Jogada.....	18	Abigail Zhao.....	42
		Bethesda Flushing, PhD	43
Desafios, Disputas		Referência Rápida.....	44
e Conflitos....	19		
Desafios	19		
Disputas.....	20		
Conflitos.....	20		
Ouch! Dano, Stress,			
e Consequências....	22		
O Que É Stress?	23		
O Que São Consequências?	23		
O Que Acontece			
Quando Eu Sou Removido?	23		
Desistindo.....	24		
Melhorando—Recobrando-se de			
Stress e Consequências....	24		





COMECE !

Se lembra daqueles livros onde magos adolescentes lutavam contra o Maligno Senhor das Trevas? Aquele filme onde os anões lutavam para recuperar seu lar nas montanhas das garras do dragão? A série de TV sobre cavaleiros místicos e seu exército de clones se aventurando pela galáxia?

Eles não são *impressionantes*?

Aqui está sua chance de se colocar no lugar dos heróis em histórias como essas.

Fate Accelerated Edition é um RPG de mesa, onde você e seus amigos se juntam e contam histórias cheias de perigo, excitação e aventura. Você pode ter participado de jogos similares a este antes—*Dungeons & Dragons* é um bastante popular—mas não se preocupe se nunca jogou; este livreto vai guiá-lo no que for necessário.

Eis o que você precisa para jogar:

- **Três a cinco pessoas.** Um de vocês será o **mestre do jogo**, os outros, **jogadores**. Falaremos sobre o significado destes termos mais tarde.
- **Fate Dice™**, pelo menos 4, preferivelmente 4 por pessoa. Eles são um tipo especial de dados de seis lados que são marcados em 2 lados com um sinal de adição(+), 2 lados com um sinal de subtração(−), e 2 lados em branco(■). Você pode obtê-los em lojas de RPG, sob o nome original—Dados Fudge. Nós os chamamos de Dados Fate neste livro, mas você pode chamá-los como achar melhor. Evil Hat irá oferecer Dados Fate para venda no www.evilhat.com no final de 2013.
- O **Deck of Fate** é uma alternativa aos Fate Dice. É um baralho de cartas que simula a probabilidade dos Fate Dice, e é desenhado para ser usado da mesma forma que os Fate Dice. O Deck of Fate estará disponível na Evil Hat em 2013 ou 2014.
- **Fichas de personagem**, uma para cada jogador. Você pode baixá-las do site www.evilhat.com.
- **Fichas de índice, cartões** ou **post-its** ou pedaços de papel similares
- **Tokens para pontos fate.** Podem ser fichas de poker, contas, centavos, ou alguma coisa similar. Pegue um punhado—uns 30 ou 40.

A seguir, falaremos sobre como usar *Fate Accelerated* para contar histórias.

Se você não quiser usar dados Fudge, não precisa—qualquer conjunto de dados de 6 lados irá funcionar. Nos dados comuns, você lê 5 ou 6 como +, 1 e 2 como − e 3 e 4 como ■.

CONTANDO HISTÓRIAS JUNTOS

7 fça haLê g' fag eWe S_ [Yad eWe VSae WLSfôw Wwfâ bda` fa bSS
aYsdFate Accelerated Edition (hS_ ae UZS_ ãZa WFAE VScgl bôS XWfW
Hora de contar algumas histórias!

COMO ASSIM, “CONTAR HISTÓRIAS”?

FAE é totalmente sobre contar histórias. Você cria um grupo de personagens e os segue através de uma aventura imaginária em que o grupo se reveza para contar pequenas partes.

Pense em um filme, vídeo game, ou show de TV que você goste onde os personagens saem em aventuras—algo como *A Lenda de Korra* ou *Guerra nas Estrelas* ou *Os Vingadores* ou os jogos de *Zelda* ou *Doctor Who* or *O Senhor dos Anéis*. Agora imagine um tipo similar de história, onde você e seus amigos reunidos numa mesa tomam decisões sobre os personagens, e a história muda por causa dessas decisões.

Algumas vezes alguém decide tentar alguma coisa e você não tem certeza sobre o resultado; é aí que você rola os dados para ver o que acontece a seguir. Quanto maior o resultado, melhor a chance de que as coisas funiconem como você queria.

ENTÃO, COMO FAZEMOS ISSO?

Bem, primeiro você precisa decidir que tipo de história você irá contar. Em que gênero você está interessado? Fantasia? Ficção Científica? Aventuras nos dias de hoje? Você vai jogar no mundo de um seriado de TV ou quadrinhos ou filmes que você adora, ou criar seu próprio mundo? Para grandes dicas sobre como desenhar a estrutura do seu jogo, veja *Game Creation* em *Fate Core*, disponível gratuitamente em www.evilhat.com.

A seguir, é hora de escolher quem serão os jogadores, e quem será o gamemaster. Das pessoas em torno da mesa, todas menos uma serão **jogadores**. Cada jogador assume o papel de um **personagem do jogador** ou **PJ** na história, e colocam-se na pele dos personagens para tomar as decisões que eles tomariam. A pessoa que restou é chamada de **mestre do jogo** ou **MJ**. O papel do MJ é apresentar desafios para os jogadores e interpretar todos os personagens que não são controlados pelos jogadores (**personagens do mestre** ou **PDMs**).

Uma vez que você decidad quem será o MJ, e qual gênero e estrutura a história terá, é hora dos jogadores criarem seus personagens—isto está no próximo capítulo

Mais sobre o
trabalho do MJ:
p. 35

Quem você
quer ser?
p. 8

CONTANDO HISTÓRIAS “JUNTOS”?

O QUE VOCÊ QUER DIZER?

Todas as pessoas na mesa, MJ e jogadores, são responsáveis por contar a história. Quando você toma uma decisão pelo seu personagem (ou um dos PDMs se você for o MJ), pense em duas coisas:

Primeiro, coloque-se no lugar do seu personagem e pense seriamente no que ele faria—mesmo que não seja a melhor idéia. Se você está jogando com um personagem que algumas vezes faz escolhas ruins, não tenha medo de fazer uma escolha ruim para ele de propósito.

Segundo—e isso é muito importante—pense sobre a história que está sendo contada. Pense sobre a escolha que irá tornar a história ainda melhor: mais interessante, mais excitante, mais engraçada. Uma certa escolha daria a outro PJ uma chance de ser impressionante? Considere fortemente fazer essa escolha.

É assim que se conta histórias *juntos*—não tendo medo que seu personagem cometa erros, e fazendo escolhas que tornem a história mais interessante para todos na mesa—não apenas para você.



QUEM VOCÊ QUER SER?

Uma vez que você tenha decidido que tipo de história vai contar em seu jogo, você decide quem seu personagem vai ser—como ele se parece, no que ele é bom, e no que ele acredita.

COM QUE PERSONAGENS EU POSSO JOGAR?

Pense sobre o ambiente em que você decidiu jogar e faça dele seu guia principal. Você está jogando em uma escola para jovens feiticeiros? Jogue com um jovem feiticeiro! Você está jogando pilotos espaciais contra um império do mal? Jogue com um piloto espacial! Tenha certeza de que seu personagem tem uma razão para interagir e cooperar com os personagens que os outros jogadores estão fazendo.

COMO EU CRIO MEU PERSONAGEM?

Agora é a hora de começar a escrever coisas. Pegue um lápis e uma cópia da folha de personagem. Algumas pessoas gostam de usar formulários PDF automáticos em um laptop ou computador. Qualquer opção vale, mas você definitivamente vai querer algo que o deixe apagar e mudar.

ASPECTOS EM POUCAS PALAVRAS

Um **aspecto** é uma palavra, frase ou sentença que descreve alguma coisa essencialmente importante para seu personagem. Pode ser um lema sob o qual ele viva, um traço de personalidade, uma descrição de um relacionamento com outro personagem, uma item de valor ou parte de um equipamento que ele tenha ou qualquer parte do seu personagem que seja vitalmente importante.

Estabelecendo
fatos do mundo:
p. 29

Aspectos permitem que você mude a história de forma a que se ajuste às tendências, habilidades ou problemas de seu personagem. Você também pode usá-los para estabelecer fatos sobre o mundo, tais como a presença de magia ou a existência de um aliado útil, um inimigo perigoso ou uma organização secreta.

Aspectos e
Pontos Fate:
p. 25

Seu personagem terá um punhado de aspectos (entre 3 e 5), incluindo um **conceito chave** e uma **complicação**. Discutiremos aspectos detalhadamente em *Aspectos e Pontos Fate*—mas por enquanto, isso deve ajudá-lo a ter uma idéia básica.

CONCEITO CHAVE

Primeiro, decida qual o **conceito chave** do seu personagem. Uma frase ou sentença simples que claramente resuma seu personagem, dizendo quem você é, o que você faz, qual o seu "negócio". Quando você pensar sobre o conceito chave tente pensar em 2 coisas: como este aspecto pode ajudá-lo, e como ele pode tornar as coisas difíceis pra você. Bons aspectos de conceito chave fazem ambos.

Exemplos: *Capitã Fellna do Skimmer Cirrus*, *Invocador do Sol do Deserto de Andral*, *Agente Senlor da IAGEM*

COMPLICAÇÃO

A seguir, escolha uma coisa que sempre te deixe em **complicações**. Pode ser uma fraqueza pessoal, ou um inimigo recorrente, ou uma obrigação importante—qualquer coisa que torne sua vida complicada.

Exemplos: ***Assassinos de Aço me Querem Morta***; ***Felícios Primeiro***, ***Perguntas Depois***; ***Tenho que Cuidar de Meu Irmãozinho***

OUTRO ASPECTO

Agora componha outro aspecto. Pense em algo realmente importante ou interessante sobre seu personagem. Ele é a pessoa mais forte em sua cidade natal? Ele carrega uma poderosa espada conhecida através dos tempos? Ela fala muito? Ela é podre de rica?

OPCIONAL: UM OU DOIS ASPECTOS ADICIONAIS

Se você desejar, pode criar mais um ou dois aspectos. Esses aspectos podem descrever seu relacionamento com outros personagens do grupo ou com um PDM. Ou, como o terceiro aspecto que você compôs acima, pode descrever algo muito interessante sobre seu personagem.

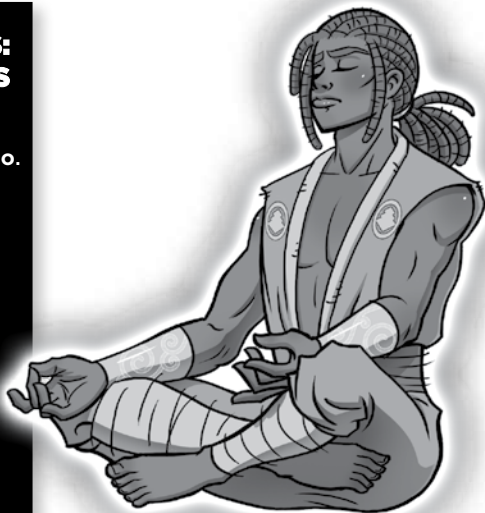
Se você preferir, pode deixar um ou os dois aspectos em branco agora e preenchê-los mais tarde, depois que o jogo tiver começado.

NOME E APARÊNCIA

Descreva a aparência de seu personagem e dê a ele/ela um nome.

CRIANDO PERSONAGENS: A VERSÃO DE 30 SEGUNDOS

1. Escreva 2 aspectos (pg. 25): um conceito chave e uma complicação.
2. Escreva outro aspecto.
3. Dê a seu personagem um nome e descreva sua aparência.
4. Escolha atitudes (pg. 18).
5. Ajuste seu refresh para 3.
6. Você pode escrever até mais 2 aspectos e escolher uma proeza (pg. 31) se quiser, ou pode fazer isso durante o jogo.



ATITUDES

Escolha suas **atitudes**.

Atitudes são descrições de *como* você realiza tarefas. Todos tem as mesmas 6 atitudes:

- Cuidadoso
- Inteligente
- Chamativo
- Forte
- Rápido
- Sorrateiro

Cada atitude é ranqueada com um bônus. Escolha uma em Bom (+3), duas em Razoável (+2), duas em Médio (+1), e uma em Medíocre (+0). Você pode

O que cada atitude significa: p. 18

melhorá-las mais tarde. Diremos o que cada atitude significa e como usá-las em *Como Fazer Coisas: Resultados, Ações e Atitudes*.

Suas atitudes podem revelar muito sobre quem você é. Eis alguns exemplos.

- **O Brutamontes:**

Forte +3, Cuidadoso e Chamativo +2, Sorrateiro e Rápido +1, Inteligente +0

- **O Melhor:**

Rápido +3, Forte e Chamativo +2, Inteligente e Cuidadoso +1, Sorrateiro +0

- **O Trapaceiro:**

Inteligente +3, Sorrateiro e Chamativo +2, Forte e Rápido +1, Cuidadoso +0

- **O Guardião:**

Cuidadoso +3, Forte e Inteligente +2, Sorrateiro e Rápido +1, Chamativo +0

- **O Ladrão:**

Sorrateiro +3, Cuidadoso e Rápido +2, Inteligente e Chamativo +1, Forte +0

- **O Espadachim:**

Chamativo +3, Rápido e Inteligente +2, Forte e Sorrateiro +1, Cuidadoso +0

A ESCALA

Em Fate, nós usamos uma escala de adjetivos e números para classificar as atitudes do personagem, o resultado de uma jogada, níveis de dificuldade para verificações simples, etc.

Eis a escala:

+8	Lendário
+7	Épico
+6	Fantástico
+5	Soberbo
+4	Ótimo
+3	Bom
+2	Razoável
+1	Médio
0	Medíocre
-1	Pobre
-2	Terrível

PROEZAS E REFRESH

Uma **proeza** é uma característica especial que altera a maneira como uma atitude funciona. Geralmente, proezas dão um bônus (quase sempre +2) para uma determinada atitude quando usada em uma ação particular sob circunstâncias específicas. Falaremos mais sobre proezas em *Proezas*. **Proezas: p. 31**

Escolha uma proeza para começar, ou pode adicioná-la durante o jogo. Mais tarde, quando seu personagem avançar, você poderá escolher mais.

