

Aspectos

- Frase ou Palavra que descreve algo
- Pode ser **Invocada** (Usada de maneira favorável) ou **Forçada** (usada de maneira desfavorável)
 - **Invocações** custam **Pontos de Destino**, **Forçadas** fornecem **Pontos de Destino**
- **Invocar:**
 - +2 a um teste ou rolar novamente
 - Declarar um detalhe narrativo favorável ao personagem
- **Forçar:**
 - Cria uma complicação para o Personagem
 - Pode ser **Negada**, e então o jogador paga 1 **Ponto de Destino**
- **Todo Aspecto é uma verdade em cena...**
 - **...Até deixar de ser**
- **Tipos de Aspectos:**
 - **Personagem, Cenário, Situação...**
 - **Impulso:** Aspecto que dura muito pouco tempo, representa uma vantagem temporária

Rolamentos

- Dados Fate: **+**, **■** e **■**
- Cada **+** soma 1 ao valor de uma Perícia/Abordagem, cada **■** reduz em um o valor de uma Perícia/Abordagem, **■** não mudam o valor
- Pode-se somar à perícia e dados bônus por Invocações de Aspectos e por Façanhas

Pontos de Destino

- São usados para Ativar Aspectos (mediante uma justificativa Narrativa)
 - São usados ao **Invocar Aspectos**
 - São recuperados ao ter seus **Aspectos Forçados**
 - Seu valor inicial é representado pela **Recarga**

Ações e Resoluções

- **Quatro Ações:**
 - **Superar Obstáculo:** lidar com desafios impostos pela narrativa por meio das suas Perícias/Abordagens
 - **Criar Vantagem:** Usar sua perícia/abordagem para preparar alguma coisa que lhe ajudará mais tarde (na forma de um Aspecto)
 - **Ataque:** Provocar prejuízo de qualquer ordem a outro personagem
 - **Defesa:** Defender-se do resultado das ações anteriores, reação
- **Quatro Resoluções:**
 - **Falha:** O teste é pior que à dificuldade. Você não alcançou seu objetivo, ou teve que fazer uma escolha ruim para o conseguir

- **Empate:** O teste é igual à dificuldade. Você quase chegou lá. Conseguiu parte do que desejava ou teve alguma complicação
- **Sucesso:** O teste é melhor que a dificuldade. Você conseguiu o que queria sem nenhum problema
- **Sucesso com Estilo:** O teste é melhor que a dificuldade em três ou mais. Você foi tão bem que conseguiu alguma vantagem adicional (em geral por meio de um Impulso)

Estresse e Consequências

- **Estresse a ser absorvido em caso de um Ataque bem sucedido:**
 - **Tensão:** valor do teste de Ataque – valor do teste de Defesa
- **Estresse:**
 - Forma de “escudo narrativo” que representa o desgaste leve do personagem
 - Escolha uma e apenas uma Caixa e não marcada, marque-a reduza o Estresse equivalente ao valor
- **Consequências:**
 - Aspectos que representam o dano mais real, que vai minando as capacidades do personagem
 - Escolha uma caixa vazia, nomeie um Aspecto que represente o prejuízo sofrido e reduza o Estresse por aquele valor
- **Derrota e Concessão:**
 - Se o personagem não puder ou quiser absorver todo o Estresse de um Ataque, ele é Derrotado e seu destino está na mão do vencedor
 - Se ele desejar, ele pode (antes de o atacante rolar os dados de ataque) Conceder e escapar do pior
- **Recuperação:**
 - Estresse é recuperado ao final de um conflito, Consequências duram mais tempo

Ações Complexas

- **Desafios:**
 - Sucessão de ações de Superar visando uma ação mais complexa
 - Falhas podem não impedir seu objetivo, mas adicionar complicadores sérios
- **Disputas:**
 - Duas ou mais partes desejam uma coisa que apenas uma pode ter, mas não estão visando se prejudicar em geral
 - Alterações onde ambos os lados rolam ações de Superar uma contra a outra
 - O melhor lado ganha 1 **Vitória** (Duas em caso de **Sucesso com Estilo**)
 - Vence o lado que conseguir 3 **Vitórias** primeiro
- **Conflito:**
 - Ambos os lados desejam REALMENTE prejudicar-se mutuamente
 - Decida quem é o primeiro a agir e cada personagem pode agir uma vez

- Defesa é REATIVA, portanto pode ser usada quantas vezes desejado
- Defesa Total é uma ação ativa, e soma +2 em todas as defesas naquela rodada

Extras e Fractal do Fate

- **Extras:**
 - Coisas especiais que não podem ser resolvidas apenas com Aspectos, Perícias/Abordagens, Façanhas, Estresse e Consequências
 - Magia, Cibernéticos, Escala Social, etc...
- **Fractal do Fate (ou Regra de Bronze):**
 - Qualquer coisa **complexa e relevante o bastante** para o cenário **pode receber** Aspectos, Perícias/Abordagens, Façanhas, Estresse/Consequências e Extras, **sendo tratado como um personagem**

Abordagens Padrão do Fate

Ágil	Velocidade de Ação, tanto física quanto mental
Cuidadoso	Ser cauteloso ao agir, procurar tomar decisões mais sensatas
Esperto	Usar conhecimento de como agir a seu favor
Estiloso	Realizar ações espalhafatosas e chamativas
Poderoso	Agir de maneira enérgica e dura, seja física ou mentalmente
Sorrateiro	Aproveitar falhas do alvo, sejam físicas quanto mentais

Perícias Padrão do Fate

Atirar	Atletismo	Comunicação
Condução	Conhecimentos	Contatos
Empatia	Enganar	Furtividade
Investigar	Lutar	Ofícios
Percepção	Provocar	Recursos
Roubo	Vigor	Vontade
Saberes (Presente somente no Fate Condensado)		

Créditos

Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission. The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission. The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller. Texto por Fábio Mr. Mickey Costa e diagramação por Lu Cicerone Cavalheiro. Material licenciado sob licença Creative Commons CC-BY 4.0 Internacional – https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR.