

Fate RPG

As regras completas e gratuitas podem ser encontradas aqui: <https://fatesrdbrasil.gitlab.io/fate-srd-brasil/>

- [Fichas Exemplo](#)
 - [Fichas de Cenários](#)
 - [Fichas de Fantasia](#)
 - [Fichas de Ficção Científica](#)
 - [Fichas Diversas](#)
- [Traduções Originais](#)
 - [Como Treinar Seu Cachorro de Fogo Mutante](#)
- [Recursos](#)
 - [Lista de RPGs similares / narrativos](#)

Fichas Exemplo

Fichas exemplo para jogadores de Fate Condensado ou Acelerado. Nós encorajamos que você ajuste as fichas que você vai encontrar aqui para que elas se encaixem melhor com as suas preferências e/ou seu jogo, consultando seu narrador ou jogadores se necessário.

Fichas de Cenários

Colégio Norman para Jovens Ordinários

Inspiração: Gravity Falls, animes de escola, Sobrenatural

Conceito: **"Colégio mais seguro do país"**

Problema: **O sobrenatural só existe no mesmo plano que menores**

Problema: **Estruturas aparentemente móveis**

Qualidade: **Poderes sobrenaturais na segunda semana**

Face: **Utro Borax, o coordenador**

Face: **Súfer, o boneco de pano imortal deprimido**

Face: **Damir, o espantalho piromante imortal psicótico**

Local: **Biblioteca de saberes místicos**

Perícias:

Aprendizado ('seu-nerd Conhecimentos')

Artes ('Ofícios')

Atenção ('Percepção')

Biologia

Bolada ('Atirar')

Briga ('Lutar')

Colar ('Enganar')

Contatos

Educação Física ('Atletismo')

Empatia

Encher-saco ('Provocar')

Filosofia ('Saberes')

Futucar ('investigar')

Pique-esconde ('Furtividade')

Popularidade ('Comunicação')

Roubo

Sobrenatural

Vigor

Vontade

Fichas de Fantasia

Fate Acelerado

Personagens de Jogador

Guiomar, cavaleiro que se cansou

Nome: Guiomar Guarin

Conceito: ***Cavaleiro Mercenário Veterano***

Problema: ***Nobre Desonrado***

Aspectos:

Guerreou Até Cansar

Educação Aristocrática

Firmin, Jovem Escudeiro Sorridente

Abordagens:

Esperta +3

Poderosa e Rápida +2

Chamativa e Sorrateira +1

Cuidadosa +0

Faças:

Equestrianismo. Pelo meu treinamento equestre, eu recebo +2 para criar vantagens Rápidas quando montado em um cavalo.

Armadura Reluzente. Eu recebo Armadura 2 contra ataques físicos desde que eu esteja em minha armadura.

Líder Experiente. Pela minha longa carreira liderando soldados, eu recebo +2 para criar vantagens Chamativas desde que eu esteja tentando motivar alguém.

Recarga: 3

Fate Condensado

Personagens de Jogador

Guillermo, patrulheiro metadílio

Nome: Guillermo

Conceito: **Jovem Patrulheiro Metadílio**

Problema: **Acostumado Aos Ermos**

Aspectos:

A Patrulha Real Conta Comigo

Bochechas Fofas

Enfrentarei Qualquer Coisa Por Um Bom Motivo

Perícias:

Atirar +4

Vontade e Atletismo +3

Investigar, Percepção e Furtividade +2

Vigor, Comunicação, Ofícios e Contatos +1

Faças:

Arqueiro Prodígio. Minhas habilidades com o arco são excepcionais para alguém da minha idade. Eu recebo +2 para criar vantagens ao Atirar com arco e flecha.

Elusividade de Metadílio. Uma vez por cena, eu posso criar uma vantagem **Fora de Vista** com uma invocação gratuita sem gastar Pontos de Destino.

Escolha mais uma façanha sem diminuir sua Recarga.

Recarga: 3

Fichas de Ficção Científica

Fate Acelerado

Personagens de Jogador

Kalpres, caçadora alienígena abduzida

Nome: Kalpres

Conceito: **Caçadora da Pós-Civilização**

Problema: **Salamandra Fora d'Água**

Aspectos:

Procurando Meu Planeta

Pequena Mas Artilosa

O Que Esse Botão Faz?

Abordagens:

Sorradeira +3

Rápida e Cuidadosa +2

Esperta e Chamativa +1

Poderosa +0

Faças:

Pequena Caçadora. Graças às minhas décadas de experiência caçando criaturas maiores do que mim, consigo +2 para atacar Sorradeira criaturas orgânicas maiores do que eu sou. Eu sou do tamanho aproximado de uma criança humana.

Pressione Até Funcionar. Os povos do meu planeta natal estão acostumados a lidar com tecnologias que não compreendem. Ao ir pressionando Rapidamente os botões de uma máquina, eu recebo +2 para superar uma situação envolvendo tecnologia futurística, mesmo que eu não compreenda como funcione.

Extra: Biologia Pós-Nuclear

Custo: 1 ponto de façanha.

Concede os seguintes fatos de poderes (aspectos que dão permissões mas não podem ser

invocados):

- Imunidade à radiação
- Imunidade à toxinas

Recarga: 3

Fichas Diversas

Fate Condensado

Personagens de Jogador

Hugo, homem das tavernas

Nome: Hugo Bugo

Conceito: **Homem das Tavernas**

Problema: **Arruaceiro Lendário**

Aspectos:

Pau Pra Toda Obra

Se Tem Bar, Estive Lá

Coração Mole Bem No Fundo

Perícias:

Provocar +4

Ofícios e Vigor +3

Lutar, Contatos e Atletismo +2

Condução, Percepção, Vontade e Empatia +1

Faças:

Legítimo Homem das Tavernas. Quando eu tenho a vantagem **Embriagado**, eu ganho +2 em Lutar se movimentos selvagens e descontrolados me ajudariam.

Tiranossauro Exterior. Oponentes tem +2 de dificuldade ao tentar superar uma vantagem **Cortina de Medo** criada por mim.

Ouvi Uma Gota Falar. Uma vez por cena, eu posso declarar um detalhe sobre o assunto vigente sem gastar pontos de destino, por ter ouvido em um bar.

Amigo de Bebedeira. Eu ganho +2 em Empatia para tratar uma consequência mental de outra pessoa ao conversar e compartilhar uma bebida com ela.

Recarga: 2

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

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 levarmos 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.

Recursos

Lista de RPGs similares / narrativos

Para entrar nesta lista, basta ser um RPG com uma ficha cujo jogador tenha uma entrada de livre escrita que afete a jogatina de um modo um tanto importante para o jogo, assim como aspectos de Fate.

Fudge — o original, mais flexível e simples que Fate

Lasers & Sentimentos - RPG de 1 página baseado em dicotomia & ficção científica

Icons RPG - um RPG de superheróis com nível de poder de 1 a 10, bem inspirado em Fate, porém com mais opções na hora de se jogar, um tanto estratégico até.

Risus: O RPG de qualquer coisa - Um RPG simples de comédia

GURPS Ultra-Lite — se permitir o jogador criar suas próprias perícias, pode dar um bom resultado