

É hora de jogar Fate!

Vou fazer um espião!

Meus personagens são assim sempre!!!

Fate não tem um cenário padrão, nós vamos criar um juntos ao final desta explicação das regras. Por enquanto, segura esse pensamento – Fate funciona melhor com personagens proativas, capazes e que levam vidas dramáticas.

Quando seu personagem for fazer alguma coisa interessante, você sempre rola quatro desses Dados Fate

Então = +1

Então nossas rolagens podem ir de -4 a +4!

Sim, quanto maior o resultado, melhor você se sai no que você estava tentando fazer. As duas formas principais de melhorar o seu resultado são as **Perícias** e **Aspectos** do seu personagem

Perícias são as coisas em que seu personagem é bom em fazer. Diferentes cenários e campanhas tem diferentes **Perícias**, mas seu personagem sempre terá que pontuá-las entre +1 e +4

SKILLS	Great (+4)	Good (+3)	Fair (+2)	Average (+1)

Meu espião tem Furtividade +4

Claro, o que quer dizer que ela terá +4 para somar em todas as ações baseadas em Furtividade

Perícias também podem ter **Façanhas** para permitir usos especiais ou vantagens extras

Tipo... +2 para Furtividade em um ambiente urbano?

Por exemplo. Ou **Facada pelas Costas**, que permite que você use Furtividade para ataques físicos se o alvo não perceber você. **Façanhas** podem fazer seu personagem igualmente poderoso e único. Elas são Legais.

Aspectos são “a maior parada” de Fate. Eles são frases simples que descrevem coisas significantes sobre o seu personagem ou sobre a situação. Podem ser um traço de personalidade, parte do seu histórico, uma frase de efeito, enfim quase qualquer coisa. Você cria os aspectos do seu personagem com o narrador e com os outros jogadores, para que todo mundo entenda o que você quer dizer com seus aspectos. Os aspectos do cenário ou da cena são normalmente determinados pelo narrador. Mas você também pode criar novos usando suas ações (chegaremos nisso daqui a pouquinho)

BECO SINISTRO
luz do poste piscando
você pode cortar a tensão com uma faca

ASPECTS
High Concept Espião Suave
Trouble Não se ensina truque novo para um cachorro velho
Treinado pelo MI6
Eu sou o cara que bate

Quando você **usa** um aspecto você pode ou **rerrolar os dados** ou **adicionar +2 à sua rolagem**. O que for ajudar mais. Em ambos os casos você pode escolher **depois** da rolagem. Isso é chamado de **Invocar o Aspecto**.

Para invocar um aspecto você primeiro precisa explicar como aquele aspecto é relevante para a ação que você acabou de rolar

Eu tentei entrar de fininho no Beco escuro... Eu **me sinto em casa nas sombras**, eu posso usar este aspecto?

Sim, mas para fazer isso você precisa gastar um **Ponto de Destino**. Cada jogador ganha alguns pontos de destino no início de cada sessão

Eles são bem úteis. Além de invocar aspectos, você também pode usá-los para ativar **façanhas** especialmente poderosas, ou para adicionar um detalhe específico à história

Tem um dragão no engradado!!!

Que seja baseado em um de seus aspectos

É um dragão espião!!!!

Parece que nós vamos ficar gastando pontos de destino para tudo que é lado...nós podemos conseguir mais?

Sim Através de **Forçadas!** É o outro lado de todos os aspectos, quando alguém força um de seus aspectos (não precisa ser o Narrador), ele anuncia como um de seus aspectos complica a sua vida.

Então Emily, A pessoa que está atirando em você – Ela é sua amiga do MI6, do treinamento.

QUÊ!?!?

Você pode ou aceitar a complicação e ganhar um ponto de destino... Ou pagar um ponto de destino para prevenir que essa complicação aconteça. Você também recebe um ponto de destino de **Conceder** em um conflito...

Conceder? Nunca!

O que nos leva às **Ações**



Quando você faz uma rolagem em Fate, você sempre rola uma **Perícia** com um dos quatro tipos de ação – dependendo do que você está tentando fazer

1 O "rolamento clássico" é para **Superar** alguma coisa

Você rola contra o nível de dificuldade tomado pela Escala

As paredes no beco são velhas e cheias de buracos, então é justo que seja um **desafio +2**

+8	Legendary
+7	Epic
+6	Fantastic
+5	Superb
+4	Great
+3	Good
+2	Fair
+1	Average
+0	Mediocre
-1	Poor
-2	Terrible



Tipo Escalar para o telhado para enfrentar o atirador!

