

# Traduções Originais

Como vários recursos menores não chegaram a ser traduzidos oficialmente, este é um espaço para colocar traduções originais feitas pelos contribuintes dessa Wiki.

- [Como Treinar Seu Cachorro de Fogo Mutante](#)

# Como Treinar Seu Cachorro de Fogo Mutante

## Treinamento de Monstros em Fate Acelerado

*por June Shores*

Fungos luminescentes acobertam o chão da caverna. Eles cobrem o túnel com um brilho inquietante e multicolorido. Kairi consegue ouvir a água fluindo logo além das paredes do túnel. As paredes comprimem o espaço ao seu redor, trazendo arrepios à sua pele.

Zipp, seu cachorro de fogo mutante, solta um choramingo. Ele se mantém colado aos joelhos dela.

Uma pedra cai à frente e Zipp dá um pulo.

Oito olhos reluzentes os encaram de dentro da escuridão do túnel. Um sibilo horripilante ecoa pelas paredes. A aranha, tão grande quanto um elefante, se ergue da escuridão com ácido pingando das suas articulações.

"Zipp." O cachorro ouve o comando de Kairi e se prepara. "Queime-a."

Treinamento de monstros é um gênero popular. De Pokémon e Medabots a Digimon e Shaman King, treinadores de monstros estão em toda parte. Nesse artigo eu vou te mostrar como inserir monstros controlados por jogadores nas suas campanhas em andamento, como dar vida à eles e como melhorar as habilidades deles ao longo do tempo.

## Monstros Como Extras

Monstros são poderosos, provavelmente muito mais poderosos do que os seus personagens de jogador. Mas tudo bem, porque os monstros estão aqui para emprestar seus poderes aos treinadores.

Para deixar esse poder mais concreto nós vamos criar o monstro como um extra (Fate Básico, página 207) para acoplar aos seus PdJs. Embora você não vá ver extras sendo discutidos no Fate Acelerado, qualquer coisa do Fate Básico pode ser facilmente ajustada para encaixar no seu jogo do FAE. Nós vamos pegar os componentes básicos do Fate Acelerado, os aspectos, estresse, façanhas, etc. e fazer algo novo com eles.

Monstros são simples para jogadores e narradores criarem. Monstros selvagens e monstros comandados por PdNs podem ser escritos como capangas ou como personagens completos. Mas uma vez que eles estejam nas mãos dos PdJs, eles são escritos assim:

## Nome

Dê ao seu monstro qualquer nome que você quiser. Um apelido, um codinome, ou seja lá o que acontecer de sair da boca dele.

## Estágio

Monstros são divididos em estágios que delineiam quão poderosos eles são. Existem três estágios ao todo. Para subir nos estágios, você vai precisar ganhar XP (voltaremos à isso um pouco adiante).

## Aspecto

Cada monstro recebe seu próprio aspecto que especifica três coisas: um traço essencial de personalidade, um elemento que ele personifica, e um animal ou objeto do mundo real ao qual ele se assemelha.

## Estresse

Cada monstro tem três caixas de estresse, assim como seu treinador.

## Consequências

As consequências de um monstro variam de acordo com seu estágio. Monstros do primeiro estágio tem um espaço de consequência suave, monstros do segundo estágio acrescentam um espaço de consequência moderada, e monstros do terceiro estágio recebem um espaço de consequência severa.

## Façanhas

Um monstro recebe uma façanha no primeiro estágio, e mais uma cada vez que alcança o próximo estágio.

# Barra de XP

Cada monstro tem uma barra de XP com um certo número de caixas a serem preenchidos. Monstros do primeiro estágio recebem cinco caixas, monstros do segundo estágio recebem seis caixas, e monstros do terceiro estágio recebem sete caixas.

# Abordagens

Monstros não tem suas próprias abordagens. Eles são apenas tão bons quanto seus treinadores e portanto dependem das abordagens deles.

## Zipp

Primeiro Estágio.

## Aspecto

Conceito de Monstro: **Cachorro de Fogo Leal**

## Façanhas

**Coração de Fogo.** Por eu ter fogo no meu coração, eu recebo uma invocação livre da primeira consequência que eu ou o meu treinador levamos em um conflito.

## Estresse

[1] [2] [3]

## Consequências

Suave (2)

## XP

[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

# Monstros em Jogo

Monstros podem fazer coisas que seus treinadores não podem. Jogar fogo por aí como se fosse brinquedo é um exemplo disso, mas rastrear algo pelo cheiro também é.

Zipp é um cachorro feito de fogo. Por sua natureza, ele consegue fazer tudo que isso implica, como lançar bolas de fogo da sua boca, ouvir atentamente com seus ouvidos, ou morder com seus dentes.