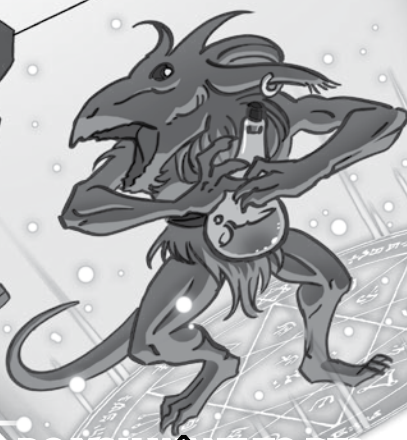
Seu **refresh** é o número de pontos fate com o qual você começa cada sessão de jogo—a menos que tenha terminado a sessão anterior com mais pontos fate do que seu refresh, caso em que você inicia com o número que tinha antes. Por padrão, seu refresh inicia em três e é reduzido em um para cada proeza *após* as primeiras três que escolher—essencialmente, suas três primeiras proezas são grátis! Quando seu personagem progredir, você terá oportunidades de aumentar seu refresh. Seu refresh nunca pode ser menor que um.

QUANTAS PROEZAS? Por

padrão, *FAE* sugere que você escolha uma proeza para começar.

Entretanto, se esta é sua primeira vez jogando Fate, você pode achar mais fácil pegar sua primeira proeza depois que tiver a chance de jogar um pouco, para ter uma idéia de como uma boa proeza pode ser. Só adicione sua proeza durante ou após sua primeira sessão

Por outro lado se você for um jogador experiente de Fate você pode bisbilhotar e descobrir que, assim como em *Fate Core*, seu personagem tem direito a três proezas grátis antes que elas custem um ponto de refresh. Neste caso, deixe o membro menos experiente do grupo ser seu guia; se alguém for novo no jogo e só pegar uma para começar, é o que todos devem fazer. Se todos são experientes, e você quiser começar com personagens mais poderosos, escolha as três para começar e pronto.



QUEM VOCÊ QUER SER?

COMO FAZER COISAS: RESULTADOS, AÇÕES E ATITUDES

Agora é hora de começar a fazer alguma coisa. Você precisa saltar de um carro para outro. Precisa vasculhar a biblioteca inteira por aquele feitiço que realmente precisa. Tem que distrair o guarda para se esgueirar para dentro da fortaleza. Como resolver o que acontece?

Primeiro você narra o que o seu personagem está tentando fazer.

Os aspectos que ele possui são um bom guia do que você *pode* fazer. Se um aspecto indica que você pode usar magia, lance um feitiço.

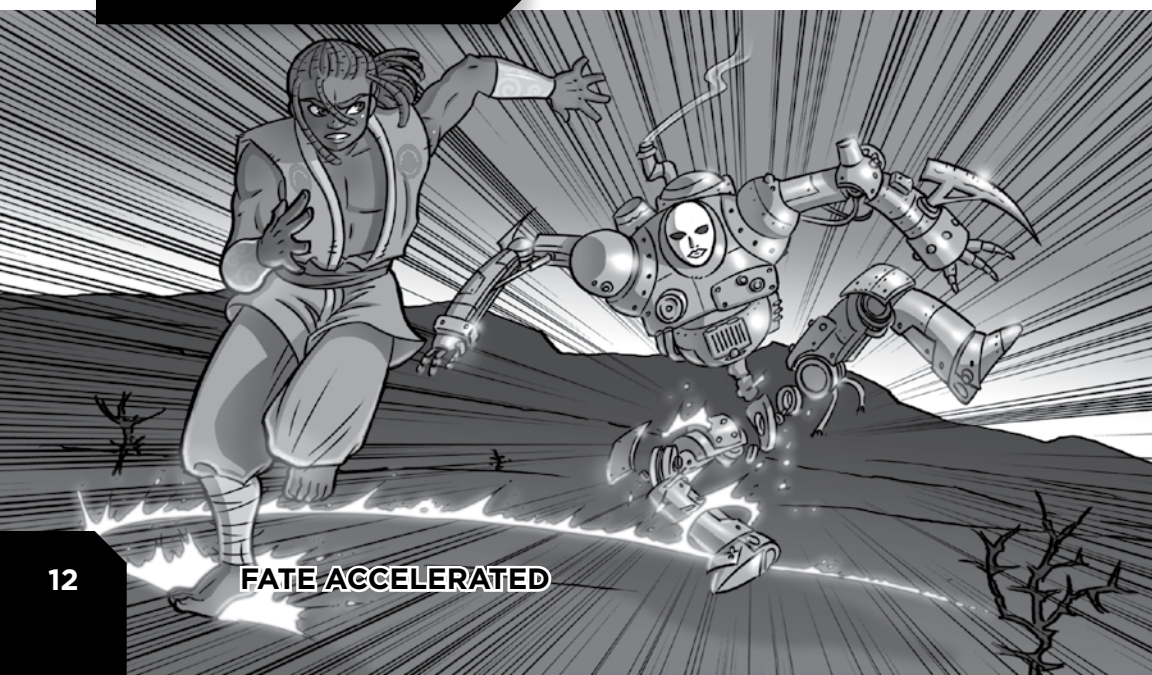
Se os aspectos o descrevem como um esgrimista, saque a espada e vá à luta. Os detalhes da história não têm impacto mecânico adicional. Você não ganha um bônus por sua mágica ou sua espada, a menos que você decida gastar um ponto fate para **invocar** um aspecto apropriado (pg. 27). Frequentemente, a habilidade de usar um aspecto para tornar algo verdadeiro na história é bônus suficiente!

Como você sabe se teve sucesso? Frequentemente você simplesmente consegue, porque a ação não é difícil e ninguém está tentando impedi-lo. Mas se falhar produzir uma virada interessante na história, ou se algo imprevisível puder acontecer, você precisa lançar os dados.

AGINDO:




A VERSÃO DE 30 SEGUNDOS

1. Descreva o que quer que seu personagem faça. Veja se alguém ou alguma coisa pode impedi-lo.
2. Decida qual ação você irá fazer: *criar uma vantagem; superar; atacar ou defender*
3. Escolha sua atitude.
4. Role os dados e acrescente o bônus de sua atitude.
5. Decida se vai modificar sua jogada com aspectos
6. Calcule seu resultado.



DADOS OU CARTAS

Parte de determinar seu resultado é gerar um número aleatório, o que é normalmente feito de uma entre duas maneiras: Rolando quatro Fate Dice, ou tirando quatro cartas de um Deck of Fate.

Fate Dice: Dados Fate (algumas vezes chamados de dados Fudge, o jogo que os originou) são uma maneira de obter resultados. Você sempre rola os Dados Fate num grupo de 4. Cada dado vai resultar em , , or , e você irá somá-los para obter o total da jogada. Por exemplo:

$$\begin{array}{l} \begin{array}{c} \text{--} \oplus \text{--} \oplus \\ \text{--} \oplus \text{--} \oplus \end{array} = +1 \quad \begin{array}{c} \oplus \text{--} \text{--} \text{--} \\ \oplus \text{--} \text{--} \text{--} \end{array} = 0 \\ \begin{array}{c} \oplus \oplus \oplus \text{--} \\ \oplus \oplus \oplus \text{--} \end{array} = +2 \quad \begin{array}{c} \text{--} \text{--} \text{--} \text{--} \\ \text{--} \text{--} \text{--} \text{--} \end{array} = -1 \end{array}$$

Deck of Fate: O Deck of Fate é um baralho de cartas que copia a distribuição estatística dos Dados Fate. Você pode usá-lo ao invés dos dados—ambos funcionam muito bem.

Essas regras foram escritas presumindo que você irá usar os Dados Fate, mas use o que o seu grupo preferir. Toda vez que for necessário rolar os dados, isso também significa que você pode optar por tirar cartas do Deck of Fate.

RESULTADOS

Uma vez que tenha rolado os dados, some o bônus de sua atitude (falaremos disso em um instante) e mais quaisquer bônus de aspectos ou proezas. Compare o total com um número alvo, que pode ser uma dificuldade fixa ou uma jogada de dados do MJ (de um PDM). Baseado nessa comparação, seu resultado será:

- Você **falha** se seu total for *menor que* o total do seu oponente.
- É um **empate** se seu total for *igual ao* total do seu oponente..
- Você **tem sucesso** se seu total for *maior que* o total do seu oponente
- Você **tem sucesso com estilo** se seu total for pelo menos *três vezes maior* que o total do seu oponente.

Agora que cobrimos os resultados, podemos falar sobre ações e como os resultados funcionam com elas.

Dificuldades
do ambiente
p. 37

AÇÕES

Então você descreveu o que seu personagem queria fazer, e estabeleceu uma chance de que ele poderia falhar. A seguir, decida qual **ação** descreve melhor o que você está tentando fazer. Existem quatro ações básicas que cobrem tudo que você quiser fazer no jogo

CRIAR UMA VANTAGEM

Criar uma vantagem é qualquer coisa que você tente fazer para ajudar a si mesmo ou a um de seus amigos. Perder um momento para mirar cuidadosamente seu blaster de prótons, gastar várias horas pesquisando na biblioteca da escola, ou dar uma rasteira no ladrão tentando roubá-lo—todas essas contam como criar uma vantagem. O alvo da ação pode ter uma chance de usar uma ação de defesa para impedi-lo. A vantagem que você cria permite que você faça uma de três coisas:



Mais sobre
aspectos:

p. 25

- Criar um novo aspecto situacional.
- Desobrir um aspecto situacional existente, ou um aspecto de outro personagem que você não sabia
- Tirar vantagem de um aspecto existente.

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

- **Se você falhar:** Ou você não cria nem descobre o aspecto de jeito nenhum, ou você o cria ou descobre, mas um *oponente* pode invocar o aspecto de graça. A segunda opção funciona melhor se o aspecto que você criar ou descobrir for algo de que outras pessoas possam tirar vantagem (como *Terreno Acidentado*). Você pode ter que reescrever o aspecto para mostrar que ele beneficia outro personagem ao invés de você—trabalhe em conjunto com o jogador que ganhou a invocação grátis. Você ainda pode invocar o aspecto se quiser, mas vai custar um ponto fate.
- **Se você empatar:** Se estiver criando um novo aspecto, ganha um **impulso**. Dê-lhe um nome e o invoque gratuitamente uma vez—depois disso, ele desaparece. Se estiver tentando descobrir um aspecto existente, considere um sucesso (veja abaixo).
- **Se você tiver sucesso:** Você cria ou descobre o aspecto, e você ou um aliado pode invocá-lo uma vez de graça. Escreva o aspecto numa ficha ou post-it e coloque-o na mesa.
- **Se você tiver sucesso com estilo:** Você cria ou descobre o aspecto, e você ou um aliado podem invocá-lo *duas vezes* de graça. Geralmente você não pode invocar o mesmo aspecto duas vezes na mesma jogada, mas isto é uma exceção; sucesso com estilo te dá GRANDES vantagens!

Impulsos:

p. 26

Se estiver tentando tirar vantagem de um aspecto que você já conheça:

- **Se você falhar:** Você não ganha o benefício adicional do aspecto. Você ainda pode invocá-lo no futuro se quiser, ao custo de um ponto fate.
- **Se você empatar ou tiver sucesso:** Você ganha uma invocação grátis para você ou um aliado usarem mais tarde. Você pode querer desenhar um círculo ou quadrado no cartão do aspecto, e marcá-lo quando a invocação for usada
- **Se você tiver sucesso com estilo:** Você ganha duas invocações grátis no aspecto, que você pode deixar um aliado usar, se quiser.

AÇÕES E RESULTADOS: A VERSÃO DE 30 SEGUNDOS

Criar uma Vantagem quando criando ou descobrindo aspectos:

- **Falha:** Não cria ou descobre o aspecto, ou você o faz mas o oponente (não você) ganha uma invocação grátis.
- **Empate:** Um **impulso** se criar um novo, ou sucesso se descobrir um existente.
- **Sucesso:** Crie ou descubra o aspecto, ganhe uma invocação grátis nele.
- **Sucesso com estilo:** Crie ou descubra o aspecto, duas invocações grátis

Criar uma Vantagem num aspecto que você já conhecia:

- **Falha:** nenhum benefício adicional.
- **Empate:** Gera uma invocação grátis para o aspecto.
- **Sucesso:** Gera uma invocação grátis para o aspecto.
- **Sucesso com estilo:** Gera duas invocações grátis para o aspecto.

Superar:

- **Falha:** Falha, ou tem sucesso a um custo crítico.
- **Empate:** Sucesso a um custo pequeno.
- **Sucesso:** Você consegue seu objetivo.
- **Sucesso com estilo:** você consegue seu objetivo e gera um **impulso**.

Atacar:

- **Falha:** Sem efeito.
- **Empate:** O ataque não atinge ou causa dano no alvo, mas você ganha um **impulso**.
- **Sucesso:** Ataque atinge e causa dano.
- **Sucesso com estilo:** Ataque atinge e causa dano. Pode reduzir o dano em -1 para gerar um **impulso**.

Defender:

- **Falha:** Você sofre as consequências do sucesso do seu oponente.
- **Empate:** Verifique a ação de seu oponente e veja o que acontece.
- **Sucesso:** Seu oponente não consegue o que quer.
- **Sucesso com estilo:** Seu oponente não consegue o que quer, e você ganha um **impulso**.

