

[Fudge Edition]

[Versão Para Fudge]

AETM / FATE

Fantastic Adventures
in Tabletop
Entertainment

Autores

Robert Donoghue e Fred Hicks

Editores

Fred Hicks, Lydia Leong

Tradutor

Fábio Emílio Costa

Diagramador

Bruno “Mãos de Tesouras” da Silva

*Esse documento é licenciado pela
Open Game Content, conforme
descrito na seção 1(d) da Licença.*

Aventuras Fantásticas
Interativas em Mesa

Índice

1 – Introdução	5		
1.1 – Os Adjetivos.....	5		
1.2 – Rolando dados.....	5		
1.3 – Sucesso e Falha.....	5		
2 – Criação do Personagem.....	6		
2.1 – Introdução do Mestre.....	6		
2.2 – Pensando nos Personagens.....	6		
2.3 – Fases.....	6		
2.4 – Selecione Aspectos.....	6		
2.5 – Níveis de Perícias.....	7		
2.5.1 – Comprando Perícias.....	7		
2.5.2 – Observando a pirâmide.....	7		
2.5.3 – Como Fabricar Cestos irá mudar minha perícia de Espada?.....	7		
2.6 – Pontos de Destino.....	8		
2.7 – Escolha o Objetivo do seu Personagem.....	8		
2.8 – Exemplo de Criação de Personagem	8		
2.8.1 – Introdução do Mestre.....	8		
2.8.2 – Pensando e discutindo sobre o personagem.....	8		
2.8.3 – Fases.....	8		
Fase 1.....	8		
Fase 2	9		
Fase 3.....	9		
Fase 4	9		
Fase 5.....	9		
2.8.4 – O Mestre estipula Pontos de Destino.....	9		
2.8.5 – Ficha de Personagem terminada.....	9		
3 – Regras do Jogo.....	10		
3.1 – Testes e Desafios.....	10		
3.1.1 – Testes Estáticos.....	10		
3.1.2 – Desafios Estáticos.....	10		
3.1.3 – Customizando Desafios.....	10		
Exemplo: Vozes das Ruas.....	11		
3.2 – Ações Dinâmicas.....	11		
3.2.1 – Testes Dinâmicos.....	11		
Qual a diferença?.....	12		
3.2.2 – Desafios Dinâmicos.....	12		
Exemplo: Uma partida de xadrez (Um Desafio Dinâmico)	12		
3.3 – Em resumo.....	13		
3.4 – Determinar Dificuldades.....	13		
3.4.1 – Idéias sobre a Dificuldade.....	13		
3.4.2 – Definindo a dificuldade.....	14		
4 – Aspectos.....	14		
4.1 – Usando Aspectos.....	15		
4.2 – Quão potente é um Aspecto?.....	15		
4.3 – Outros usos para os Aspectos.....	15		
4.4 – Recuperando Aspectos.....	15		
4.4.1 – Com qual freqüência os Aspectos devem ser Recuperados.....	15		
4.5 – Ajustando Aspectos.....	16		
4.6 – Pontos de Destino.....	16		
4.6.1 – Quanto poder os jogadores deveriam ter?.....	16		
4.6.2 – Usos adicionais dos Pontos de Destino.....	16		
4.6.3 – Trama, Gênero e Pontos de Destino.....	17		
4.7 – Evolução do Personagem.....	17		
4.8 – Opções para os Aspectos.....	17		
4.8.1 – Itens como Aspectos.....	17		
4.8.2 – Pessoas como Aspectos.....	17		
4.8.3 – Estilizando Aspectos.....	18		
4.8.4 – O Valor de um Aspecto.....	18		
4.8.5 – Aspectos Negativos.....	18		
4.8.6 – Testes de Aspectos.....	18		
4.8.7 – Outros Usos.....	19		
5 – Extras.....	19		
5.1 – Obtendo Extras.....	19		
5.2 – Extras Intrínsecos.....	19		
5.3 – Perícias Especiais e a Pirâmide.....	19		
5.4 – Extras Pessoais.....	19		
5.4.1 – Asseclas.....	20		
5.5 – Extras Compartilhados.....	20		
5.6 – Lidando com Extras Poderosos.....	20		
Capa da Invisibilidade.....	20		
5.7 – Os Extras e os Aspectos.....	21		
5.8 – Os Extras e a Pirâmide.....	21		
6 – Opções de Criação de Personagem.....	21		
6.1 – Aspectos como Ganchos para a Trama.....	21		
6.2 – Aspectos Gratuitos.....	21		
6.3 – Potencial.....	21		
6.3.1 – Destino.....	22		
Alcançando seu Destino.....	22		
6.4 – Criação Estruturada.....	22		
6.4.1 – Estrutura Geográfica.....	22		

6.4.2 – Estrutura por Buscas.....	22
6.4.3 – Estrutura por Carreira.....	23
6.5 – Novatos Talentosos.....	23
6.6 – Janelas de Oportunidades.....	23
7 – Caixa de Ferramentas do Mestre.....	23
7.1 – Aspectos e NPCs.....	23
7.2 – Perícias Difíceis.....	24
7.3 – Evolução de Personagem.....	24
7.4 – Evolução de personagem fora de jogo.....	24
7.5 – Pontos de Destino como Recompensa.....	24
7.6 – Evolução Diferenciada.....	24
7.7 – Mudando os Aspectos.....	24
7.8 – Extras Perdidos.....	25
7.9 – Perícias em Coluna.....	25
7.10 – Limites para os Aspectos.....	25

8 – Combate.....	25
8.1 – Combates Baseados em Cenas.....	26
8.1.1 – Ferimentos e Penalidades.....	26
8.2 – Combates Baseados em Golpes.....	26
8.2.1 – Ferimentos e Penalidades.....	27
8.2.2 – Exemplo de uma Batalha baseada em Golpes	27
8.3 – Combates baseados em Turnos.....	27
8.3.1 – Ferimentos e Vantagens.....	27
8.3.2 – O poder dos Vergões.....	28
8.3.3 – Modificando as Caixas de Dano.....	28
8.3.4 – A Espiral da Morte.....	28
8.3.5 – Dano não Letal.....	28
8.3.6 – Ferimentos Duradouros.....	28
8.4 – Opções de Combate.....	29
8.4.1 – Armas e Armaduras Dramáticas.....	29
8.4.2 – Armas e Armaduras Simples.....	29
8.4.3 – Armas e Armaduras Avançadas.....	29
Armaduras.....	29
Armas.....	30
Outros Modificadores de Combate.....	30
Indefeso.....	30
Oponentes múltiplos.....	30
Defesa.....	30
Modificadores padrão de combate.....	31

9 – Magia e Poderes Sobrenaturais.....	31
9.1 – Magia Baseada em Níveis: A Grande Biblioteca.....	31

9.1.1 – Idéias para Adaptações.....	31
9.2 – Magia Combinatória: A Bússola de Latão.....	31
9.2.1 – Idéias para Adaptações.....	32
9.3 – Magia por Improviso: As Portas para as Sombras.....	33
9.3.1 – Pesquisa.....	34
9.3.2 – Refluxo.....	34
9.3.3 – Idéias para Adaptação.....	34
9.4 – Magia baseada em Proezas: O Grande Farol.....	34
9.4.1 – Proezas.....	34
Exemplos de Proezas de Piromancia.....	35
9.4.2 – Idéias para Adaptação.....	35
9.5 – Magia Interpretativa: Magos de Aluguel.....	36
9.5.1 – Idéias para Adaptação.....	36
9.6 – Poderes Menores: Dançarinos da Pele.....	36
9.6.1 – Idéias para Adaptação.....	37

