

GUIA DE REFERÊNCIA PARA FATE

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 | Saberes | Vigor |
| | Vontade | |

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.