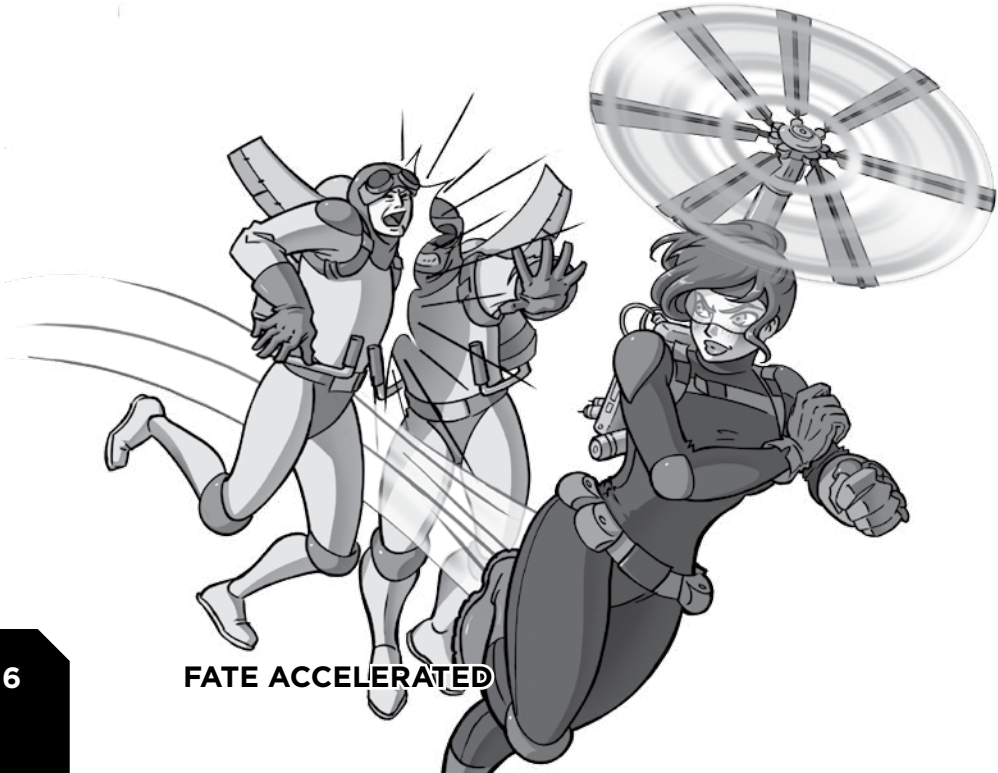
SUPERAR

Ajustando dificuldades: Você usa a ação **superar** quando você tem que passar por algo que está entre você e um objetivo específico—abrir uma fechadura, escapar de

p. 37 algemas, saltar de um abismo, ou pilotar uma nave espacial através de um campo de asteróides Realizar uma ação para

Removendo um aspecto situacional: p. 26 eliminar ou modificar um aspecto situacional inconveniente geralmente é uma ação de superar ; falaremos mais disso em *Aspectos e Pontos Fate*. O alvo de sua ação pode ter uma chance de usar a ação defender para impedi-lo

- **Se você falhar:** Você terá que fazer uma escolha difícil. Você pode apenas falhar—a fechadura continua trancada, o bandido ainda está entre você e a saída, a nave espacial inimiga ainda está *Na Sua Cola*. Ou você pode ter sucesso, mas a um custo crítico—talvez você deixe cair um item vital para você, talvez você saia ferido. O MJ irá ajudá-lo a achar o custo apropriado.
- **Se você empatar:** Você atinge seu objetivo, mas a um custo pequeno. O MJ pode introduzir uma complicação ou forçá-lo a uma escolha difícil (você pode salvar apenas um de seus amigos, não ambos), Ou algum outro dilema. Veja “*Succeeding at a Cost*” em “*Running the Game*” em *Fate Core* para mais idéias
- **Se você tiver sucesso:** você realiza o que estava tentando fazer. A fechadura se abre, você se esquivando do sujeito bloqueando a saída, você se livra da nave espacial que o perseguiu.
- **Se você tiver sucesso com estilo:** Como acima, mas você ganha um impulso.



ATACAR

Use **atacar** quando você tentar ferir alguém, seja fisicamente ou mentalmente—usando sua espada, atirando com um rifle blaster, ou gritando um insulto pesado com o intuito de magoar seu alvo. (Falaremos sobre isso em *Ouch! Dano, Stress e Consequências*, mas o importante é: se alguém se ferir muito gravemente, será removido da cena.) O alvo de seu ataque tem uma chance de utilizar uma ação de defesa para impedi-lo.



**Dano,
Stress, e
Consequências:**
p. 22

- **Se você falhar:** Seu ataque não conecta. O alvo aparou sua espada, você errou o tiro, seu alvo ri de seu insulto.
- **Se você empatar:** Seu ataque não conecta forte o suficiente para causar dano, mas você ganha um impulso.
- **Se você tiver sucesso:** Seu ataque atinge e você causa dano. Veja *Ouch! Dano, Stress e Consequências*.
- **Se você tiver sucesso com estilo:** Você atinge e causa dano, e você ainda tem a opção de reduzir o dano que seu ataque causa em -1 e ganhar um impulso.

Causando Dano:
p. 23

DEFENDER

Use **defender** quando você estiver tentando impedir alguém de fazer qualquer uma das outras três ações—você está aparando um golpe de espada, tentando ficar de pé, bloqueando a porta, e similares. Geralmente esta ação é realizada *no turno de outra pessoa*, reagindo à tentativa de atacar, superar, ou criar uma vantagem. Você também pode rolar para impedir ações de "não-ataque", ou se defender de um ataque de outra pessoa, se você puder explicar porque pode. Geralmente funciona se as pessoas na mesa concordarem que é razoável, mas você também pode apontar para um aspecto situacional relevante para justificá-la. Quando você o faz, torna-se alvo de resultados ruins.



- **Se você falhar:** Você está do outro lado do qualquer coisa que o sucesso de seu oponente reserve pra você.
- **Se você empatar ou tiver sucesso:** As coisas não correram tão mal, verifique a ação do seu oponente para ver o que acontece
- **Se você tiver sucesso com estilo:** Seu oponente não consegue o que quer, e você ainda ganha um impulso.

CONSEGUINDO AJUDA

Um aliado pode ajudá-lo a realizar sua ação. Quando um aliado o ajuda, abre mão da própria ação para isso, e descreve como está ajudando; você ganha +1 em sua jogada para cada aliado que o ajudar dessa maneira. Geralmente apenas uma ou duas pessoas podem ajudar dessa forma, antes que comecem a ficar uma no caminho da outra; O MJ decide quantas pessoas podem ajudar ao mesmo tempo

ESCOLHA SUA ATITUDE

Quem você
Quer Ser?

Como mencionamos em *Quem Você Quer Ser?*, existem 6 **atitudes** que descrevem como você realiza suas ações.

p. 8

- **Cuidadoso:** Uma ação Cuidadosa é quando você presta muita atenção aos detalhes e usa o tempo necessário para fazer o trabalho corretamente. Mirar um tiro de flecha à longa distância. Vigiar atentamente. Desarmar o alarme de um banco.
- **Inteligente:** Uma ação Inteligente exige que você pense rápido, resolva problemas ou considere complexas variáveis. Descobrir a fraqueza no estilo de esgrima de um inimigo. Descobrir o ponto fraco no muro da fortaleza. Consertar um computador.
- **Chamativo:** Uma ação Chamativa atrai atenção para você; é cheia de estilo e bravatas. Fazer um discurso inspirador para seu exército. Embaraçar seu oponente em um duelo. Produzir uma exibição de fogos de artifício mágicos
- **Forte:** Uma ação Forte não é sutil, é força bruta. Brigar com um urso. Encarar um bandido. Lançar um feitiço grande e poderoso.
- **Rápido:** Uma ação Rápida exige que você se mova rapidamente e com destreza. Se esquivar de uma flecha. Dar o primeiro soco. Encarar um bandido. Desarmar uma bomba que vai detonar em 3...2...1.
- **Sorrateiro:** Uma ação Sorrateira é realizada com base em desorientação, furtividade, ou ilusão. Ser convincente para não ser preso. Bater uma carteira. Fintar em uma luta de espadas.

Cada personagem tem suas atitudes classificadas com um bônus de +0 a +3. Some esse bônus à sua jogada de dados para determinar o quão bem seu PJ realizou a ação que você descreveu.

Seu primeiro instinto será escolher a ação que lhe dará maior bônus, certo? Mas isso não funciona assim. Você tem que basear sua escolha de atitude na descrição da sua ação, e você não pode descrever uma ação que não faça sentido. Você não iria rastejar Fortemente, se escondendo dos guardas... Não isso é ser Sorrateiro. Você iria Rapidamente empurrar a grande rocha fora do caminho da carroça? Não isso é ser Forte. Circunstâncias limitam que atitude você pode usar, de modo que você pode ter que usar uma atitude que não é a que te dá mais vantagens.

ROLE OS DADOS, SOME SEU BÔNUS

Hora de fazer os dados rolaem. Pegue o bônus associado com a atitude que você escolheu e some-o com o resultado dos dados. Se você tiver uma proeza que se aplique, some-a também. Este é o seu total. compare-o com o que o seu oponente (geralmente o MJ) tem.

Invocando
aspectos:

p. 27

DECIDA SE VAI MODIFICAR A JOGADA

Finalmente, decida se vai alterar sua jogada invocando aspectos— falaremos muito sobre isso em *Aspectos e Pontos Fate*.

FATE ACCELERATED

DESAFIOS, DISPUTAS, E CONFLITOS

Nós falamos sobre as quatro ações (criar uma vantagem, superar, atacar e defender) e os quatro resultados (falha, empate, sucesso e sucesso com estilo). Mas em que situação isto acontece?

Geralmente, quando você quer fazer alguma coisa direta—nadar através do rio furioso, hackear o telefone de alguém—tudo que você precisa fazer é uma ação de superar acontra um nível de dificuldade que o MJ definiu. Você verifica o resultado e continua dali.

Mas algumas vezes as coisas são mais complexas.

**Definindo
dificuldades:**
p. 37



DESAFIOS

Um **desafio** é uma série de ações de superar e criar vantagens que você usa para resolver uma situação complicada. Cada ação de superar lida com uma tarefa ou parte de uma situação, e você pega os resultados individuais juntos para decidir como a situação se resolve.

Para montar um desafio, decida quais as tarefas individuais ou objetivos compõe a situação, e trate cada uma como uma jogada separada de superar .

Dependendo da situação, um personagem pode ter que realizar várias jogadas, ou múltiplos personagens poderão participar. MJs, vocês não são obrigados a anunciar todos os estágios no desafio antes do tempo—ajuste os passos à medida que o desafio se desenrola para mater as coisas excitantes.

Os PJs são a tripulação de um navio preso em uma tempestade. Eles decidem insistir e chegar a seu destino apesar do tempo , e o MJ sugere que isso soa como um desafio. Passos para resolver o desafio podem ser acalmar os passageiros em pânico, reparar as amarras danificadas, e manter o navio na direção certa.

DISPUTAS

Quando dois ou mais personagens estão competindo um contra o outro pelo mesmo objetivo, mas não tentando ferir um ao outro diretamente, você tem uma **disputa**. Exemplos incluem uma perseguição de carros, um debate público ou um torneio de arqueria.

Uma disputa prossegue em uma série de trocas. Numa troca, cada participante realiza uma ação de superar para determinar quão bem ele foi naquela fase da disputa. Compare seu resultado com os demais envolvidos.

Se você tiver o maior resultado, você ganha a troca—você ganha uma vitória (que pode ser representada por uma marca num pedaço de papel) e descreve como você passa a frente. Se você tiver sucesso com estilo, você marca duas vitórias.

Se houver empate, ninguém marca vitória, e uma virada inesperada acontece. Isso pode significar várias coisas, dependendo da situação—o terreno muda de alguma forma, os parâmetros da disputa mudam, ou uma variável inesperada aparece e afeta todos os participantes. O MJ cria um aspecto situacional refletindo esta mudança e o coloca em jogo.

O primeiro participante a conseguir três vitórias vence a disputa.

Aspectos
situacionais:
p. 26

CONFLITOS

Conflitos são usados para resolver situações onde personagens estão tentando ferir uns aos outros. Pode ser um dano físico (uma luta de espadas, um duelo de magos, uma batalha com laser blasters), como também um dano mental (uma discussão, um interrogatório pesado, um assalto psíquico por magia).

MONTANDO A CENA

Defina o que está acontecendo, onde todos estão, e como é o ambiente.

Quem é a oposição? O MJ vai escrever alguns aspectos situacionais em cartões ou post-its e colocá-los na mesa. Os Jogadores também podem sugerir aspectos situacionais.

Aspectos
situacionais:
p. 26

O MJ também estabelece **zonas**, áreas livremente definidas que dizem onde seus personagens estão. Você determina zonas baseado na cena e nas seguintes diretrizes:

Geralmente, você pode interagir com personagens na mesma zona—ou em zonas próximas se você puder justificar agir à distância (por exemplo, se você tiver uma arma de longo alcance ou um feitiço).

CONFLITOS:

A VERSÃO DE 30 SEGUNDOS

1. Monte a cena
2. Determine a ordem do turno..
3. Inicie a primeira troca.

- No seu turno, faça uma ação.
- No turno dos outros, defenda-se contra ou responda à outras ações se necessário
- No fim do turno de cada um, inicie uma nova troca ou termine o conflito.

Você pode se mover uma zona sem custo. Uma ação é necessária para se mover se houver um obstáculo no caminho, tal com alguém tentando pará-lo, ou se você quiser se mover por duas ou mais zonas. Algumas vezes é útil rascunhar um mapa rápido para ilustrar as diferentes zonas

Bandidos estão atacando o personagem em uma casa. A sala de estar é uma zona, a cozinha outra, a varanda outra, e o quintal uma quarta. Todos na mesma zona podem facilmente trocar socos entre si. Da sala de estar, você pode arremessar coisas nas pessoas que estão na cozinha ou se mover para a cozinha como uma ação livre, a menos que a entrada esteja bloqueada. Ir da sala de estar para a varanda ou quintal exige uma ação

DETERMINE A ORDEM DO TURNO

Sua ordem no turno em um conflito é baseada em suas atitudes. em um conflito físico, compare sua atitude Rápido com as dos outros participantes—aquele com os reflexos mais rápidos age primeiro. Num conflito mental, compare sua atitude Cuidadoso—atenção aos detalhes pode livrá-lo do perigo. Quem tiver a atitude com o índice mais alto age primeiro, e então todos agem em ordem decrescente. Desempate de uma maneira que seja sensata, com o MJ tendo a última palavra.