10 – Algumas Dicas Úteis.....	37
10.1 – Exemplos de Aspectos.....	37
Covardia.....	37
Dever.....	37
Furioso.....	37
Inteligente.....	37
Maldição dos Sapos.....	37
Meticuloso.....	38
Onianos.....	38
Panasta Dados.....	38
Sacerdote.....	38
Raello.....	38
Rato de Biblioteca.....	38
Temerário.....	38
Traíçoeiro.....	38
Veterano.....	39
Veterano do Vale de Gishal.....	39
10.2 – Mais Aspectos.....	39
10.3 – Listas de Perícias.....	39
10.3.1 – Categorias de Perícias.....	40
Acadêmicas.....	40
Artísticas.....	40
Atléticas.....	40
Combate.....	41
Ladinas.....	42
Mágicas.....	42
De percepção.....	42

Profissionais.....	43	12 – Criando Organizações no AFIM.....	47
Sociais.....	43	12.1 – Aspectos das Organizações.....	47
de Sobrevivência.....	43	12.2 – Perícias das Organizações.....	47
10.3.2 – Construindo a lista de perícias.....	44	12.2.1 – Perícias Especiais.....	48
Uma lista de exemplo.....	44	12.3 – Bases.....	48
10.4 – Atalhos na Pirâmide.....	45	12.4 – Exemplo de Criação de Organização.....	48
11 – Métodos Alternativos de Rolagem.....	45	12.5 – Usando as Organizações.....	49
11.1 – AFIM D6.....	45	12.6 – O Jogo da Conspiração.....	49
11.1.1 – Dificuldades estáticas.....	45	12.7 – Organizações de Exemplo.....	49
11.1.2 – Tarefas dinâmicas.....	46	12.7.1 – O Grande Circo Itinerante do Vinka.....	49
11.1.3 – Modificadores.....	46	12.7.2 – Os Patrulheiros Estrelares.....	49
11.1.4 – Aspectos.....	46	13 – Open Game License.....	50
11.1.5 – Pontos de Destino.....	46		

Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment

Aventuras Fantásticas Interativas em Mesa

1 Introdução

O AFIM¹ é um RPG voltado à história. Embora esse sistema seja completo e independente, o AFIM pode ser incorporado a diversos RPGs populares. Nesse livro apresenta uma versão do AFIM para Fudge, um RPG de Steffan O'Sullivan. Portanto, assume-se que o leitor é familiarizado com o Fudge. Embora este documento inclua tudo que é necessário para jogar-se, é altamente recomendável a obtenção de uma cópia do Fudge, seja na loja de RPGs local ou gratuitamente via Internet em [fudgerpg.com](http://www.fudgerpg.com) ou, em português, em <http://www.fudgerpg.cjb.net>.

1.1 Os Adjetivos

A coisa mais importante de se entender sobre o Fudge é como ele descreve as coisas. Ao invés de atribuir valores numéricos a elementos como perícias, ele utiliza adjetivos que são definidos como adiante:

*Terrível, Péssimo, Ruim, Mediocre, Mediano, Adequado, Bom, Ótimo, Soberbo, Épico, Lendário*².

Considere assim: um guarda-costas pode ser um Bom espadachim mas ter perícias sociais Mediocres. Ele provavelmente venceria uma luta contra um artista que fosse um pintor Soberbo, mas um espadachim Ruim. Praticamente tudo pode ser descrito dessa maneira – um império pode ter um exército Soberbo ou uma espaçonave pode estar atolada com um motor Ruim.

1.2 Rolando os Dados

Para realizar um rolamento de dados em AFIM, pegue seu nível inicial (por exemplo, Bom) e role quatro dados de seis faces. Para cada resultado 1 ou 2, recue um nível, e para cada resultado 5 ou 6, avance um nível. Vamos imaginar que você tenha rolado 2, 3, 5 e 5. Recue um nível por causa do 2, de Bom para Adequado, mas então avance um nível pelo primeiro 5 (de Adequado para Bom) e mais um pelo segundo 5 (de Bom para Ótimo) para um resultado final de Ótimo.

Outra forma de olhar para os dados é imaginar que ele poderia resultar em +1, 0 ou -1. Nessa perspectiva, rolar 2, 3, 5, 5 é o mesmo que rolar -1, 0, +1, +1, o que torna tudo mais fácil de resolver, uma vez que o resultado é apenas um Bom + 1, o que resulta em Ótimo.

O resultado pode ser visto na tabela a seguir.

Escala

Valor	Descritor
+6	Lendário
+5	Épico
+4	Soberbo
+3	Ótimo
+2	Bom
+1	Adequado
0	Mediano
-1	Medíocre
-2	Ruim
-3	Péssimo
-4	Terrível

Existem dados especiais para Fudge que possuem faces “mais” (+), “menos” (-) e “brancas” (0) que torna o rolamento mais fácil, e nós iremos usá-los para tornar os exemplos mais claros. Esses dados podem ser comprados em diversas lojas, ou via Internet no site da Grey Ghost Games (<http://www.fudgerpg.com>).

1.3 Sucesso e Falha

Quando os dados são rolados, normalmente uma dificuldade alvo é determinada de acordo com a Escala. Por exemplo, pode ser necessário um Bom esforço em escalada para sobrepor uma parede lista. Para vencer o desafio em questão, o jogador vê o seu nível na perícia apropriada, rola o dado, e compara o resultado do rolamento com a dificuldade. Se o resultado for igual ou maior que a dificuldade, ele foi bem sucedido; caso contrário, é uma falha. A diferença entre a dificuldade e o resultado é chamado de Margem de Sucesso (ou de Falha), indicados pelas siglas MS e MF, respectivamente. Esse valor é usado com frequência para determinar o quão grande foram as consequências do sucesso ou falha.

- Essa sigla foi escolhida de modo a manter um trocadilho em relação à sigla e ao mesmo tempo para traduzir o nome do material corretamente.
- NT:** Aqui existe uma diferença em relação aos níveis de Fudge em Português. No Fudge em Português, o nível Mediano é o nível equivalente a Fair no Fudge em inglês. No AFIM (FATE), porém, ocorre que existem dois níveis cuja a tradução poderia ser Mediano: Average e Fair. Para procurar manter a tradução o mais próximo possível do Fudge em Português em relação a mecânica de jogo, mantive Average (+0 no AFIM/FATE) como Mediano, enquanto o Fair (+1 no AFIM/FATE) foi traduzido como Adequado. No demais, à exceção do Terrível (Abysmal) e do Épico (Epic), os termos são os mesmos e os níveis similares, sendo que nos níveis positivos (Bom, Ótimo e Soberbo) há um deslocamento de +1 por causa do Adequado e o Lendário sobe em +1 extra devido ao nível Épico.

Quando dois personagens estão competindo para fazer algo, ambos rolam os dados; a diferença entre os resultados é o MS para o vencedor e o MF para o perdedor. Um rolamento feito contra um alvo estático é chamado Teste, enquanto um feito contra outro

personagem é um Desafio. Existem algumas regras para lidar com circunstâncias mais complexas (veja a Seção 3.1 — Testes e Desafios), mas na maior parte do tempo, isso é tudo o que precisa-se saber sobre isso.

Criação do Personagem

A Criação de Personagem idealmente deve ser bem interativa, com todos os jogadores criando seus personagens na presença do Mestre. Os métodos abaixo podem ser adaptados para um esquema menos voltado ao grupo, mas fazer isso resulta na perda da maior parte dos benefícios do mecanismo do AFIM. A Criação de personagem é composta por um pequeno número de passos simples:

1. **Introdução do Mestre**
2. **Pensar sobre o Personagem**
3. **Descreva cada Fase**
4. **Selecione os Aspectos para essa Fase**
5. **Escolha quatro níveis de Perícia**
6. **Defina Pontos de Destino**
7. **Escolha os objetivos do Personagem**

2.1 Introdução do Mestre

A Criação do Personagem deveria começar com o Mestre falando aos jogadores sobre o ambiente de jogo, de modo a definir expectativas apropriadas. O Mestre deveria mencionar determinadas considerações de regras, como quantas fases haverão (veja adiante). Mas importante, ele deveria garantir que todos têm uma idéia do tema e do tom da campanha. Se todos os jogadores quiserem uma campanha de intriga da corte e o Mestre planejar um campanha de matar-pilhar-destruir, é uma boa hora para descobrir tudo isso. Finalmente, o Mestre deveria dar qualquer informação sobre o cenário de campanha que os jogadores precisarem.