Os monstros de PdJ agem em nome de seu treinador. Sempre que um PdJ puder realizar uma ação, ele pode usar o seu monstro em seu lugar, desde que isso faça sentido na situação. Os monstros não têm turnos separados - quando agem, eles ocupam o turno do treinador. Basicamente, você está substituindo seu monstro por você mesmo. Talvez você entre na briga e aja junto com seu monstro, mas isso é principalmente narrativo - de qualquer forma, você tem uma ação por turno entre você e seu monstro.

A aranha gigante está se aproximando rapidamente. Kairi ordena a Zipp que os proteja com um jato de fogo para forçar o monstro maior a recuar. A jogadora da Kairi rola sua abordagem Poderosa e é bem-sucedida em sua defesa. O ataque da aranha é detido com firmeza.

Se você falhar em uma ação de defesa, poderá escolher qual de vocês dois sofrerá o estresse ou as consequências.

Digamos que Kairi e Zipp tenham falhado nessa última ação de defesa. A aranha inflige 2 de estresse em Kairi e Zipp. Porém, em vez de deixar que o Zipp sofra o estresse, a jogadora da Kairi decide absorver o estresse com uma consequência suave, **Abalada**. A aranha é repelida pelo fogo, mas Kairi é afetada pelo aperto que passou.

Quando um monstro tenta superar um obstáculo ou criar uma vantagem, e o narrador precisa definir um número-alvo, tenha em mente o tipo de monstro de que se trata e os aspectos que podem estar trabalhando contra ele. Considere ajustar a dificuldade da ação, talvez adicionando +1 para cada aspecto que trabalhe contra ele e +2 para aspectos com detalhes elementares que sobrepujem o elemento do monstro.

Kairi e Zipp estão tentando escapar de um túnel que está desmoronando. Enquanto eles fogem, a água está escorrendo do teto e está prestes a cair no túnel junto com algumas pedras muito grandes.

Os jogadores da mesa decidiram anteriormente que os elementais de fogo não se saem muitíssimo bem contra rocha, portanto o narrador decide que a dificuldade normalmente seria Boa (+3) para o túnel em colapso. No entanto, essa **Inundação Iminente** é terrivelmente intimidadora para o Zipp, o que adiciona +2 à dificuldade, apenas pelo fato desse aspecto aquoso estar presente na cena e causar problemas para o Zipp. Portanto, Zipp precisa obter pelo menos um Excepcional (+5) para se dar bem nessa escapada.

Se um PdN invocasse esse aspecto em um conflito, ele teria de conceder Pontos de Destino ao Zipp, mas esse tipo de ajuste passivo de dificuldade não o faz.

Os monstros também são empáticos com seus treinadores. Qualquer consequência que o treinador tenha preocupará o monstro. As consequências e outros aspectos em um treinador podem ser a base para forçar um aspecto que induza o comportamento do monstro. Qualquer forçar aspecto que induza o comportamento do monstro concede Pontos de Destino ao seu treinador.

## XP

E agora, como prometido, discutiremos o XP. Você pode estar coçando a cabeça. "Mas June", você diz, "não existem pontos de experiência no FAE!"

Bem, agora existem, embora eles não funcionem como o XP normalmente funciona. Em *Como Treinar Seu Cachorro de Fogo Mutante* um monstro passa para o próximo estágio em um momento de crise ou incerteza. Para modelar isso, adicionei outro recurso ao jogo: XP. Quando você acumula a quantidade necessária de XP, seu monstro desenvolve novas habilidades e talvez até mude de forma.

Para ganhar XP:

- Seu personagem deve estar envolvido em um conflito.
- Seu monstro deve participar desse mesmo conflito.
- Seu personagem ou seu monstro deve sofrer uma consequência no conflito.
- No final, você deve conceder o conflito.

Os conflitos em que você vence não contam. Ao conceder um conflito, você ganha um XP e preenche uma caixa na barra de XP do seu monstro. Quando todas as caixas estiverem preenchidas, seu monstro passa para o próximo estágio.

Quando seu monstro sobe de nível, você faz o seguinte:

- Adiciona uma façanha ao seu monstro.
- Redefine as façanhas de seu monstro (opcional).
- Adiciona o espaço de consequência do nível seguinte ao seu monstro.

- Redefine ou adicione mais uma parte ao aspecto do seu monstro (opcional).

Esse pequeno subsistema completa a experiência de treinamento de monstros, mas....

# Ainda Há Mais a Se Explorar

Talvez você possa capturar e domar novos monstros em seu jogo. Talvez o narrador atue os monstros, ou cada jogador atue o monstro de outro PdJ. Ou talvez você queira apenas inserir a mecânica de monstros em um jogo sobre uma escola mágica para dar um toque extra aos companheiros animais. Existem mil maneiras diferentes de treinar seu cachorro de fogo mutante.