MJs, é mais simples pegar o PDM com mais vantagens para determinar seu lugar na ordem do turno, e fazer todos os PDMs agirem nesse turno. Mas se você tiver uma boa razão para determinar individualmente a ordem de todos os seus PDMs vá em frente.

TROCAS

A seguir cada personagem usa um turno em ordem. No seu turno, um personagem pode realizar uma das quatro ações. Resolva a ação e determine o resultado. O conflito termina quando apenas um lado tiver personagens em combate.

Quatro ações:
p. 14

OUCH! DANO, STRESS, E CONSEQUÊNCIAS

Quando você é atingido por um ataque, a severidade do mesmo é a diferença entre a jogada de ataque e a jogada de defesa; nós medimos isso em **shifts** (saltos). Por exemplo, se seu oponente obtém +5 no seu ataque e você tem +3 em sua defesa, o ataque causa um acerto de dois shifts ($5 - 3 = 2$)

Então, uma de duas coisas acontece:

- Você sofre **stress** e/ou **consequências**, mas permanece em combate.
- Você é **removido**, o que significa que você está fora de ação por um tempo.



STRESS & CONSEQUÊNCIAS: A VERSÃO DE 30 SEGUNDOS

- Cada personagem começa com três caixas de stress
- Severidade do ataque (em shifts)
= Jogada de Ataque - Jogada de Defesa
- Quando você é atingido, você precisa contabilizar quanto dano aquele ataque causou. Uma maneira de absorver o dano é aceitar stress; você pode marcar uma caixa de stress para lidar com algum ou todo o dano de um único ataque. Você pode absorver um número de shifts igual ao número da caixa que você marcou: um para a Caixa 1, dois para a Caixa 2 e três para a Caixa 3.
- Você também pode assumir uma ou mais consequências para lidar com o ataque, marcando um ou mais de seus campos de consequência e escrevendo um novo aspecto para cada um.
Consequência Leve = 2 shifts; Moderada = 4 shifts; Severa = 6 shifts.
- Se você não puder (ou se decidir por não) lidar com o ataque inteiro, você é removido. Seu adversário decide o que acontece com você.
- Desistindo antes da jogada do seu oponente permite que você controle como sai da cena. Você também ganha um ou mais pontos fate fazendo isso!
- Stress e consequências leves desaparecem no final da cena, contanto que você consiga descansar. Outras consequências demoram mais.

O QUE É STRESS?

Se você for atingido e não quiser ser removido, você pode optar por sofrer stress.

Stress representa você ficando cansado ou aborrecido, recebendo um ferimento superficial, ou alguma outra condição que desaparece rapidamente.

Sua ficha de personagem tem uma **trilha de stress**, uma fila com três caixas. quando você é atingido e marca uma caixa de stress, a caixa absorve um número de shifts igual ao seu número: um shift para a Caixa 1, dois para a Caixa 2, ou três para a Caixa 3

Você só pode marcar uma caixa de stress para um único ataque, mas você *pode* marcar uma caixa de stress e sofrer uma consequência ao mesmo tempo. Você não pode marcar uma caixa de stress que já está marcada!

O QUE SÃO CONSEQUÊNCIAS ?

Consequências são novos aspectos que você adquire para refletir estar muito ferido de alguma forma. Sua ficha de personagem tem 3 campos onde você pode escrever as consequências. Cada um é rotulado com um número: 2 (consequência leve), 4 (consequência moderada), ou 6 (consequência severa). Isto representa o número de shifts do ataque que a consequência absorve. Você pode usar quantas quiser para lidar com um único ataque, mas somente se o campo não estiver utilizado. Se você já produziu uma consequência moderada, você não pode ter outra até que tenha feito algo para fazer a primeira desaparecer!

O lado realmente ruim das consequências é que cada consequência é um novo aspecto que seu oponente pode invocar contra você. Quanto mais você tiver, mais vulnerável você está. E assim como aspectos situacionais, o personagem que o criou (neste caso o personagem que o atingiu) ganha uma invocação gratuita daquela consequência. Ele pode escolher deixar um de seus aliados fazer uso dessa invocação gratuita.

Digamos que você tenha sido atingido seriamente com um dano de 4 shifts. Você marca a Caixa 2 na sua trilha de stress, o que o deixa com 2 shifts para tratar. Se você não puder, será retirado, logo, é hora de uma consequência. Você pode optar por escrever um novo aspecto no campo de consequência rotulado 2—digamos, **Tornozelo Torcido**. Isso dá conta dos dois últimos shifts e você pode continuar lutando!

Se você não for capaz de absorver todos os shifts de um ataque—marcando uma caixa de stress ou sofrendo consequências, ou ambos—você é removido.

O QUE ACONTECE QUANDO SOU REMOVIDO?

Se você for removido, você não pode mais participar da cena. Quem quer que o tenha removido narra o que aconteceu com você. Isso deve fazer sentido com a forma pela qual você foi removido—talvez você fuja da sala envergonhado, ou fique inconsciente.

DESISTINDO

Se as goisas parecerem cruéis pra você, você pode **desistir** (ou **perder** a luta)—mas você tem que dizer que *é* o que quer fazer antes que seu adversário role os dados.

Isso é diferente de ser removido, porque você pode interferir no que acontece com você. Seu oponente recebe uma grande concessão—discuta o que faz sentido na situação—mas é melhor que ser removido e não poder fazer nada a respeito.

Além disso, você ganha um ponto fate por ter desistido, e um ponto fate para cada consequência que tenha sofrido. Esta é sua chance de dizer “Você venceu este round, mas eu acabo com você na próxima vez!” e receber uma grande pilha de pontos fate para bancar sua afirmação.

MELHORANDO—RECOBRANDO-SE DE STRESS E CONSEQUÊNCIAS

No final de cada cena, limpe suas caixas de stress. Recuperar-se de uma consequência é um pouco mais complicado; você tem que explorar como se recuperou—seja numa vista à emergência do hospital, caminhando para se acalmar, ou algo que faça sentido com a consequência. Você também precisa esperar uma quantidade de tempo apropriada.

- **Consequência leve:** removida no final da cena, desde que você tenha a chance de descansar.
- **Consequência moderada:** removida no final da próxima sessão, contanto que faça sentido na história.
- **Consequência severa:** Removida no final do *cenário*, contanto que faça sentido na história.

Cenários:
p. 36



RENOMEANDO CONSEQUÊNCIAS MODERADAS E SEVERAS

Consequências moderadas e severas tendem a permanecer por um tempo. Por isso, em algum momento você pode querer mudar o nome do aspecto para se encaixar melhor com o que acontece na história. Por exemplo, depois de conseguir ajuda médica, **Perna Quebrada Doendo Muito** faz mais sentido se for alterada para **Mancando em Muletas**.

ASPECTOS E PONTOS FATE

Um **aspecto** é uma palavra ou frase que descreve algo especial sobre uma pessoa, lugar, coisa, situação, ou grupo. Quase qualquer coisa que você pensar pode ter aspectos. uma pessoa pode ser *A Maior Espadachim do Mar de Nuvens*. Uma sala pode estar *Em Chamas* depois que você derrubu a lâmpada de óleo. Depois de um encontro com um dinossauro numa viagem no tempo, você pode estar *Aterrorizado*. Aspectos permitem que você mude a história de forma a acompanhar as tendências, habilidades ou problemas de seu personagem.

Você **gasta pontos fate**—os quais você contabiliza com moedas ou tokens ou fichas de poquer ou o que preferir—para destravar o poder dos aspectos e usá-los em seu auxílio. Você **adquire** pontos fate deixando um aspecto de personagem ser forçado contra você para complicar a situação ou tornar sua vida mais difícil. Certifique-se de contabilizar os pontos fate que restam no final da sessão—se tiver mais do que seu refresh, você inicia a próxima sessão com esse mesmo número.

Refresh:
p. 11

Você ganhou muito pontos fate durante a sessão de jogo, terminando o dia com cinco pontos fate. Seu refresh é 2, então você vai iniciar a próxima sessão com cinco pontos fate. Mas outro jogador terminou a sessão com apenas um ponto fate. O refresh dele é 3, então ele começa a próxima sessão com 3 pontos fate, não com o único ponto que havia sobrado.

QUE TIPOS DE ASPECTOS EXISTEM?

Existe vários tipos de aspectos, mas indiferentemente de como são chamados eles funcionam da mesma forma. A principal diferença é quanto tempo eles ficam ativos antes de desaparecerem .

Aspectos de Personagem: estes aspectos estão na sua ficha de personagem, tais como seu conceito chave e complicação. Eles descrevem traços de personalidade, detalhes importantes do seu passado, relacionamentos, itens ou títulos importantes que possui, problemas com os quais está lidando, os objetivos que persegue, reputações ou obrigações que carrega. Estes aspectos só mudam sob circunstâncias muito incomuns; a maioria nunca muda.

Conceito chave:
p. 8

Complicação:
p. 9

Exemplos: *Capitã do Navio Celeste Nimbus; Fugindo dos Cavaleiros do Círculo; Atenção aos Detalhes; Eu Devo Proteger Meu Irmão.*



Aspectos Situacionais: Estes aspectos descrevem os arredores aonde a ação acontece. isto inclui aspectos que você cria ou descobre usando a ação **criar uma vantagem**. Exemplos: *Em Chamas*; *Luz do Sol Brilhante*; *Multidão Irrada*; *Desmaiado no Chão*.

Exemplos: **Em Chamas**; **Luz do Sol Brilhante**; **Multidão Irrada**; **Desmaiado no Chão**

Para se livrar de um aspecto situacional, você pode tentar uma ação de superar para eliminá-lo, desde que você possa pensar numa maneira de seu personagem fazê-lo—jogar um balde d'água no **Fogo Furioso**, usar manobras evasivas para escapar do caça inimigo que está **Na Sua Cola**. um adversário pode usar uma ação de Defender para preservar o aspecto, se ele puder descrever como.

Recobrando-sede
consequências:
p. 24

Consequências: Estes aspectos representam ferimentos ou trauma duradouro que acontecem quando você é atingido por ataques. Eles vão embora lentamente, como descrito em *Ouch! Dano, Stress, e Consequências*.

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

Impulsos: Um impulso é um aspecto temporário que você pode usar uma vez (veja “O Que Você Faz Com Aspectos” a seguir), então ele some. Impulsos não utilizados desaparecem quando a cena onde eles foram criados acaba ou quando a vantagem que eles representam não mais existe. Eles representam vantagens breves e fugazes que você ganha em conflito com outros.

Exemplos: **Na Minha Mira**; **Distraído**; **Terreno Instável**; **Pedra na Bota**.

O QUE VOCÊ FAZ COM ASPECTOS? Existem

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

INVOCANDO ASPECTOS

Você **invoca** um aspecto para dar a si mesmo um bônus ou tornar as coisas um pouco mais difíceis para seu adversário. Você pode invocar qualquer aspecto que você a) saiba, e b) possa explicar como usar a seu favor—incluindo aspectos em outros personagens ou na situação.

Para invocar um aspecto, você tem que descrever como ele vai ajudá-lo na atual situação.

- Eu ataco o zumbi com minha espada. Eu sei que zumbis são **Lerdos**, isso vai me ajudar.
- Eu quero muito assutar este cara. Ouvi dizer que ele tem **Medo de Ratos**, então vou soltar um rato em sua cama.
- Agora que o guarda está **Distraído**, eu vou poder me esgueirar por trás dele.
- Este feitiço precisa ser realmente poderoso—Eu sou um **Arquimago da Ordem Antiga**, e eu como feitiços poderosos no café da manhã.

JvJ

A única hora em que um ponto fate pode não ir para o MJ é quando você está em conflito com outro jogador. Se você estiver, e invocar um dos aspectos do outro PJ para ajudá-lo contra ele, esse jogador vai ganhar o ponto fate, não o MJ, quando a cena acabar.



O que você ganha invocando um aspecto? Escolha um dos seguintes efeitos:

- Adicione um bônus de +2 ao seu total. Isto custa um ponto fate.
- Role os dados novamente. Esta é a melhor opção se sua jogada foi muito ruim (geralmente -3 or -4 nos dados). Isto custa um ponto fate.
- Confronte seu oponente com o aspecto. Use esta opção quando seu adversário estiver tentando alguma coisa e você acha que existe um aspecto que pode deixar as coisas mais difíceis para ele. Por exemplo, um bandido alienígena quer sacar seu blaster, mas ele está **Enterrado em Escombros**; você gasta um ponto fate para invocar este aspecto e agora o nível de dificuldade de seu oponente é aumentado em +2.
- Ajudar um aliado com um aspecto. Use esta opção quando um amigo puder usar alguma ajuda e você acha que um aspecto existente pode tornar as coisas mais fáceis para ele. Você gasta um ponto fate para invocar o aspecto e agora seu amigo tem +2 em sua jogada.

Importante: Você só pode invocar um aspecto uma vez em uma determinada jogada; você não pode gastar uma pilha de pontos fate em um aspecto e ganhar um bônus imenso com isso. Contudo, você pode invocar vários aspectos diferentes na mesma jogada.

Se você estiver invocando um aspecto para adicionar um bônus ou repetir a jogada, espere o resultado primeiro. Não gaste um ponto fate sem necessidade!

Sucesso com
estilo: p. 13

Impulsos:
p. 26

Invocações grátis: Algumas vezes você pode invocar um aspecto sem pagar um ponto fate. Se você criar ou descobrir um aspecto através da ação **criar uma vantagem**, a primeira invocação do mesmo (por você ou seu aliado) é grátis (se tiver sucesso com estilo, você ganha *duas* grátis). Se você provocar uma consequência através de um ataque, você ou seu aliado podem invocá-la uma vez sem custo. Um **impulso** é um tipo especial de aspecto que garante uma invocação grátis e desaparece.

FORÇANDO ASPECTOS

Se você estiver em uma situação onde ter or estar próximo a um certo aspecto significa que a vida de seu personagem fica mais dramática ou complicada, qualquer um pode **forçar** o aspecto. Você pode até força-lo em si mesmo—isto é chamado auto-forçar. Forçar é a maneira mais comum de jogadores adquirirem mais pontos fate.