2.2 Pensando nos Personagens

Normalmente é útil aos jogadores terem uma noção do tipo de personagem com os quais eles gostariam de jogar. Muitas coisas podem acontecer durante as fases, portanto é mais fácil partir de uma idéia simples e ir a ampliando durante a criação do personagem. Uma vez que todos tenham um conceito, os jogadores devem se sentir à vontade para discutir sobre eles, a não ser que o Mestre imponha alguma restrição. Nenhum jogador é obrigado a participar dessa discussão. De fato, nenhum jogador é obrigado a sequer ter uma idéia do personagem nesse momento. Porém, fazer isso permite que os jogadores tenham uma idéia do que os demais estão pensando em fazer e dá ao Mestre uma idéia do tipo de dinâmica de grupo que eles terão.

2.3 Fases

A criação dos personagens leva um certo número de fases determinadas pelo Mestre. Muitas campanhas usam entre cinco e oito fases, mas isso não é um valor fixo. Uma fase é definida como um período de tempo em que eventos relevantes ocorrem, mas os detalhes variam de jogo para jogo. Uma campanha de caçadores de monstros adolescentes pode considerar cada ano letivo uma fase, enquanto uma campanha de espadachins imortais pode considerar uma fase a cada 50 anos. Qualquer que seja a duração, o Mestre dá aos jogadores uma noção do que aconteceu naquele tempo, e os jogadores serão capazes de determinar o que seus jogadores estavam fazendo nesse tempo.

2.4 Selecione Aspectos

Os jogadores escolhe um ou mais Aspectos para representar elementos importantes do personagem que estejam relacionados aos eventos da fase.

Os Aspectos são usados para descrever qualquer elemento do personagem, podendo incluir coisas como atributos (Forte, Fraco, Ágil, Carismático, Durão, Rápido, Lento), descritores (Charmoso, Alerta, Dramático), carreiras (Cavaleiro, Mercenário, Mosqueteiro, Assassino), ou até mesmo serem amarrados ao cenário (Homem Alegre de Sherwood, Iniciado do Vento Azul, Academia de Espadachins Fiodario). Aspectos podem ser bons ou ruins ou ainda ambos, mas eles devem refletir algum elemento importante do personagem.

Quando um Aspecto for escolhido, o personagem ganha um nível naquele Aspecto, descrito como a seguir:

Cavaleiro (Adequado)

Um Aspecto pode ser escolhido novamente em uma fase subsequente, sendo que ele sobe em um nível e é anotado como:

Cavaleiro (Bom)

E ainda:

Cavaleiro (Ótimo)

O Mestre pode determinar um limite para o número de níveis que um Aspecto pode ser definido, mas uma boa regra geral é de um terço a metade do número de fases.

2.5 Níveis de Perícias

Níveis de Perícia, como o nome sugere, são gastos inicialmente para adquirir-se perícias, mas eles podem ser gastos também em recursos.

2.5.1 Comprando Perícias

Níveis de perícias podem ser gastos para comprar novas perícias ou aumentar as já existentes. Adquirir uma nova perícia custa um nível de perícia e define a perícia em questão em Mediano. Gastar um nível de perícia para melhorar uma perícia já existente aumenta a perícia em um nível para cada nível de perícia gasto (de Adequado para Bom, por exemplo, ou de Soberbo para Épico). Perícias normalmente serão escolhidas de uma lista de perícia (veja “Listas de Perícias”).

Uma vez que os Aspectos tenham sido escolhidos, o personagem então escolhe quatro níveis de perícias apropriadas para o evento da Fase. Se o jogador passou a Fase treinando em uma Ordem de Cavaleiros, então perícias como Espada, Cavalgar ou Heráldica podem ser apropriadas, enquanto perícias como Garrote ou Bordado não seriam (a não ser no caso de uma Ordem de Cavalaria muito estranha).

Perícias são descritas de acordo com a Escala de Adjetivos, e o padrão é Medíocre. Gastar um nível de perícia aumenta uma perícia para Mediano, gastar um segundo o aumenta para Adequado, gastar mais um o aumenta para Bom e assim por diante. Os jogadores podem gastar os seus quatro níveis como quiserem, com apenas uma limitação: deve sempre haver uma perícia a mais no nível imediatamente abaixo. Isso quer dizer que um personagem deve ter duas perícias em Adequado para pegar uma em Bom (e precisa ter três perícias em Mediano para conseguir as duas perícias em Adequado!). Pela aparência que isso tem, isso é chamado de pirâmide de perícias. Quando as regras são observadas, a pirâmide é considerada “balanceada”, e deve estar assim no final de cada fase. O processo é repetido a cada fase.

2.5.2 Observando a Pirâmide

A pirâmide pode tornar-se confusa na primeira vez que você tenta mantê-la. A boa notícia é que essa é a pior parte do sistema — uma vez que você a tenha passado, o resto é moleza.

Normalmente é útil usar marcas para indicar a progressão durante as fases, uma vez que elas oferecem uma representação visual da pirâmide.

Olhando o personagem exemplo mostrado a seguir (veja a Seção 2.8 — Exemplo de Criação de Personagem), durante a primeira Fase, o personagem adquire níveis em Faca, Herbalismo, Cura e Prontidão. A marcação pode ser feita com a seguir:

- Faca
- Herbalismo
- Cura
- Prontidão

Na Fase seguinte, ele compra níveis em Faca, Cura, Blefar e Arrombamento:

- Faca
- Herbalismo
- Cura
- Prontidão
- Blefar
- Arrombamento

E na seguinte, Faca, Blefar, Percepção e Furtividade:

- Faca
- Herbalismo
- Cura
- Prontidão
- Blefar
- Arrombamento
- Furtividade

As marcas então mostram o problema: há 3 e 3 — o que é desequilibrado. Ao invés de Blefar, ele pega Esconder, o que deixa a coisa assim:

- Faca
- Herbalismo
- Cura
- Prontidão
- Blefar
- Arrombamento
- Furtividade
- Esconder

Esse sistema evita o problema de atribuir adjetivos em cada nível. Ao invés disso, quando você terminar, conte o número de marcas e defina o valor respeitando a tabela abaixo:

1	Mediano
2	Adequado
3	Bom
4	Ótimo
5	Soberbo
6	Épico
7	Lendário

2.5.3 Como Fabricar Cestos irá mudar minha perícia de Espada?

Durante a criação de personagens e, posteriormente, no desenvolvimento do mesmo (o que, no fim das contas, é o mesmo que a

criação de personagem em câmera lenta), você poderá desejar aumentar uma perícia chave para um outro nível, mas não terá a estrutura de pirâmide para suportar esse crescimento.

Claro que isso quer dizer que primeiro você deverá ampliar a base da pirâmide, adicionando novas perícias, de modo a oferecer a estrutura para perícias mais altas ocasionais.

Isso é muito bom como uma mecânica para impedir abusos, mas você pode se perguntar “qual a justificativa?” Algumas das perícias que você estará adicionando em níveis mais baixos podem não ter nada a ver com a perícia que você quer *realmente* aumentar.

Parte da idéia “em jogo” sobre isso é que, com o problema do “pico” em questão, você estará amarrado. Pode ser que você tenha tornado-se tão bom quanto possível naquele momento e é hora de variar um pouco, dar uma sacudida e voltar à ação com novas perspectivas.

Outra possibilidade é de que você **esteja realmente** melhorando aquela perícia, mesmo que o nível mostrado não tenha mudado. Perceba que a granularidade da escala de adjetivos no AFIM é bastante dura, cada nível nele representando um passo significativo para além do nível anterior. Portanto enquanto você está se desenvolvendo, você não o estará de maneira significativa para ir para o próximo nível *ainda*. O fato de que você pega outras perícias no processo indica que o tempo está passando, e que o suporte real para sua perícia está sendo oferecido para a sua perícia “pico”.

Desse modo, em teoria, suas escolhas de perícias durante uma fase (seja um período de avanço levando ao aprimoramento de um aspecto desejado ou uma fase na criação do personagem) está relacionada com o Aspecto que você está obtendo naquela fase, portanto as chances são de que as perícias que você está pegando tenham mais a ver com sua Perícia em Espada do que, por exemplo, Fabricar Cestos.

Vamos imaginar que a perícia em questão seja Combate em Espadas. Existe uma série de perícias que você poderia escolher para apoiar essa perícia. Por exemplo:

- ◆ **Forja** (fazer sua própria espada)
- ◆ **Conhecimento: Escolas de Esgrima**
- ◆ **Uso de Escudo**
- ◆ **Esportes**
- ◆ **Prontidão**
- ◆ **Outras perícias de armas**

E assim por diante. Perícias de conhecimento e profissionais são boas aquisições nesses momentos, pois elas ampliam o ambiente no qual seu personagem tem conhecimentos, enquanto ainda estão amarradas à perícia pico que você deseja aumentar.

Dito isso, se você aprender Combate com Espadas com o Grande Mestre de Kenjutsu Hiroko e ele o mandar descer ao rio para fabricar cestos do junco que cresce lá todo dia como parte de seu treinamento em relação à disciplina e paciência – sempre há justificativa para pegar Fabricar Cestos.

2.6 Pontos de Destino

Pontos de Destino³ são pontos que podem ser gastos pelo jogador para garantir um bônus em uma ação ou influenciar o jogo de alguma forma. O Mestre dá a cada jogador um determinado número deles no início do jogo, normalmente igual à metade do número de Fases. Veja a Seção 4.6 — Pontos de Destino, para mais informações.

2.7 Escolha o Objetivo do seu Personagem

Por fim, o jogador deve escolher qual a direção na qual o seu personagem irá seguir. Isso é definido como um objetivo, que deve ser o próximo Aspecto que o jogador iria escolher para o personagem. É possível que o jogador não faça a menor idéia de por onde seguir, e não há nenhum problema quanto a isso, mas os objetivos ajudam ao Mestre definir o tipo de coisas que o jogador estará interessado em fazer. Veja a Seção 4.7 — Evolução do Personagem para mais informações.

2.8 Exemplo de Criação de Personagem

2.8.1 Introdução do Mestre

O Mestre explica que a campanha será uma campanha de fantasia medieval padrão com mais interações urbanas e pouca magia, e que a criação de personagens será feita em cinco fases.

2.8.2 Pensando e discutindo sobre o personagem

Débora decide criar Sybil, que ela imagina ser uma espécie de trapaceira, mas ela não sabe nada mais que isso.

2.8.3 Fases

As Fases vão passando-se como abaixo:

Fase 1

Essa Fase cobre alguns anos, que incluem a juventude de Sybil no vilarejo de Simbul. Ela foi criada pela curandeira da vila, e então ela escolhe o Aspecto “Herbalista” e níveis em Faca, Cura, Herbalismo e Prontidão.

Fase 1

- Herbalista (Adequado)**

3. Fate, o nome original desse RPG, pode ser traduzido como Destino.

- Faca
- Herbalismo
- Cura
- Prontidão

Fase 2

Sybil foge com uma trupe de ciganos e viaja pelo reino. Ela escolhe o Aspecto “Cigana” e níveis em Faca, Blefar, Punga e Cura:

Fase 2

- Herbalista (Adequado)
- Cigana (Adequado)
- Faca
- Herbalismo
- Cura
- Prontidão
- Blefar
- Punga

Fase 3

Sybil continua passando um tempo com os ciganos atuando como curandeira. Ela pega outro nível no Aspecto “Cigana” e níveis em Faca, Blefar, Furtividade e Esconder.

Fase 3

- Herbalista (Adequado)
- Cigana (Bom)
- Faca
- Herbalismo
- Cura
- Prontidão
- Blefar
- Punga
- Furtividade
- Esconder

Fase 4

Ela abandona a trupe e vai para a cidade grande atuar como ladra. Ela entra para a guilda de ladrões e escolhe o Aspecto “Guilda de Ladrões” e aprende as perícias Arrombamento, Punga, Blefar e Esconder:

Fase 4

- Herbalista (Adequado)
- Cigana (Bom)
- Guilda de Ladrões (Adequado)
- Faca
- Herbalismo

- Cura
- Prontidão
- Blefar
- Punga
- Furtividade
- Esconder
- Arrombamento

Fase 5

Por não ter dado a parte da guilda de uma grande jogada, ela acabou sendo marcada como *persona-non-grata* e um preço foi colocado na sua cabeça. Ela então escolhe o Aspecto “Caçada” e compra níveis em Faca, Esconder, Prontidão e Manha.

Fase 5

- Herbalista (Adequado)
- Cigana (Bom)
- Guilda de Ladrões (Adequado)
- Caçada (Adequado)
- Faca
- Herbalismo
- Cura
- Prontidão
- Blefar
- Punga
- Furtividade
- Esconder
- Arrombamento
- Manha

2.8.4 O Mestre estipula Pontos de Destino

O Mestre dá 3 Pontos de Destino para Sybil.

2.8.5 Ficha de Personagem Terminada

Sybil

- Herbalista (Adequado)
- Cigana (Bom)
- Guilda de Ladrões (Adequado)
- Caçada (Adequado)
- Faca (Ótimo)
- Herbalismo (Mediano)
- Cura (Adequado)
- Prontidão (Adequado)

Blefar (Bom)

Punga (Adequado)

Furtividade (Mediano)

Esconder (Bom)

Arrombamento (Mediano)

Manha (Mediano)

3.1 Regras do Jogo

3.1.1 Testes e Desafios

No AFIM, quando um personagem precisa passar por um determinado desafio, os dados começam a rolar. O Mestre precisa tomar algumas decisões relacionadas a como esse desafio deve ser resolvido e então fazer um teste de algum tipo. O mais simples e mais comum tipo de teste é o Teste Estático.

3.1.1.1 Testes Estáticos

Para um Teste Estático, o Mestre define uma dificuldade fixa, então o jogador escolhe uma perícia apropriada, rola os dados e compara o resultado com a dificuldade (veja *Definindo Dificuldades*). Para tarefas simples, o personagem deve ter conseguido um resultado igual ou melhor à dificuldade definida pelo Mestre.

Embora isso baste em situações onde tudo o que importa é o sucesso ou falha na ação, algumas vezes é necessário saber o quão bem sucedido o personagem foi. Nesses casos, o rolamento é feito da mesma forma que em outros Testes Estáticos, mas o Mestre deve ficar atento à diferença entre o que o personagem rolou e o que ele precisava. Essa diferença é chamada de Margem de Sucesso (quando o personagem foi bem-sucedido) ou Margem de Falha (quando o personagem falhou). Como alcançar a dificuldade é um sucesso, é possível que a Margem de Sucesso seja 0.

Como regra rápida, quanto maior a Margem de Sucesso, mais significativo o sucesso. O efeito varia de caso para caso, mas aqui vão alguns exemplos:

◆ **Obtendo Informações**

Cada ponto na MS oferece um fato adicional;

◆ **Atividades Físicas**

MS maiores quer dizer que as ações foram feitas de maneira mais rápida ou graciosa;

◆ **Ações Sociais**

MS maiores indicam maior duração ou melhor impressão;

De maneira geral o MS é definido como abaixo:

MS	Nível do Sucesso	Magnitude	Duração
0	Mínimo	Fraco	Instantânea
1	Competente	Menor	Momentâneo
2	Sólido	Moderada	Cena

MS	Nível do Sucesso	Magnitude	Duração
3	Significativo	Ampla	Sessão
4	Decisivo	Avassalador	Longo Prazo

3.1.1.2 Desafios Estáticos

Enquanto um Teste é uma tarefa que pode ser resolvida em um único rolamento, um Desafio leva mais tempo, normalmente exigindo múltiplos rolamentos para no final alcançar-se um MS específico (e em geral muito alto). Para ser bem sucedido em um Desafio, os sucessos são controlados em uma Escala de Desafio, que parece-se com a seguinte:

MS	Nível do Sucesso	Escala	Notas
0	Mínimo	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
1	Competente	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
2	Sólido	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
3	Significativo	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
4	Decisivo	<input type="checkbox"/>	

Cada vez que o personagem fizer um rolamento, ele marca uma caixa do MS apropriado. Se todas as caixas de um determinado nível estiverem marcadas, ele marca uma caixa do nível seguinte. Se as caixas desse nível também estiverem cheias, marca-se uma caixa do nível seguinte e assim por diante. Desse modo é possível acumular-se sucessos pequenos suficientes para completar um grande projeto e alcançar-se um MS de 4 ou maior (se exigido).

3.1.1.3 Customizando Desafios

Embora esse sistema possa ser usado para esculpir-se uma arma de brinquedo em um sabonete, ele também permite esculpir-se rostos no Monte Rushmore. Obviamente as exigências para cada Desafio pode mudar significativamente. Um Desafio é composto por cinco partes: Dificuldade, Complexidade, Fragilidade, Duração e Recuperação.

A Dificuldade define a dificuldade base que o jogador deve superar em cada rolamento. É importante notar que apesar de normalmente ela ser muito alta, isso não é obrigatório. Algumas tarefas não são tão complexas, apenas levam muito tempo.

A Complexidade é o número e a distribuição das caixas na escala. Por padrão, a escala irá se parecer bastante com o exemplo acima; uma tarefa mais simples pode exigir menos caixas, enquanto que uma mais complicada pode exigir mais. As caixas não precisam ser distribuídas igualmente; de fato, elas podem ser distribuídas como uma pirâmide ou pirâmide invertida. A distribuição de caixas de maneira desigual pode ser especialmente válida quando existem resultados nos passos intermediários. Por exemplo, o Mestre pode criar uma escala de desafio para descobrir-se rumores dentro de uma cidade. Ele põem um monte de caixas nos níveis Sólido e Significativo, e amarrar cada um deles a um rumor que o personagem descobrirá quando ele checá-las.

A Fragilidade é uma medida de como a tarefa lida com falhas. Nem todas as tarefas são frágeis, mais muitas possuem algum tipo de problema quando obtêm-se um MF de 3 ou 4. Frequentemente a Fragilidade determina o MF que pode provocar a perda de sucessos. Por padrão, um MF remove um sucesso de MS equivalente (se não houverem sucessos nesse nível, remova o próximo acima). Para Desafios mais frágeis, uma falha pode remover o sucesso de MS maior, todos eles, ou até mesmo destruir totalmente o resultado desejado. Alternativamente, os efeitos da Fragilidade podem não afetar diretamente o sucesso no Desafio, mas sim inserir algum efeito colateral.

Duração define o quanto leva-se para alcançar-se o objetivo desejado e quantas vezes um rolamento deve ser feito.

Recuperação define o quão rapidamente o Desafio “recupera” as caixas, removendo sucessos automaticamente. Duração e Recuperação podem ser definidas juntas caso seja conveniente.

Exemplo: Vozes das Ruas

O Mestre define um conjunto de rumores das ruas de Alverado e os coloca em um desafio. Ele define a dificuldade em Bom, exigindo as perícias de Contatos ou Manha. Ele tem 10 rumores, mais um segredo da trama, portanto ele constrói a escala com uma grande concentração de resultados Sólidos e Significativos, sendo que cada um deles vale 1 rumor. Ele considera a Fragilidade e percebe que uma falha dificilmente rompe a escala, pois dificilmente se perde informação já descoberta. Ao invés disso, ele opta por uma circunstância especial: em caso de um MF de 3 (resultado Ruim), o personagem irá ofender alguém, que mandará alguns capangas o atacar. Por fim, ele define uma Duração de um dia – isso indica que os personagens precisam gastar um dia pela rua para obter alguma informação. Porém, as informações podem perder seu valor, de modo que cada semana que o jogador não passar procurando seu objetivo irá lhe custar uma caixa desmarcada. A Escala resultante está no topo da próxima coluna.

Os Desafios são mais úteis quando eles são exigidos pela dificuldade da ação ao invés de seu escopo

amplo. Eles normalmente são usados para permitir que o esforço concentrado na ação construa um MS alto, e portanto um efeito

MS	Nível do Sucesso	Escala	Notas
0	Mínimo	<input type="checkbox"/>	Dificuldade Adequada
1	Competente	<input type="checkbox"/>	
2	Sólido	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Descobre Rumor Despropositado
3	Significativo	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Descobre Rumor Útil
4	Decisivo	<input type="checkbox"/>	Descobre Segredo da Trama

Fragilidade: Em um MF de 3 ou pior, o personagem é atacado.

Duração: Uma checagem por dia.

Recuperação: Uma caixa por semana.

que normalmente não poderia ser obtidos. Porém, ele não é tão útil para determinar ações baseada em repetição e consistência, como na construção de uma casa. Para essas ações, uma série de Testes Estáticos pode ser mais útil, simplesmente somando-se o número de sucessos até que um total seja alcançado e possivelmente oferecendo-se bônus cada vez que um MS realmente alto for alcançado.

O problema com esse método é que ele pode ser extremamente chato, principalmente se uma série de rolamentos for envolvido. O Mestre é definitivamente aconselhado a tornar a Duração ampla o suficiente de modo a evitar de maneira razoável seções de rolamento massivo de dados.

3.2 Ações Dinâmicas

Enquanto as Ações Estáticas são apropriadas quando o personagem não possui uma oposição ativa, muitos conflitos irão envolver diretamente outros personagens. Nessas situações, ambos os lados rolam os dados e comparam os resultados.

3.2.1 Testes Dinâmicos

Como no caso dos Testes Estáticos, muitas vezes tudo que precisa-se saber é o seu resultado, mas algumas vezes a Margem de Sucesso ou de Falha é importante. Nesses casos, o jogador faz o Teste Dinâmico e considera o resultado segundo a tabela abaixo:

MS	Nível do Sucesso	Magnitude	Duração
0	Mínimo	Fraco	Instantânea
1	Competente	Menor	Momentâneo
2 — 4	Sólido	Moderada	Cena
5 — 6	Significativo	Ampla	Sessão
7+	Decisivo	Avassalador	Longo Prazo

Leitores mais perceptivos irão notar que essa tabela é muito similar à tabela de Testes Estáticos, exceto que os números usados para determinar o MS são diferentes.

Qual a diferença?

Um elemento interessante no uso de Dados Fudge é que como eles são centrados no 0, não faz diferença nenhuma o Mestre ou o jogador rolar o dado – o que importa é quantos dados estão sendo rolados. Quando o jogador e o Mestre estão rolando os dados, cada um pode obter um resultado variando de -4 a +4. Isso produz uma faixa de resultados final que varia de -8 a +8.