Com cada rolagem, a história avança. Mesmo se você tiver uma falha, você pode escolher ao invés disso ter um **sucesso a custo** (você chega até o topo, mas perde sua arma), ou talvez você dê uma vantagem ao seu oponente.

Se sua rolagem for superior em +3 do que era preciso, você tem um **Sucesso com estilo**, recebendo um benefício adicional



2 Você também pode rolar para **Criar uma Vantagem**, o que adiciona temporariamente um aspecto ao cenário, à situação ou até a outra pessoa

Se você tiver um sucesso, você cria um aspecto a situação, com uma **invocação gratuita**. Qualquer um de vocês agora podem usar este aspecto, e a **primeira invocação é feita sem o custo de um ponto de destino**.

Eu rolo **gíria de rua** para dar aos atiradores o Aspecto "distraindo e insultados"...

Agora a Emily pode pegar +2 ou rerrolar na rolagem de atirar dela contra eles



Acha que não sou boa o bastante?

3 E então temos **Ataque**:

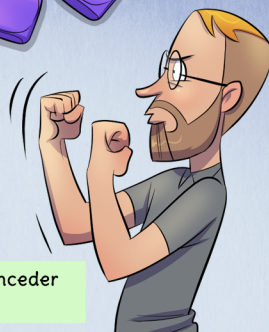
Isso é quando você pretende **causar dano a alguém** em um conflito, qualquer conflito! Combate, social, político... O que você quiser de acordo com a sua perícia e descrição

4 que sempre é oposto de **Defender**: Seu oponente rola contra seu ataque, e vocês tentam superar os resultados um do outro

Defender também pode ser rolado contra uma ação de **criar vantagem**, se ela for **direcionada a alguém**.



Quando você tiver sucesso em um ataque, você tem um **"acerto"** - quanto maior seu ataque comparado a rolagem de defesa do oponente, maior seu acerto O alvo agora poderá tentar "absorver" os acertos aceitando **Estresse** ou **Consequência**: De outra forma ele estará fora do conflito e você decidirá o destino dele



(Quando notar que está perdendo você pode - e você deve - **Conceder** para escapar em seus próprios termos)

Nós **nunca** vamos **Conceder!**

Então... Como sabemos se estamos mal? Onde estão os pontos de vida?



Cada personagem tem uma quantidade de "caixas de estresse" Físico ou Mental. Que representam os danos que você pode sustentar sem nenhum efeito a longo prazo. Eles zeram ao final de cada conflito.

PHYSICAL STRESS (Physique)

1 2 3 4

MENTAL STRESS (Will)

1 2 3 4

Se você toma algum dano mas não há mais caixas de estresse livres, você deve tomar uma **Consequência** no lugar: Suave, Moderada ou Severa.

CONSEQUENCES

2	Mild	Levemente Confuso
4	Moderate	
6	Severe	

estas são novas e perigosas Aspectos... E você precisará de tempo(e talvez uma sala de emergência) para se recuperar delas.

Isso tudo parece bem direto ao ponto até agora, mas e sobre magia, ou supertecnologia, ou sei lá?

Esses são chamados **Extras**, e enquanto eles podem ter regras especiais, eles normalmente são tão direto ao ponto quanto o resto de Fate.

Escolha uma **Perícia**, adicione uma **Façonha**, role uma **ação**, ou invoque um **Aspecto**.

Eu gostaria de poder aparecer em qualquer lugar saindo das sombras...

Eu diria que isso "faz uma perícia ser incrível", então é uma **Façonha**

Que tal: Uma vez por sessão você pode gastar um ponto de destino para de repente estar nas sombras de uma cena onde outro jogador estiver

Excelente!

E é isso, agora nós podemos começar o jogo, por primeiro criando ele juntos.

Vamos pensar nos dois grandes **problemas** e sobre os principais **Rostos e Lugares** do nosso cenário. Aliás isso tudo são **Aspectos**.

Claro que precisamos de Dragões espíes

Ohh, talvez todas as nações usem espíes que são dragões metamórficos?



Isso é uma **Questão Iminente**:

"tecnologia avançada está nos tornando obsoletos"

Eu odeio nossos operadores por nos abandonar! (mas eu to adorando como isso está ficando)

Nós vamos nos divertir pra caramba!