Existem dois tipos de forçar.

Forçar decisões: Este tipo de forçar sugere a resposta a uma decisão que seu personagem tem que fazer. Se seu personagem é a **Princesa de Alaria**, por exemplo, você pode ter que ficar e liderar a defesa do Castelo Real Alariano ao invés de fugir para segurança. Ou se você tiver um **Gigantesco Veio Desafiador**, talvez você não resista a discutir com o Decano da Disciplina quando ele interrogar você.

Forçar eventos: Outras vezes forçar reflete alguma coisa acontecendo que torna a vida mais complicada pra você. Se você tiver *Estranha Sorte*, claro que o feitiço que você está trabalhando em aula acidentalmente torna os cabelos do severo Mestre de Poções laranja. Se você *Deve um Favor a Don Valdeon*, Don Valdeon aparece e exige que você faça um serviço para ele na hora mais inconveniente possível.

Sempre que um aspecto for forçado contra você, a pessoa forçando oferece um ponto fate e sugere que o aspecto tem um certo efeito—que você tomará uma certa decisão ou que um evento em particular irá ocorrer. Você pode discutir os detalhes propondo alterações ou ajustes na sugestão. Depois de alguns momentos você tem que decidir se aceita o ponto ou não. Se concordar, você aceita o ponto fate, e seu personagem toma a decisão sugerida ou o evento acontece. Se você recusar, você deve *pagar* um ponto fate. Sim, isso significa que se você não tiver um ponto fate, não pode se recusar a um "forçar"!

ESTABELECEER FATOS

A última coisa que aspectos podem fazer é **estabelecer fatos** no jogo. Você não tem que gastar pontos fate, rolar dados ou qualquer coisa para fazer isso acontecer—apenas pela virtude de ter o aspecto *Piloto do Pato Rosado*, você estabeleceu que seu personagem é um piloto e que ele pilota um avião chamado *Pato Rosado*. Ter o aspecto *Inimigo Mortal: Os Ninjas Vermelhos* estabelece que o mundo tem uma organização chamada Os Ninjas Vermelhos e que eles estão atrás de você por alguma razão. Se você tiver o aspecto *Feticeiro do Círculo Misterioso*, você não apenas estabeleceu que existe um grupo de feiticeiros chamado Círculo Misterioso, mas que *mágica existe no mundo e que você e capz de utilizá-la*.

Quando você estabelecer fatos no mundo desta forma, tenha certeza de fazê-lo em cooperação com os outros jogadores. Se a maioria das pessoas quiser jogar num mundo sem magia, você não deve unilateralmente trazer magia para ele através de um aspecto. Tenha certeza de que os fatos que você estabelece através de seus aspectos deixa o jogo divertido para todos.

QUANTOS PONTOS FATE O MJ GANHA?

Como MJ, você não precisa contabilizar os pontos fate de cada PDM, mas isso não significa ter um número ilimitado. Comece cada cena com uma reserva de um ponto por cada PJ que estiver presente. Gaste os pontos fate desta reserva para invocar aspectos (e consequências) contra os PJs. Quando estiver vazia, você não pode invocar aspectos contra eles.

Como aumentar o tamanho da sua reserva? Quando um jogador forçar um aspecto dos PDMs, adicione o ponto fate à sua reserva. Se aquele "forçar" terminar a cena, ou quando um PDM desistir, adicione estes pontos fate à sua reserva no início da próxima cena.

Pontos fate que você concede por forçar **NÃO** saem dessa reserva. Você nunca deve se preocupar em ficar sem pontos fate para premiar cada forçar.



COMPONDO BONS ASPECTOS

Quando precisar pensar em um bom aspecto (estamos falando principalmnte de aspectos de perosnagens e situacionais aqui), pense em duas coisas:

- Como o aspecto pode ajudá-lo—quando você o invocar.
- Com ele pode prejudicá-lo—quando ele for forçado contra você.

Por exemplo:

Eu vou pegá-lo, von Stendahl!

- Invoque-o quando estiver agindo contra von Stendahl para melhorar suas chances.
- Ganhe um ponto fate quando seu ódio contra von Stendahl fizer você agir de forma idiota para tentar pegá-lo.

Nervos no Gatilho

- Invoque-o quando ser extra vigilante e cuidadoso puder ajudá-lo
 - Ganhe um ponto fate quando isto deixá-lo assustado e distraído por ameaças que não estão realmente lá.
-

Obviamente espera-se que seu aspecto complicação cause problemas—e por isso torne a vida de seu personagem mais interessante e lhe dê pontos fate—então está tudo bem se ele for um pouco mais unidimensional, mas outros aspectos de personagem e situacionais devem ter os dois lados.

FATE ACCELERATED

PROEZAS

Proezas são truques, manobras ou técnicas que seu personagem possui que mudam como uma atitude funciona para ele. Geralmente isso significa que você ganha um bônus em certas situações, mas algumas vezes lhe dá alguma habilidade ou característica. Uma proeza também pode refletir equipamento especializado, de alta qualidade ou exótico, a que seu personagem tem acesso e que lhe dá uma vantagem sobre outros personagens.

Atitudes
p. 18

Não há uma lista definitiva de proezas para você escolher; assim como aspectos, todos compõe suas próprias proezas. Existem 2 modelos básicos para guiá-lo na composição de suas proezas para você ter um lugar onde começar

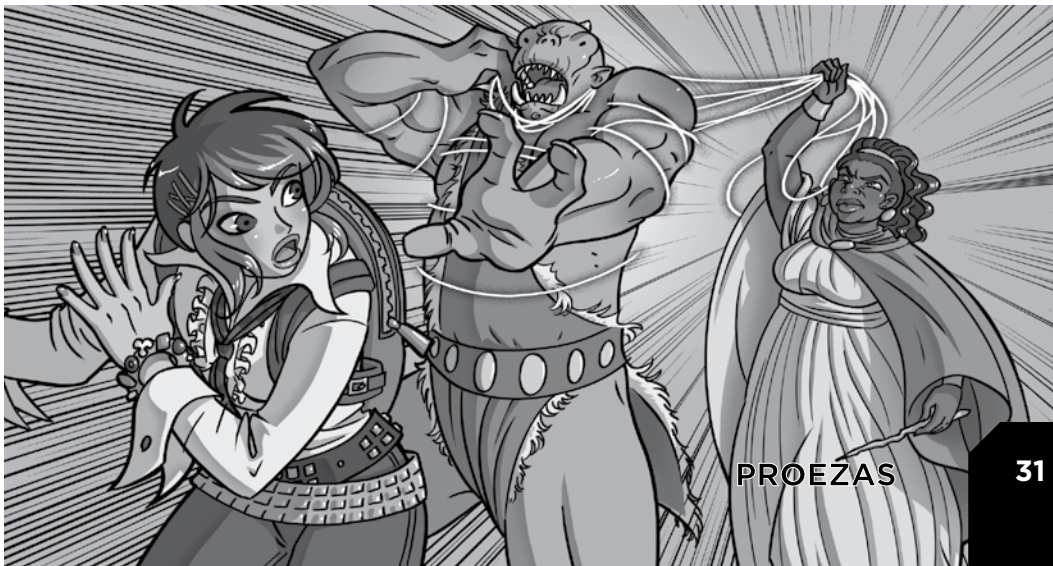
O primeiro tipo de proeza lhe dá um bônus +2 bonus quando você usa uma certa atitude em uma certa situação. Use este modelo:

Porque eu **[descreva algo em que você seja excepcional, tenha um equipamento cool, ou seja de alguma forma incrível]**, eu ganho +2 quando **[escolha um: Cuidadosamente, Inteligentemente, Chamativamente, Fortemente, Rapidamente, Sorrateiramente]** **[escolha um: ataco, defendo, crio vantagens, supero]** quando **[descreva a circunstância]**.

Por exemplo:

- Porque eu **sou um Fala Mansa**, eu ganho +2 quando **Sorrateiramente crio vantagens** quando **estou conversando com alguém**
- Porque eu **sou um Amante de Quebra-Cabeças**, eu ganho +2 quando eu **Inteligentemente supero obstáculos** quando **Sou apresentado a um quebra-cabeças, charada ou enigma similar.**
- Porque eu **sou um Duelista de Classe Mundial** eu ganho +2 quando eu **Ataco Chamativamente** quando **estou engajado em um duelo**
- Porque eu **tenho um Escudo Muito Grande**, eu ganho +2 quando eu **Fortemente me Defendo** quando **uso meu escudo em combate corpo a corpo**

Algumas vezes, se as circunstâncias forem especialmente restritivas você pode aplicar a proeza para uma ação criar uma vantagem e para uma ação superar



O segundo tipo de proeza deixa você fazer uma coisa verdadeira, muito legal, ou então ignorar as regras normais de algum modo. use este modelo:

Porque Eu [descreva algo em que você é excepcional, um equipamento fantástico que possua, ou seja incrível de alguma forma], uma vez a cada sessão eu posso [descreva algo impressionante que você possa fazer].

Por Exemplo:

-
- Porque Eu **Possuo Muitas Conexões**, uma vez a cada sessão eu posso **encontrar um aliado no lugar certo**.
 - Porque Eu **Saco Muito Rápido**, uma vez a cada sessão Eu posso **escolher sacar primeiro em um conflito**.
 - Porque Eu **Corro Muito Rápido**, uma vez a cada sessão Eu posso **aparecer em qualquer lugar que eu queira, desde que eu possa correr até lá, não importa de onde eu comece**.
-

Estes modelos existem para lhe dar uma idéia de como as proezas devem ser construídas, mas não se sinta obrigado a segui-los à risca Se você tiver uma boa idéia. Se você quiser ler um pouco mais sobre construção de proezas, veja *Skills and Stunts* em *Fate Core*.



FAZENDO COISAS CADA VEZ MELHOR: PROGRESSÃO DO PERSONAGEM

Pessoas mudam. Suas habilidades se aguçam com o treino. Sua experiência de vida se acumula e molda sua personalidade. *Fate Accelerated Edition* reflete isso com a **progressão do personagem**, que permite mudar seus aspectos, adicionar ou alterar proezas, e aumentar os bônus de suas atitudes. Você faz isso quando seu personagem atinge um marco de percurso.

MARCOS DE PERCURSO

Histórias em shows de TV, quadrinhos, filmes e mesmo video games geralmente continuam de um episódio a outro, temporada a temporada. Frodo levou três livros para levar o Anel até a Montanha do Destino. Aang levou três temporadas para derrotar o Lorde do Fogo. Você captou a idéia. *FAE* pode contar esses tipos de histórias; você joga muitas sessões em seguida usando os mesmos personagens—isso é frequentemente chamado uma **campanha**—e a história se constrói em si mesma. mas dentro dessas histórias, existem alguns arcos mais curtos, como episódios individuais de uma série de TV ou edições únicas de quadrinhos, onde histórias mais curtas são contadas e então concluídas. *FAE* também pode fazer isso, mesmo em uma longa campanha.

No *FAE*, nós chamamos estas conclusões de **marcos de percurso**—sejam eles pequenos para histórias curtas ou realmente grandes no final de muitas sessões de jogo. *FAE* reconhece três tipos de marcos de percurso, e cada um permite que você modifique seu personagem de certas maneiras

PEQUENOS MARCOS DE PERCURSO

Um **pequeno marco de percurso** geralmente ocorre no final de uma sessão de jogo, ou quando um pedaço da história foi resolvido. Ao invés de fazer seu personagem mais poderoso, esse tipo de marco é mais sobre mudar seu personagem, ajustando-o com o que estiver acontecendo na história se você precisar. Algumas vezes não faz muito sentido tirar vantagem de um pequeno marco de percurso mas você sempre terá a chance, se precisar.

Após um pequeno marco de percurso, você pode escolher fazer um(e apenas um) dos itens abaixo:

- Trocar o bônus de duas atitudes.
- Renomear um aspecto que não seja seu conceito chave.
- Trocar uma proeza por outra diferente.
- Escolher uma nova proeza (e ajustar seu refresh, se você já tiver três proezas).

Além disso, se você tiver uma consequência moderada, verifique se ela já durou duas sessões. Se sim, você pode removê-la.



IMPORTANTES MARCOS DE PERCURSO

Cenários: Um **marco de percurso importante** geralmente ocorre no final de um p. 36 cenário ou na conclusão de um grande evento da trama (ou, na dúvida, ao final de duas ou três sessões de jogo). Diferente dos pequenos marcos, que são fundamentalmente sobre mudança, os marcos importantes são sobre aprender coisas novas—lidar com problemas e desafios tornou seu personagem mais capacitado no que ele faz.

Além do benefício do pequeno marco, você também ganha *ambos* os itens a seguir:

- Se você tiver uma consequência severa que já durou pelo menos duas sessões, você pode eliminá-la.
- Aumente o bônus de uma atitude em +1.

GRANDES MARCOS DE PERCURSO

Grandes marcos de percurso devem ocorrer apenas quando acontece alguma coisa na campanha que a agiat bastante—o final de um grande arco de histórias, a derrota final do principal vilão, ou qualquer outra mudança em larga escala que reverbere no mundo do jogo.

Estes marcos tratam de adquirir mais poder. Os desafios de ontem simplesmente não são mais suficientes para ameaçar estes personagens, e as ameaças de amanhã terão de ser mais competentes, organizadas e determinadas para enfrentá-los

Atingir um grande marco de percurso confere tanto os benefícios de um marco importante como os de um pequeno marco. Além disso você pode fazerambos os itens a seguir:

- Adicionar mais um ponto de refresh, que pode ser imediatamente utilizado para comprar uma proeza, se quiser.
- Renomear o conceito chave de seu personagem (opcional).

AUMENTANDO OS BÔNUS DE ATITUDES

Quando você aumenta o bônus de uma atitude, existe apenas uma regra a ser lembrada: você não pode aumentar o bônus de uma atitude acima de Soberbo (+5).