Em termos práticos isso quer dizer que existem muito mais resultados possíveis quando ambos os lados rolam dados. Como a faixa de resultados é dobrada, a tabela dos MS também o é. Ao menos essa é a teoria. Uma dobra perfeita nos resultados iria dar a cada nível um valor de dois números (0, 1-2, 3-4, 5-6, etc...). Porém, nós expandimos a faixa do “Sólido” porque durante os *playtests* descobrimos que isso seria mais satisfatório – um resultado Sólido encontra-se no centro do sucesso, portanto fazer isso tornava tudo mais interessante. De fato, para ser honesto, nós fomos primeiro determinar a escala dinâmica e a dividimos pela metade para a escala estática, e não o contrário.

Como muitas coisas, isso é uma questão de gosto – os Mestres que acreditam em simetria são bem-vindos para ajustar os passos para 1-2, 3-4 e assim por diante, pois isso não irá mudar nada.

Desafios Dinâmicos

Os Desafios Dinâmicos são bem parecidos com os Desafios Estáticos. As mesmas considerações que devem ser levadas em contas nos Desafios Estáticos (Dificuldade, Complexidade, Fragilidade e Duração – veja *Customizando Desafios*) são usadas para criar os Desafios Dinâmicos; a grande diferença são os novos valores para os MS.

Exemplo: Uma partida de xadrez (Um Desafio Dinâmico)

Dois jogadores de xadrez, Louis e Ferdinand, estão disputando uma partida tensa que irá decidir o destino de uma nação devido à aposta arriscada da rainha.

O Mestre deseja demonstrar a tensão disso, portanto decide que o objetivo de cada um dos personagens é dar o Xeque-Mate no oponente. Portanto, ele cria duas escalas de Desafio idênticas para cada jogador, representando a dificuldade de sobrepor o oponente e o estado do tabuleiro para o oponente.

Cada checagem oposta das perícias não precisa representar um par de movimentos no jogo, mas sim cada momento significativo da partida, o que pode ser composto de vários movimentos. Desse modo, o Mestre determina que se a maior caixa marcada for uma Sólida, o alvo estará a -1 durante o restante do Desafio; se a caixa marcada for Significativa o alvo estará a -2 durante o restante do Desafio. Uma perda menor (Competente) pode forçar a uma mu-

MS	Nível do Sucesso	Escala	Notas
0	Mínimo	□□□□ □□□□	Peão Capturado
1	Competente	□□□□	Cavalo ou Bispo Capturado (-1 no próximo rolamento)
2 — 4	Sólido	□□	Torre Capturada (-1 no resto da partida)
5 — 6	Significativo	□	Rainha Capturada (-2 no resto da partida)
7+	Decisivo	□	Rei (Xeque-Mate)

Fragilidade: Nenhuma.

Duração: Uma checagem representa alguns minutos, que representam alguns lances.

Recuperação: Nenhuma.

dança temporária na estratégia, o que também lhe provocará um redutor de -1 – mas apenas no rolamento seguinte do alvo.

Os jogadores começam a rolar os dados.

No primeiro embate, Louis consegue um resultado Sólido (MS 2), o que o Mestre narra como sendo a captura de uma das torres de Ferdinand. Isso é ruim para Ferdinand logo no começo da partida, o que faz com que ele fique a -1 no resto da partida. Ai!

No embate seguinte, é Ferdinand que vence Louis por 1, sobrepondo sua perda anterior. O Mestre diz que Ferdinand acaba capturando um dos cavalos de Louis, lhe dando um -1 no próximo rolamento – nesse momento, Louis e Ferdinand estão em igual situação.

Então, Ferdinand e Louis empatam. O Mestre determina que eles trocaram peões após alguns movimentos tensos, e marcando uma caixa no nível inferior de cada um.

Em seguida, Louis não está mais com o redutor de -1, enquanto Ferdinand ainda está. Louis acaba obtendo um rolamento extraordinariamente bom, enquanto Ferdinand apenas fica no meio do caminho – o que resulta em Louis bater Ferdinand por 5, eliminando a Dama do mesmo e o derrubando para -2 durante o resto do Desafio.

No embate final, a sorte de Louis e as penalidades sofridas por Ferdinand dão a Louis um MS de 5 novamente – mas todas as caixas Significativas do mesmo foram marcadas, e portanto o resultado sobre para Decisivo. Xeque-Mate! Vitória de Louis!

Desafios Dinâmicos podem ser usados para qualquer tipo de concurso, desde corridas a debates e a disputas de esgrima (veja o Capítulo 8 - Combate).

Os Desafios Dinâmicos são também apropriados quando o personagem está realizando uma ação onde fatores aleatórios diversos podem influenciar. Nessas situações, mesmo quando não há oposição direto do Mestre, ele ainda pode rolar dados – e nesse caso o Desafio é considerado Dinâmico.

3.3

Em resumo

Qualquer ação necessária pode ser dividida em quatro tipos: Testes Estáticos, Desafios Estático, Testes Dinâmicos ou Desafios Dinâmicos. As ações Estáticas envolvem apenas rolamentos por parte do jogador, enquanto tanto jogador quanto Mestre realizam rolamentos em Ações Dinâmicas. Os Testes são resolvidos com apenas um rolamento, enquanto os Desafios são resolvidos no decorrer de vários rolamentos.

	Estático	Dinâmico
Teste	Apenas o jogador rola, apenas uma vez	Jogador e Mestre rolam apenas uma vez
Desafio	Apenas o jogador rola, várias vezes.	Jogador e Mestre rolam várias vezes

3.4

Determinar Dificuldades

As sugestões a seguir podem ser usadas pelos Mestres para determinar a dificuldade das ações. É importante notar que para muitas ações, a dificuldade é apenas o começo. Muitas ações importantes serão Desafios, e não Testes, e irão exigir múltiplos sucessos para terem seus objetivos alcançados.

3.4.1

Idéias sobre a Dificuldade

A idéia básica para como definir a dificuldade é baseada na idéia de que uma perícia Soberba representa o limite prático das capacidades humanas – superar o nível Soberbo é parte das façanhas descritas nos épicos e nas lendas (repararam na piada?). Nem toda campanha precisa levar isso em conta, mas se a dificuldade máxima aumentar ou diminuir, é bom aumentar ou diminuir as dificuldades dos testes para cima e para baixo na mesma proporção.

Dificuldade Risível (Ruim) – Essas atividades não deveriam sequer exigir rolamentos. Essas atividades são facilmente executadas por qualquer um com entendimento e capacidade física para realizá-la. Elas não deveriam nunca demandar rolamentos.

Exemplos: Ligar um carro, ligar algum aparelho, subir escadas, pular em uma piscina, ler manchetes de jornal, entender uma piada, estourar pipoca no micro-ondas.

Ações Simples (Mediocre) – Essa é a dificuldade para a maioria das ações que uma pessoa irá realizar rotineiramente. Esse é o tipo de ação que pode ser feita sem precisar de qualquer impacto real, desde que o personagem seja razoavelmente competente.

Exemplos: dirigir um carro na chuva, pesquisar algo no Google ou em uma enciclopédia, escrever um programa de computador

do tipo “Hello World”, escalar uma escada de cordas, tratar queimaduras de primeiro grau (como em uma insolação), fazer malabarismos com três bolas, tocar um instrumento musical de forma a não espantar animais, pegar uma bola, escrever uma carta comercial, montar em um cavalo, entrar com um bote na água, cozinhar usando receitas, carregar uma arma, acender uma fogueira.

Ações Mundanas (Mediano) – Esse é o tipo de atividade que irá ser desafiadora para a pessoa típica, mas que é executada regularmente por profissionais e peritos no assunto. Alguém que tenha conhecimentos básicos poderá realizar esse tipo de tarefa ocasionalmente, mas não de maneira regular.

Exemplos: Fazer uma baliza com pouco espaço entre os carros, pesquisar um assunto obscuro em uma biblioteca, escalar um muro de pedra com fendas, realizar massagem cardio-respiratória, instalar o Linux, fazer malabarismo com quatro bolas, tocar instrumentos em uma fanfarra, salvar alguém se afogando em águas calmas, imobilizar um braço quebrado, escavar um poço, limpar um animal abatido, costurar um vestido, cozinhar sem nenhuma ajuda.