FATE ACCELERATED

SENDO O MJ

O MJ tem muitas responsabilidades, tais como apresentar o conflito aos jogadores, controlar os PDMs, e ajudar todos a aplicar as regras às situações do jogo

Vamos falar sobre as tarefas do MJ:

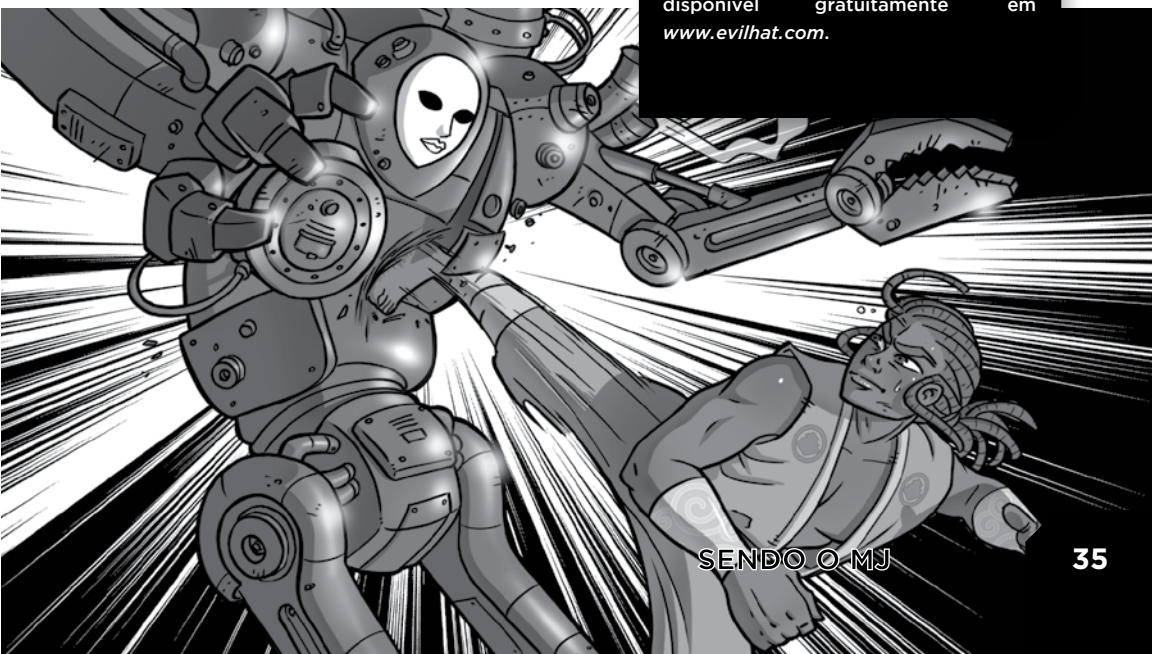
AJUDAR A CONSTRUIR CAMPANHAS

Uma **campanha** é uma série de jogos em que você usa os mesmos personagens, onde a história se constrói baseada no que aconteceu nas sessões anteriores. Todos os jogadores devem colaborar com o MJ para planejar como a campanha vai funcionar. Geralmente isso é uma conversa entre todos para decidir com que tipo de heróis vocês querem jogar, em que tipo de mundo vocês vivem, e que tipo de vilões vocês vão enfrentar. Conversem sobre o quão sério vocês querem que o jogo seja e quanto tempo vocês querem que ele dure

- Pessoas-Gato que são Piratas do céu em navios voadores, sempre fugindo da Marinha Real que quer pegá-los
- Povo do deserto praticante de magia lutando contra soldados invasores do maligno Império de Aço.
- Estudantes de uma escola para jovens magos resolvendo mistérios e descobrindo segredos de sua velha escola.

APRENDENDO A SER UM MJ

Ser um MJ e controlar jogos pode parecer difícil e intimidador a princípio. É uma habilidade que exige alguma prática para se dominar, então não se preocupe—você vai ficar melhor a cada vez. Se você quiser ler mais sobre a arte de "Mestrar" Fate, existem vários capítulos nas regras de *Fate Core* que você deve investigar: *Running the Game*, *Scenes*, *Sessions*, *Scenarios*, and *The Long Game* são particularmente úteis. *Fate Core* está disponível gratuitamente em www.evilhat.com.



CONSTRUIR CENÁRIOS E CONTROLAR SESSÕES DE JOGO

Um **cenário** é um arco de história curto, do tipo que você pode ver concluído em dois episódios de aventura numa série de TV, mesmo que seja uma pequena parte de uma história maior. Geralmente você pode concluir um cenário de uma a três sessões de jogo, desde que você jogue de três a quatro horas por vez. Mas o que é um cenário, e como construir um?

CENÁRIOS

Um cenário precisa de duas coisas: Um vilão com um objetivo, e um motivo que os PJs não possam ignorar.

Vilão com objetivo: Você provavelmente já entendeu esta parte. O opositor principal da campanha ou um de seus aliados, é provavelmente o vilão

Algo que os PJs não podem ignorar: Agora você tem que dar aos PJs uma razão para se importar. tenha certeza de que o objetivo do vilão está na cara dos PJs, onde eles tem que fazer algo ou coisas ruins irão acontecer com eles, ou a pessoas que eles acham importantes.

CONTROLANDO SESSÕES DE JOGO

Agora que o vilão está fazendo alguma coisa que os PJs vão prestar atenção, é hora de fazê-los agir. Algumas vezes a melhor maneira de fazer isso, especialmente na primeira sessão de um novo arco de histórias, é colocá-los imediatamente em ação. Uma vez que os PJs saibam por que eles tem que se importar com o que está acontecendo, você sai do caminho e os deixa tomar conta da situação

Dito isto, existem algumas tarefas que o MJ tem que fazer para uma sessão:

- **Dirigir as cenas:** Uma sessão é feita de cenas individuais. Decida onde a cena começa, quem está lá e o que está acontecendo. Decida quando todas as coisas interessantes já aconteceram e a cena acabou.
- **Julgar as regras:** Quando surgir alguma questão sobre como aplicar as regras, você tem a palavra final.
- **Definir as dificuldades:** Você decide o quanto as tarefas são difíceis.
- **Interpretar os PDMs:** Cada jogador controla seu próprio personagem, mas você controla todo o resto, incluindo os vilões.
- **Manter as coisas em movimento:** Se os jogadores não souberem o que fazer a seguir, é seu trabalho dar uma "sacudida" neles. Nunca deixe a situação ficar muito atolada em indecisão e não os deixe sem informação—faça algo para agitar as coisas.
- **Garanta que todos tenham a chance de ser incríveis:** seu objetivo não é derrotar os jogadores, mas desafiá-los. Certifique-se de que cada PJ possa ser o astro de vez em quando, do grande guerreiro ao pequeno e sorrateiro ladrão

Dificuldades
p. 37



AJUSTANDO OS NÍVEIS DE DIFICULDADE

Quando outro personagem se opõe ao PJ, essas jogadas fornecem oposição em um conflito, disputa, ou desafio. Mas se não houver oposição ativa você terá que decidir quão difícil é a tarefa

Dificuldades baixas são melhores quando você quer dar aos PJs uma chance de se mostrar e ser incríveis. **Dificuldades próximas do bônus de atitude** são melhores para criar tensão, mas sem oprimi-los. **Dificuldades altas** são melhores se você quiser enfatizar o quão terríveis ou incomuns são as circunstâncias e fazê-los usar todos os recursos.

REGRAS DE OURO:

- Se a tarefa não for nada difícil, dê a ela um Mediocre (+0)—ou diga ao jogador que ele teve sucesso sem rolar os dados.
- Se você puder pensar em pelo menos uma razão pela qual a tarefa é difícil, escolha Razoável(+2).
- Se a tarefa for muito difícil, escolha Ótimo (+4).
- Se a tarefa for praticamente impossível, vá o mais alto que fizer sentido. O PJ terá que perder alguns pontos fate e conseguir muita ajuda para vencer, mas isso é bom.

REGRA OPCIONAL: NÚMEROS ALVO RELACIONADOS A ATITUDES

Algumas vezes ser Cuidadoso torna as coisas muito mais fáceis; algumas vezes apenas mais demoradas. O MJ pode querer ajustar o número alvo para cima ou para baixo em 1 ou 2 dependendo se você escolher uma atitude adequada ou problemática. Isto torna as coisas um pouco mais complexas, mas para alguns grupos vale a pena.

VILÕES

Quando você cria um vilão, você pode fazê-lo exatamente como os PJs, com atitudes, aspectos, stress, e consequências. Você deve fazer isso para vilões importantes ou recorrentes, que tem a intenção de dar aos PJs algumas dificuldades reais, mas você não deve precisar de mais de um ou dois destes em um cenário

Buchas: Outros vilões são **buchas**—bandidos sem nome ou monstros ou capangas que estão lá para tornar o dia dos PJs um pouco mais difícil, mas são pensados para serem mais ou menos facilmente removidos, especialmente por PJs poderosos. Eis aqui como criar seus números:

1. Faça uma lista de coisas que eles sabem fazer. Eles tem um +2 em todas as jogadas fazendo essas coisas.
2. Faça uma lista de coisas em que eles são ruins. Eles tem um -2 em todas as jogadas fazendo essas coisas.
3. Tudo o mais ganha um +0 quando jogado
4. Dê ao bucha um aspecto ou dois para reforçar no que eles são bons ou ruins, ou se eles tem uma vantagem ou vulnerabilidade particular. Tudo bem se os aspectos do bucha forem realmente simples.
5. Buchas tem zero, uma, ou duas caixas na sua trilha de stress, dependendo do quanto resistentes você os imagine.
6. Buchas não ganham consequências. Se eles ficarem sem caixas de stress(ou não tiverem nenhuma), o próximo acerto os derruba.

VALENTÃO DA CASA CÍCLOPE

Valentão da Casa Cíclope, Covarde sem Reforço

Habilidoso (+2) em: Assutar outros estudantes, Se esquivar de problemas, Quebrar coisas

Ruim (-2) em : Planejar, estudar

Stress: Nenhum (primeiro acerto os derruba)

ASSASSINO DE AÇO

Assassino de Aço, A noite é nossa

Habilidoso (+2) em: Esgueirar, emboscar

Ruim (-2) em: Permanecer determinado, oposição

Stress: ☐

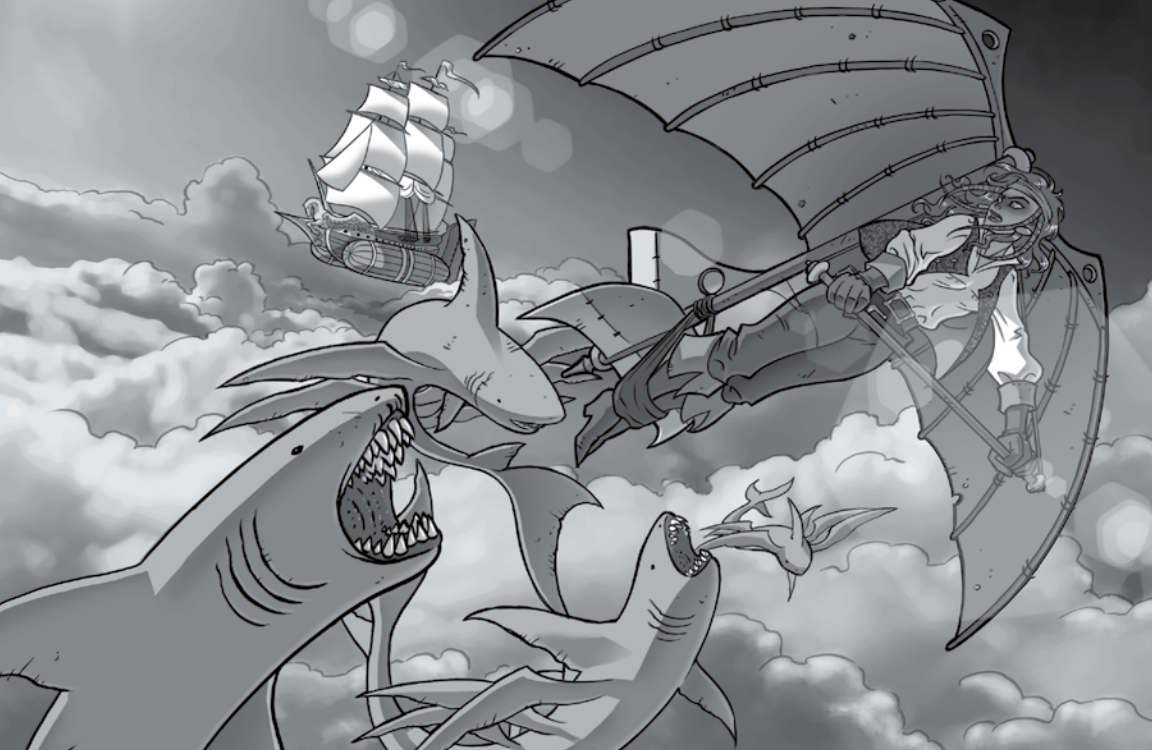
TUBARÃO CELESTE

Eu sou um tubarão, Barriga vulnerável

Habilidoso (+2) em: Voar, morder

Ruim (-2) em: Qualquer coisa que não seja voar e morder

Stress: ☐☐



Grupos de buchas: Se você tiver um monte de vilões de baixo nível enfrentando os PJs, você pode tornar seu trabalho mais fácil tratando-os como um grupo—ou mesmo poucos grupos. ao invés de controlar uma dúzia de vilões, você controla três grupos de quatro. Cada um destes grupos age como um único personagem e tem um conjunto de dados como um único bucha teria:

1. Escolha um par de coisas em que eles tem habilidade. você pode designar “encurrular” como uma das coisas em que o grupo é bom.
2. Escolha um par de coisas nas quais eles são ruins.
3. Dê a eles um aspecto.
4. Dê a eles uma caixa de stress para cada dois indivíduos no grupo.

GANGUE DE BANDIDOS

Cabos de Machado & Pés de Cabra

Habilidosos (+2) em: Cercar, assustar pessoas inocentes

Ruins (-2) em: Antecipar, lutar quando em menor número

Stress: ☐☐ (4 bandidos)

Fate Core tem um jeito de lidar com isso, chamado turba (veja a seção “*Creating the Opposition*” do capítulo *Running the Game* em *Fate Core*). Sinta-se à vontade para usar aquela opção se preferir. Note que ela pode levar a turbas muito fortes, a menos que você comece com buchas muito fracos—se você quiser dar a seus PJs um desafio sério, este pode ser um jeito de fazê-lo.

EXEMPLOS DE PERSONAGENS

A seguir temos 4 exemplos de personagens que podem ser usados como estão, ou como inspiração para seus próprios personagens.

RETH DA RESITÊNCIA ANDRALI

Reth tem 14 anos de idade. Tem a pele moreno escura e cabelos pretos que ele usa em grossos dreadlocks. Ele usa roupa e sandálias leves e folgadas, e é uma habilidoso artista marcial. Ele é o mais poderoso Invocador Solar nascido em gerações; ele pode invocar magicamente o poder do fogo. Originalmente de uma cidade do vasto Deserto Andral, ele e seus amigos se opõe ao Império de Aço invasor e tem vivido em

fuga desde então.

RETH

Conceito Chave:

Invocador Solar do Deserto Andral

Complicação: *Assassinos de Aço me Querem Morto*

Outros Aspectos: *Meu Kung Fu é o Mais Forte;*

Paixão por Avasa; Eu posso aprender com a Experiência de Serio.

ATITUDES

Cuidadoso: Razoável (+2)

Inteligente: Médio (+1)

Chamativo: Medíocre (+0)

Forte: Bom (+3)

Rápido: Razoável (+2)

Sorrateiro: Médio (+1)

PROEZAS

Postura do Sol Desafiador: Porque Eu aperfeiçoei a Postura do Sol Desafiador, Eu ganho um +2 para Fortemente me defender em combate corpo a corpo.

(Pode adicionar mais duas proezas sem reduzir o refresh!)

STRESS ☐☐☐

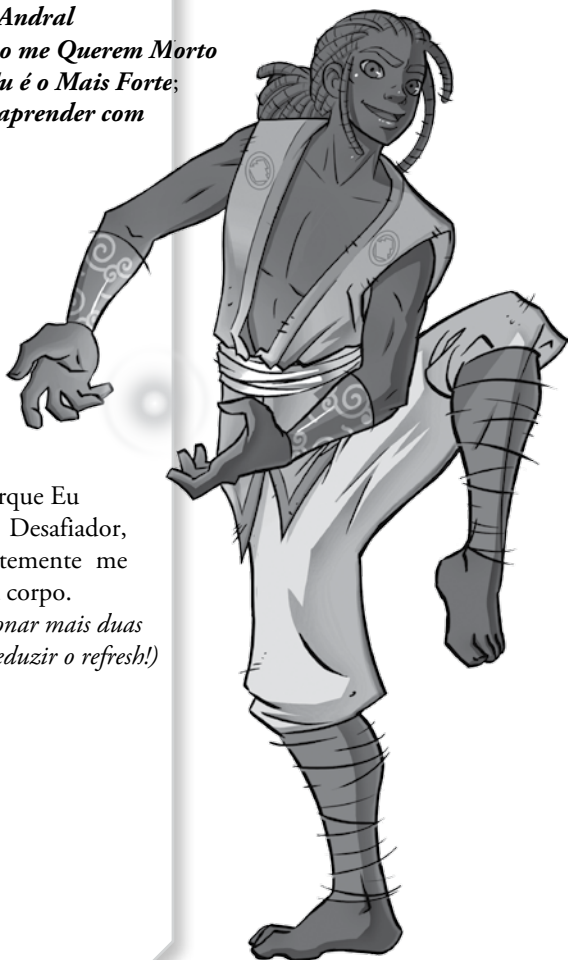
CONSEQUÊNCIAS

Leve (2):

Moderada (4):

Severa(6):

REFRESH: 3



VOLTAIRE

Voltaire é a capitã do Skimmer *Cirrus*, um navio celeste que vagueia por um vasto mar de nuvens. Ela é uma pessoa gato, sue corpo uma mistura de traços humanos e felinos. Ela usa uma combinação de roupas pomposas de pirata, Incluindo um longo sobretudo marrom e botas à altura do joelho, Um chapéu com pena e um sabre com guarda-punho abaulado. Sendo uma pessoa gato, ela tem a tendência de cochilar em momentos estranhos...

VOLTAIRE

Conceito Chave:

Capitã Felina do Cirrus Skimmer

Complicação: **Bocejo**

Outros Aspectos: *Aquilo? Ah aquilo é um disfarce; Martin é um grande trapaceiro; Sanchez é o melhor imediato que um navio pode ter.*

ATITUDES:

Cuidadosa: Médio (+1)

Inteligente: Médio (+1)

Chamativa: Bom (+3)

Forte: Mediocre (+0)

Rápida: Razoável (+2)

Sorradeira: Razoável (+2)

PROEZAS

Espadachim Exibida: Porque eu sou uma Espadachim Exibida, Eu ganho um +2 Em ataques Chamativos quando cruzo espadas com um único oponente..

(Pode adicionar mais duas proezas sem reduzir o refresh!)

STRESS ☐☐☐

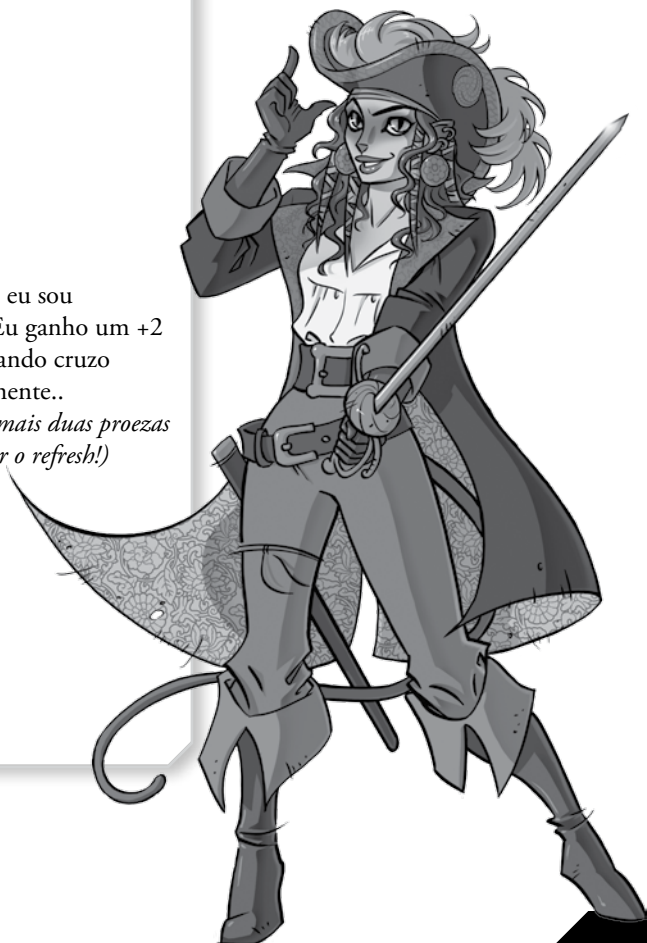
CONSEQUÊNCIAS

Leve (2):

Moderada (4):

Severa (6):

REFRESH: 3



ABIGAIL ZHAO

Abigail é uma estudante na Escola de Feitiçaria, e membro do Clube da Casa do Hipogrifo. Ela tem a pele clara e longos cabelos negros com uma mecha rosa. Ela força sua sorte com o uniforme escolar, usando jóias, cintos tacheados, e desenhos tingidos na blusa oficial, calças, e gravata. Ela é especialmente adepta a encantamentos. Embora ela adore se mostrar aos capangas da Casa do Cíclope, ela tende a agir antes de pensar.

ABIGAIL ZHAO

Conceito Chave: *Especialista em Encantamentos da Casa do Hipogrifo*
Complicação: *Feitiços Primeiro, Perguntas Depois.*

Outros Aspectos: *Eu Odeio Os Caras da Casa Cíclope; Sarah Me Dá Cobertura; Dexter Fitzwilliam vai cair.*

ATITUDES

Cuidadosa: Medíocre (+0)

Inteligente: Razoável (+2)

Chamativa: Médio (+1)

Forte: Razoável (+2)

Rápida: Médio (+1)

Sorradeira: Bom (+3)

PROEZAS

Favorita do Professor: Porque eu sou uma Favorita do Professor, uma vez por sessão Eu posso declarar que um professor aliado aparece na cen.^a *(Pode adicionar mais duas proezas sem reduzir o refresh!)*

STRESS ☐☐☐

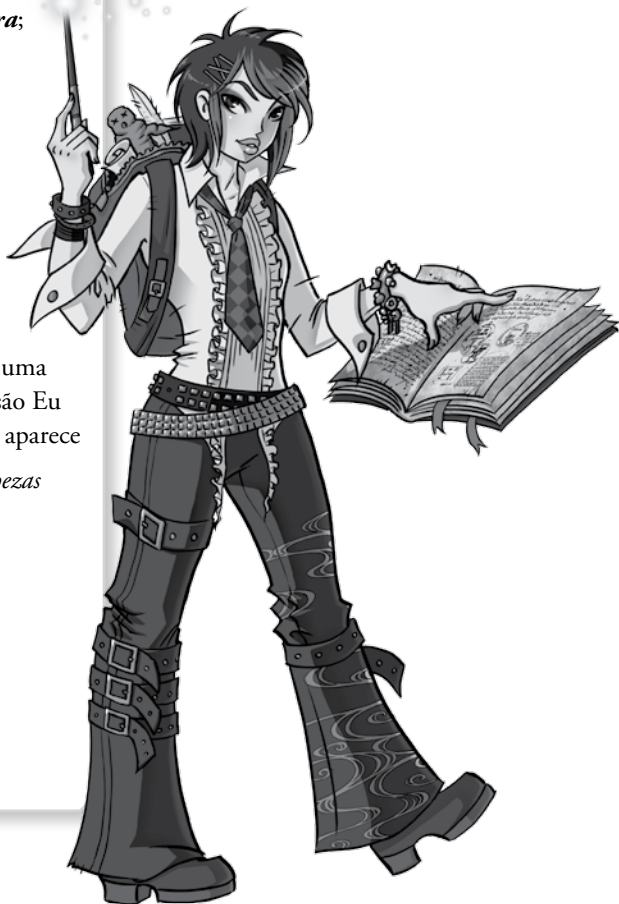
CONSEQUÊNCIAS

Leve (2):

Moderada (4):

Severa (6):

REFRESH: 3



BETHESDA FLUSHING, PHD

Dra. Flushing faz parte do Instituto para Avanços Gravíticos e Eletro Mecânicos (IAGEM), é uma das principais engenheiras e agentes de campo da IAGEM. A IAGEM está frequentemente em conflito com agentes de várias organizações internacionais que buscam roubar sua tecnologia, dominar o mundo, ou ambos. Gustaf von Stendahl, líder de uma sombria agência de espionagem, de afiliação incerta, é um frequente espinho em seu caminho. A Dra. Flushing tem cabelo vermelho brilhante e nunca sai sem vários dispositivos, incluindo sua mochila helicóptero.

BETHESDA FLUSHING

Conceito Chave: *Agente de Campo Chefe da IAGEM*

Complicação: *Eu vou te pegar, von Stendahl!*

Outros Aspectos: *Minhas Invenções Sempre Funcionam. Quase.; Meus Estudantes Aparecem, Só Que Não Como Eu os Esperava; Eu confio no Gênio do Dr. Alemieda*

ATITUDES

Cuidadosa: Razoável (+2)

Inteligente: Bom (+3)

Chamativa: Médio(+1)

Forte: Razoável (+2)

Rápida: Médio (+1)

Sorrateira: Mediocre (+0)

PROEZAS

Heli-Mochila Experimental: Quando eu uso minha Heli-Mochila Experimental, eu ganho um bônus de +2 para criar rapidamente uma vantagem ou ultrapassar um obstáculo, se voar for tanto possível como útil.

Inventora: Por que eu sou uma Inventora, uma vez por sessão eu posso declarar que tenho um artefato especialmente útil que me permite eliminar um aspecto situacional.

(Pode adicionar mais duas proezas sem reduzir o refresh!)

STRESS ☐☐☐

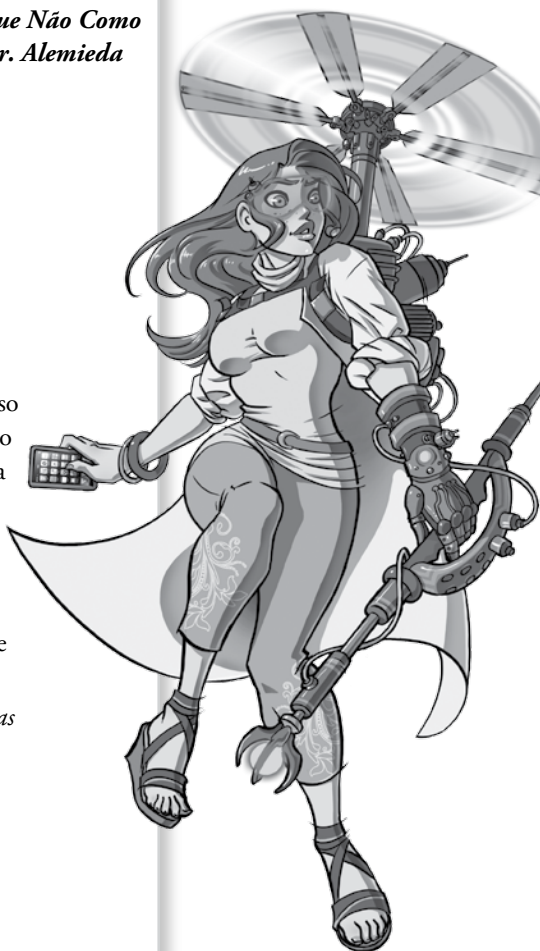
CONSEQUÊNCIAS

Leve(2):

Moderada (4):

a (6):

REFRESH: 3



FATE ACCELERATED: REFERÊNCIA RÁPIDA 1

RESULTADOS DE DADOS (PÁG. 18)

Resultado = Rolagem + Bônus de Atitude
+ Bônus de Proezas
+ Bônus de Aspectos Invocados

RESULTADOS (PÁG. 13)

Versus Resultado do Oponente or Número Alvo:

- **Falha:** Seu Resultado é menor
- **Empate:** Seu Resultado é igual
- **Sucesso:** Seu Resultado é maior por 1 ou 2
- **Sucesso com Estilo:** Seu Resultado é maior por 3 ou mais


AJUSTANDO NÚMEROS ALVO (PÁG. 37)

- **Tarefa Fácil:** Mediocre (+0)—ou sucesso sem rolagem.
- **Dificuldade Moderada:** Razoável (+2).
- **Dificuldade Extrema:** Ótimo (+4).
- **Dificuldade Impossível:** Vá até aonde achar que faça sentido. O PJ tem que perder alguns pontos fate e conseguir bastante ajuda para vencer, mas isso é bom.