Ações Desafiadoras (Adequado) – Essas são as ações que estão quase completamente fora da realidade de uma pessoa sem treinamento básico. Essas tarefas são suficientemente desafiadoras para não serem normalmente realizadas sem uma preparação adequada.

Exemplos: realizar pequenas cirurgias, retificar o motor de um carro, escalar a encosta de uma montanha, fazer malabarismo com facas, construir uma casa, pilotar um avião de pequeno porte.

Ações Incomuns (Bom) – Mesmo profissionais habilitados se preocupam quando são colocados diante dessas ações, e é muito provável para uma pessoa passar a vida inteira sem sequer imaginar um desafio desse porte. A capacidade de realizar tais ações normalmente indica muito treinamento ou talento natural (ou os dois).

Exemplo: Pilotar um caça de combate, realizar transplantes de coração, escalar as paredes de um edifício, cozinhar para um bom restaurante, fazer o design de um prédio de escritórios.

Ações Muito Difíceis (Ótimo) – Apenas os melhores dos melhores podem tentar fazer isso – existem poucas pessoas no mundo todo capazes de executar essas ações com alguma consistência.

Exemplo: Transplantar múltiplos órgãos, escalar o Monte Everest, executar um solo na Orquestra de Nova Iorque, criar novas linguagens de programação, cozinhar nos melhores restaurantes do mundo ou simplesmente ser Jackie Chan.

Ações Quase Impossíveis (Soberbo) – Nesse nível você começa a fazer coisas que expandem os próprios fundamentos das ações executadas.

Exemplos: Pesquisar um novo ramo de Ciência, compor uma obra-prima

Direção

Dificuldade	Resultado
Medíocre	Dirigir um carro
Mediano	Dirigir um carro na chuva
Adequado	Dirigir um carro em uma nevasca em alta velocidade
Bom	Pilotar um carro nas 500 milhas de Indianápolis
Ótimo	Escalar uma montanha apenas com as mãos
Soberbo	Realizar manobrar arriscadas em um filme de ação

Escalada

Dificuldade	Resultado
Medíocre	Subir uma escada
Mediano	Escalar com cordas
Adequado	Subir uma parede de pedra com apoios de mão
Bom	Subir uma parede de pedra com ganchos de mão
Ótimo	Escalar uma montanha apenas com as mãos
Soberbo	Escalar uma montanha apenas com as mãos em um dia chuvoso

Medicina

Dificuldade	Resultado
Medíocre	Cuidar de cortes
Mediano	Fazer um torniquete
Adequado	Suturar um ferimento
Bom	Realizar uma cirurgia para suturar um golpe de punhal
Ótimo	Realizar cirurgia de pulmão
Soberbo	Cirurgicamente reimplantar um membro amputado

Sobrevivência

Dificuldade	Resultado
Medíocre	Fazer uma fogueira
Mediano	Construir um abrigo
Adequado	Encontrar água potável na floresta
Bom	Encontrar água potável no deserto
Ótimo	Viver no deserto uma semana sem provisões
Soberbo	Viver entre lobos como um deles

3.4.2 Definindo a Dificuldade

Dito tudo isso, definir dificuldades é mais arte que ciência. Embora seja possível ter sugestões de dificuldades razoáveis para as ações, o Mestre irá eventualmente se encontrar em uma posição em que terá nada além de um bom palpite para o ajudar. Nessas horas, a vontade é de passar minutos consultando regras, olhando alguma regra determinada – *ESQUEÇA ISSO!!* Nós escrevemos esse livro, e podemos assegurar que essa regra não estará aqui, portanto confie em você e use seus palpites. Se tudo mais falhar, use alguns dos truques a seguir.

Na dúvida, usar a perícia dos personagens como nivelador para a dificuldade do teste é uma boa idéia. Se você souber qual o nível da perícia deles, você pode definir a dificuldade para qualquer nível que ofereça o desafio necessário (para uma tarefa simples, aumente a dificuldade do teste em um nível ou dois abaixo do melhor nível na perícia do grupo, enquanto alguma coisa mais difícil deva exigir um nível ou dois acima do melhor nível na perícia do grupo).

Um outro truque é simplesmente deixar que o jogador role. Se o resultado for suficientemente bom ou ruim, então estará tudo resolvido, sem sequer se preocupar com mais nada.

4

Aspectos

Os Aspectos representam elementos do personagem que não são refletidos em suas perícias, incluindo coisas como as vantagens, desvantagens, conexões ou até mesmo atributos do personagem.

A forma exata na qual os Aspectos influenciarão no jogo dependerá das preferências dos jogadores. Na forma mais simples, eles

são um substituto mais dramático a atributos mais tradicionais, como Força ou Inteligência. Usado em seu poder máximo, eles podem representar as ligações do personagem ao mundo de jogo de maneiras que influenciam diretamente o mesmo.

4.1 Usando os Aspectos

Os Aspectos possuem alguns usos, sendo o mais comum obter um rolamento adicional. Após o personagem fazer um rolamento que seja relacionado ao seu Aspecto (como uma batalha de justas para alguém com o Aspecto *Cavaleiro*, ou uma batalha de espada para alguém com o Aspecto *Forte*), o personagem descreve como o aspecto ajuda o personagem, marca uma caixa do Aspecto e então:

- ◆ Rola novamente todos os dados, ou;
- ◆ Escolhe um deles e muda o seu valor para um +;

Desse modo, pode levar apenas um rolamento extra para tentar desfazer um rolamento muito ruim, mas pode exigir vários rolamentos para conseguir-se um rolamento realmente bom – se o jogador realmente explicar cada rolamento, é provavelmente um rolamento dramático.

Quando você tentar rolar novamente, você deverá usar o novo resultado, exceto se você desejar tentar um outro rolamento (pagando normalmente o uso do Aspecto).

Checar e usar um aspecto dessa maneira é chamado de Invocação Positiva.

4.2 Quão potente é um Aspecto?

A idéia básica nesse sistema é que os Aspectos são raros e poderosos. A possibilidade de transformar qualquer dado rolado em um + é muito potente e previsível. Alguns Mestres poderão desejar reduzir o efeito de uma invocação de Aspecto, por causa de ambiente ou equilíbrio, ou ainda porque a campanha tem mais Aspectos que o normal (veja “Aspectos Gratuitos”).

Existem algumas possibilidades de se fazer isso. Em geral, sugerimos manter a opção 1 (rolar novamente os dados) mas substituir a opção 2 (escolher um único dado e o transformar em um +) para uma das seguintes:

- ◆ Escolha um dado com resultado - e o transforme em +;⁴
- ◆ Escolha um dado com resultado 0 e o transforme em +;
- ◆ Escolha um dado e aumente seu valor em um passo (de - para 0 e de 0 para +);
- ◆ Escolha um dado e role-o novamente;

4.3 Outros usos para os Aspectos

Os Aspectos também oferecem um bônus passivo que o Mestre tem que manter em mente. Um personagem Forte é por definição mais forte que um que não tenha esse Aspecto, e um personagem Lento simplesmente não é capaz de andar por aí rapidamente. Em raras circunstâncias, pode ser necessário rolar-se contra o Aspecto. Isso não é diferente de rolar contra uma perícia, em questões

de Mecânica de Jogo.

Também é possível invocar um Aspecto para obter um efeito. Nesse caso, o personagem usa o Aspecto para obter uma vantagem que não é relacionada a um Teste ou Desafio, como marcar uma caixa de Rico para obter acomodações ou então checar uma caixa de uma organização para que ela tenha uma célula na cidade. Esse uso é sujeito ao mesmo tipo de restrições envolvidas com o gasto de Pontos de Destino para efeitos coincidentes (consulte a seção *Quanto poder os jogadores deveriam ter?*).