A ESCALA

+8	Lendário
+7	Épico
+6	Fantástico
+5	Soberbo
+4	Grande
+3	Bom
+2	Razoável
+1	Médio
0	Medíocre
-1	Pobre
-2	Terrível

AÇÕES (PÁG. 14)

 **Criar uma vantagem ao criar ou descobrir aspectos (pág. 14):**

- **Falha:** Não cria ou não descobre o aspecto, ou você o faz mas seu oponente (não você) ganha uma invocação livre.
- **Empate:** ganha um impulso se criando um novo, ou trata como sucesso se existente
- **Sucesso:** Cria ou descobre o aspecto, ganha uma invocação livre no mesmo.
- **Sucesso com Estilo:** Cria ou descobre o aspecto, ganha duas invocações livres no mesmo.

 **Criar uma vantagem em um aspecto que você já conheça (pág.15):**


- **Falha:** Nenhum benefício adicional.
- **Empate:** Gera uma invocação livre no aspecto.
- **Sucesso:** Gera uma invocação livre no aspecto.
- **Sucesso com Estilo:** Gera duas invocações livres no aspecto.

 **Superar (pág.16):**

- **Falha:** Falha, ou sucesso a um custo sério.
- **Empate:** Sucesso a um custo menor.
- **Sucesso:** Você atinge seu objetivo
- **Sucesso com Estilo:** Você atinge seu objetivo e gera um impulso.

 **Atacar (pág. 17):**

- **Falha:** : Sem efeito.
- **Empate:** Ataque não causa dano,mas você ganha um impulso.
- **Sucesso:** Ataque acerta e causa dano.
- **Sucesso com Estilo:** Ataque acerta e causa dano. Pode reduzir o dano em um para gerar um impulso.

 **Defender (pág. 17):**

- **Falha:** Você sofre as consequências do sucesso de seu oponente.
- **Empate:** Observe a ação de seu oponente para ver o que acontece.
- **Sucesso:** Seu oponente não consegue o que deseja.
- **Sucesso com Estilo:** Seu oponente não consegue o que deseja, e você ganha um impulso.

Pedindo Ajuda (pág. 17):

- Um aliado pode ajudar você a realizar uma ação.
- Quando um aliado o ajuda, ele desiste de sua ação pela troca, e descreve como vai ajudar
- Você ganha +1 para cada aliado que ajuda dessa forma.
- MJ pode colocar limites em quantos podem ajudar.

FATE ACCELERATED: REFERÊNCIA RÁPIDA 2

ORDEM DE TURNO (PÁG. 21)

- **Conflito Físico:** Compare Atitudes Rápido—quem tiver os reflexos mais rápidos age primeiro.
- **Conflito Mental:** Compare atitudes Cuidadoso—aquele com mais atenção a detalhes sente o perigo.
- **Todos os outros seguem em ordem descendente.** Desempe de qualquer maneira que faça sentido, com o MJ tendo a última palavra.
- **O MJ pode escolher agir com todos os PDMs no turno do PDM com mais vantagem.**

STRESS & CONSEQUÊNCIAS (PÁG. 22)

- **Severidade do ataque (em shifts) = Ataque - Defesa**
- **Caixas de Stress:** Você pode marcar uma caixa de stress para lidar com alguns ou todos os shifts de um único ataque. Você pode absorver um número de shifts igual ao número da caixa: um para Caixa 1, dois para Caixa 2, três para Caixa 3.
- **Consequências:** Você pode ter uma ou mais consequências para lidar com o ataque, marcando um ou mais dos campos de consequência disponíveis e escrevendo um novo aspecto para cada campo marcado.
 - **Leve** = 2 shifts
 - **Moderada** = 4 shifts
 - **Severa** = 6 shifts
- **Recuperando-se de Consequências:**
 - **Consequência Leve:** Remova-a ao final da cena.
 - **Consequência Moderada:** Remova-a no final da próxima sessão.
 - **Consequência Severa:** Remova-a no final do cenário.
- **Removido:** Se você não puder (ou decidir não) lidar com o total do ataque, você é removido e seu oponente decide o que acontece com você.
- **Ceder:** Ceda antes da jogada de seu oponente e você pode controlar como sai da cena. Você ganha um ou mais pontos fate (pág. 24).

ATITUDES (PÁG. 18)

- **Cuidadoso:** Quando você presta muita atenção aos detalhes e leva tempo para fazer o trabalho direito.
- **Inteligente:** Quando você pensa rápido, resolve problemas, ou lida com variáveis complexas
- **Chamativo:** Quando você age com estilo e bravatas.
- **Forte:** Quando você usa força bruta
- **Rápido:** Quando você se move rapidamente e com destreza
- **Sorrrateiro:** Quando você usa desorientação, furtividade ou ilusão.

ASPECTOS (PÁG. 25)

- **Invocar (pág. 27):**
Gaste um ponto fate para ter um +2 ou uma nova jogada, ou para aumentar a dificuldade do adversário em +2
- **Forçar (pág. 28):**
Receba um ponto fate quando um aspecto complicar sua vida
- **Estabelecer fatos (pág. 29):** Aspectos são verdade. Use-os para afirmar detalhes sobre você e o mundo

TIPOS DE ASPECTOS

Aspectos de Personagem (pág. 25)

- Escritos quando você cria seu personagem
- Podem ser alterados quando você atingir um marco de percurso (pág. 33).

Aspectos situacionais (pág. 26)

- Estabelecidos no começo de uma cena.
- Podem ser criados usando a ação criar uma vantagem.
- Podem ser eliminados usando a ação de superar.
- Desaparecem quando a situação acaba.

Impulsos (pág. 26)

- Pode ser invocado uma vez (gratuitamente), então desaparece.
- Pode ser eliminado por um oponente usando a ação de superar.
- Impulsos não utilizados desaparecem no final da cena.

Consequências (pág. 23)

- Usados para absorver shifts de ataques com sucesso.
- podem ser invocados por seus oponentes como aspectos situacionais.

INDEX

- Ação(ões), 14, 21, 44
 - atitudes para, 18
 - criando vantagens por, 14, 15
 - tomando, 12
- Ação Cuidadosa, 18
- Ação Chamativa, 18
- Ação Forte, 18
- Ação Inteligente, 18
- Ação Rápida, 18
- Ação Sorrateira, 18
- Ajuda, 17, 44
- Aliado, 17
- Assassina de Aço, 38
- Aspecto(s), 8, 9, 25, 45
 - forçar, 27, 28-29
 - criar novo, 14
 - descobrir existente, 14
 - invocar, 12, 18, 27
 - tipos de, 25-26
 - renomear, 24
 - usando, 27
 - escrevendo, 9, 23, 30
- Atacar, 15, 17, 44
- Atitude(s), 10, 18, 31, 45
 - bônus, 13
 - aumentando bônus para, 34
- Auto-forçar, 28
- Bônus, 13
- Bruto(atitude), 10
- Buchas, 38
 - grupos de, 39
- Campanha, 33, 35
- Cartas, baralho de, 5,
- Ceder, 22, 24
- Cena(s)
 - mundo, 20
 - controlando, 36
- Cenário(s), 24, 34, 36
- Complicação, 8, 9, 25
- Conceito Chave, 8, 25
- Conflito, 20
- Consequência(s), 22, 23,
 - recuperando-se de 24, 26
- Consequência leve, 24
- Consequência moderada, 24
- Consequência severa, 24
- Contar Histórias 6, 7
- Dados, 5, 13
 - resultados, 18, 44
 - rolagem, 18
 - rolagem, modificando 18
- Dados Fudge, 5, 13
- Dano, 17, 22
- Deck of Fate, 5, 13
- Defender, 15, 17, 44
- Desafiando jogadores, 36
- Desafio, 19
- Dificuldade(s), 19
 - níveis de, 36, 37
 - bônus próximos a atitudes 37
 - mundo, 13, 16, 37
- Dificuldades altas, 37
- Dificuldades baixas, 37
- Disputa, 20
- Empate, 13
 - defender, 15, 17, 44
 - aspecto, 14, 15, 44
 - atacar, 15, 17, 44
 - superar, 15, 16, 44
- Entregar, 24
- Escala de adjetivos e números, 10, 44
- Espadachim (atitude), 10
- Estabelecimento de fato(s), 8, 27, 29, 45
- Estrutura de Jogo, 6
- Falha, 13
 - defender, 15, 17, 44
 - aspecto, 14, 15, 44
 - atacar, 15, 17, 44
 - superar, 15, 16, 44
- Fate Core, 35, 39
- Fate Dice, 5, 13
- Fichas, 5
- Forçar, 28, 44
 - aspecto, 27, 28-29
 - em si mesmo, 28
- Forçar decisões, 28
- Forçar evento, 29
- Flushing, Dr. Bethesda (personagem exemplo), 43
- Gangue de bandidos, 39
- Gênero de histórias, 6
- Guardião(atitude), 10
- Impulso(s), 14, 15, 16, 17,
 - não usados, 26, 28
- Invocação(ções), 15, 23
 - livres, 28
- Invocações, 15
- Invocar, 27, 45
 - contra outro jogador, 27
 - aspecto, 27-28
- JvJ, 27
- Ladrão (atitude), 10

Marcos de Percurso, 33-34
 Marco de Percurso, Importantes, 34
 Marcos de Percurso, Grandes, 34
 Marcos de Percurso, Pequenos, 33
 Mestre do Jogo(MJ), 5
 aliados e o, 17
 vilões e o, 38-39
 construindo campanhas com, 35
 ajuste do nível de dificuldade, 19, 36, 37
 pontos fate e o, 29
 introduzindo complicações, 16
 trabalho do, 6
 aprendendo como ser, 35
 rolar para personagens do mestre, 13
 controlando sessões de jogo, 36
 cenários e o, 36
 aspectos situacionais e o, 20
 ordem de turno determinada pelo, 21
 Melhor, O (atitude), 10

 Números alvo, 37, 43
 Números alvo relacionados a atitudes, 37

 Ordem de turno, 21, 45

 Personagem(ns), 40-4
 progressão, 33
 aspectos, 25, 45
 criando 8, 9
 nome, aparência do, 9
 fichas, 5
 tipos para jogar, 8
 Personagens, 40-43
 Personagem do Jogador (PJ), 5, 6, 7
 seleção de, 6
 jogando, 36
 Personagens do Mestre (PDMs), 6, 13
 ordem de turno e, 21
 Ponto(s) Fate, 23, 24
 mestre do jogo e, 29
 invocar aspecto, 12
 proteção, 27
 gastando, 25
 Post-its, 5

 Refresh, 11, 25
 Regras, palavra final e, 36
 Removido, 22, 23
 Resultados, 13, 44
 Reth (personagem exemplo), 40
Running the Game in Fate Core, 16

 Sacudir, 36
 Shifts, 22, 23
 Situacionais
 aspecto(s), 20, 26, 45
 remoção de, 16, 26
 Stress, 22, 45
 recuperar-se de, 24
 trilha, 23
 Sucesso, 13
 aspecto, 14, 15, 44
 atacar, 15, 17, 44
 defender, 15, 17, 44
 superar, 15, 16, 44
 Sucesso com estilo, 13
 aspecto, 14, 15, 44
 atacar, 15, 17, 44
 defender, 15, 17, 44
 superar, 15, 16, 44
 Superar, 15, 16, 44
 proezas, 31

 Terreno Acidentado, 14
 Tokens, 5
 Trapaceiro(atitude), 10
 Troca, 20, 21
 Tubarão Celeste, 38
 Turbas, 39

 Valentão da Casa Cíclope, 38
 Vilão(ões), 38
 com objetivo, 36
 Voltaire (personagem exemplo), 41

 Zhao, Abigail (personagem exemplo), 42
 Zonas, 20
 movendo-se entre, 21

Graças aos nossos heróis do feedback, *Fate Accelerated Edition* é o melhor que pode ser:

Andrew Shore, Brian Hoffmann, Carrie Ulrich, Christopher Allen -- RPGnet, Christopher
 Ruthenbeck, Craig Hargraves, Daniel Paarmann, Dataweaver, David Hoberman, Devon Apple,
 Fenikso, Jack Gulick, Jan Stals, Jared Nuzzolillo, Javier Gaspoz, Jay Elmore, John Donoghue,
 Jonathon Hodges, Lisa Padol, Lucian, Mark Gizmo, Mark Watson, Marko Wenzel, Markus Wagner,
 Martín Van Houtte, Mitch A. Williams, Ron Blessing, Wojciech Gebczyk

ID

Nome

Descrição

FATE
ACCELERATED

Refresh

Pontos Fate
Atuais

ASPECTOS

Conceito Chave

Complicação

ATITUDES

CUIDADOSO

INTELIGENTE

CHAMATIVO

FORTE

RÁPIDO

SORRATEIRO

PROEZAS

STRESS

1

2

3

CONSEQUÊNCIAS

2

Leve

4

Moderada

6

Severa