Outro uso comum dos Aspectos é a invocação involuntária dos Aspectos. Isso é feito pelo Mestre quando ele acredita que os Aspectos possam ter efeitos negativos ou colaterais na ação que o personagem está tentando executar. Nesses casos, o Mestre declara que está Invocando o Aspecto (ele não é marcado) e o jogador passa a ter duas opções: agir de acordo com o aspecto e obter Pontos de Destino iguais ao nível do Aspecto, ou então pagar Pontos de Destino iguais ao nível do Aspecto para ignorar o mesmo.

4.4 Recuperando Aspectos

Como os Aspectos são uma conveniência na narrativa, eles atuam na linha de tempo narrativa. Desse modo, eles são desmarcados em momentos apropriados de quebra da narrativa, normalmente entre sessões de jogo. A não ser que o Mestre diga algo em contrário, os Aspectos são desmarcados no início de cada sessão de jogo.

4.4.1 Com qual frequência os Aspectos devem ser recuperados?

Assume-se inicialmente nesse sistema que os aspectos serão recuperados no início de cada sessão. Porém, essa não é a única opção, pois os Aspectos podem ser facilmente recuperados:

- ◆ No final de cada cena;
- ◆ Todo dia;
- ◆ Quando o personagem tiver uma chance de descansar;
- ◆ Em qualquer outro ponto significativo para a história;

A alteração no ritmo de recuperação terá algum impacto no tipo de jogo: recuperações mais frequentes são mais interessantes para uma campanha mais cinematográfica, onde os personagens fazem coisas importantes com maior frequência. Fique a vontade para experimentar essas opções de modo a encontrar a mais útil para você.

Uma coisa que você deve ter em mente é que quanto mais aspectos os personagens tiver, menor será a necessidade para recuperações frequentes. Se os personagens tiver muitos Aspectos, não há tanta necessidade de permitir que eles recuperem-os com frequência.

4. Essa opção é a mais utilizada, principalmente em campanhas mais realistas.

4.5 Ajustando Aspectos

Os Aspectos são usados para permitir a um personagem atuar da melhor maneira possível quando isso faz a diferença. Quanto mais aspectos o personagem tiver, mais frequentemente ele irá atuar bem. Obviamente isso quer dizer que confirme o número, utilidade ou frequência de uso dos Aspectos for alterado, o personagem irá atuar no seu melhor com maior ou menor frequência.

Há um certo número de elementos que podem mudar conforme os Aspectos são customizados. Há pelo menos três índices:

- ◆ Quantos Aspectos o personagem tem?
- ◆ Quão potentes eles são?
- ◆ Quão frequentemente os aspectos são recuperados?

Como esses elementos são definidos produzem um grande impacto no jogo, e não há uma forma “correta” de equilibrar esses fatores, portanto as regras apresentadas deveriam realmente ser consideradas um bom começo, mas não regras oficiais.

4.6 Pontos de Destino

Além do seu uso para negar Invocações Negativas dos Aspectos, os jogadores podem usar os Pontos de Destino de outras maneiras.

Eles podem gastar um Ponto de Destino para receber +1 em qualquer rolamento, podendo isso ser feito antes ou após o rolamento, ou até mesmo após o uso de quaisquer Aspectos. Apenas um ponto pode ser gasto dessa forma, exceto quando ele é oposto (veja abaixo). Essa é a única forma possível de se aumentar o resultado de um rolamento para +5.

Pontos de Destino também podem ser usados para ter um certo controle narrativo de uma situação. Usos comuns desse caso incluem descobrir itens úteis, conhecer alguém em uma cidade, ou chegar no momento certo em outras cenas. Na prática, esse uso permite ao jogador tomar o papel de Mestre por alguns momentos. O Mestre pode vetar o uso dos Pontos de Destino dessa forma, sendo que nesses casos o ponto não é considerado gasto.

Muito frequentemente, esse tipo de uso dos Pontos de Destino são uma forma de os jogadores manterem o ritmo da ação. É mais interessante simplesmente assumir que você tem as ferramentas que você precisa no carro, ao invés de voltar até a cidade, ir até uma loja de ferramentas e depois seguir adiante. Como Mestre você deveria permitir esse uso de Pontos de Destino, se o uso dos Pontos de Destino for condizente com todos terem diversão sem causar problemas maiores.

É importante também considerar se o pedido do jogador é aceitável. Se não causar nenhum efeito especial, sequer deveria-se usar os Pontos de Destino. Os Pontos de Destino deveriam ser usados naquelas coisas que estão naquela pequena faixa entre a lógica e a vontade do Mestre.

Pontos de Destino podem ser usados para cancelar o uso de Pontos de Destino de outras pessoas. Se isso ocorrer, ambos os Pontos de Destino são usados, mas a pessoa que tentou usar Pontos de Destino primeiro pode tentar novamente, com o processo repe-

tindo-se enquanto os jogadores desejarem gastar pontos.

4.6.1 Quanto poder os jogadores deveriam ter?

Oferecer aos jogadores controle da narrativa, em qualquer grau, parece uma idéia muito estranha para Mestre que não tenha visto isso antes. Desse modo, exatamente o quão potente esse controle será deve ser definido baseado no nível de conforto do Mestre com isso. O Mestre pode ignorar completamente essa opção se desejar, mas nós encorajamos fortemente que o Mestre ao menos tente usá-la. Mesmo alguma coisa simples como permitir o uso de um Ponto de Destino para ter um determinado item específico entre seus pertences pode ser algo muito interessante para todos. Até onde nos envolve, não há nenhum limite de o quão longe você pode estender esse poder. É possível dar aos jogadores um amplo controle narrativo com esse mecanismo, permitindo-os usar Pontos de Destino para criar tramas, NPCs e histórias razoavelmente complexas. Se isso parecer interessante, experimente – a única limitação real deveria ser o fato de que todos precisam se divertir. Se o fato de usar Pontos de Destino e as coisas começarem a acontecer tornar as coisas chatas, é hora de reduzir um pouco o poder da coisa.

4.6.2 Usos adicionais dos Pontos de Destino

Pontos de Destino podem ser vistos como pequenos “votos” que você pode usar para determinar o fluxo da história até certo ponto. Nós já falamos de simplesmente usar 1 Ponto de Destino de modo a gerar uma circunstância menor favorável. Abaixo incluímos algumas outras idéias que você pode desejar usar em sua campanha. Desse modo, você pode permitir também que use-se uma marca de Aspecto para substituir o uso de um Ponto de Destino em alguns ou todos os casos abaixo.

Você pode gastar um Ponto de Destino para “atrair a atenção da câmera” em um monólogo. Você não poderá interagir com mais ninguém enquanto estiver fazendo seu discurso. Ao mesmo tempo, enquanto você estiver discursando, você não poderá ser interrompido. Mantenha-o curto e simples, mas divirta-se. É como na TV e no cinema. E claro que os vilões podem fazer isso também – como você acha que eles fazem para realizar suas ameaças quando estão fugindo dos heróis sem os mesmos os pegarem? O efeito dura apenas algumas poucas sentenças, mas todo mundo na sala deverá lhe ouvir nesse momento.

Você pode usar dois Pontos de Destino para dar a outra pessoa um bônus de +1 em um rolamento, mesmo se ela já tiver usado um Ponto de Destino para obter um +1, desde que você dê uma ajuda razoável “em on”. Você não pode fazer isso também mais de uma vez por rolamento. Se seu amigo precisar de um +1, você precisará usar dois Pontos de Destino para dar-lhe um +1, e mais alguém também deverá gastar dois Pontos para dar-lhe +1!

Em combate, você pode usar um Ponto de Destino para trocar de lugar com alguém, mesmo que não seja seu turno, desde que seja razoável que você troque de posição rapidamente, sem ter que rolar contra perícias para fazer a manobra (bom para trocar de oponentes).

Em combate, você pode usar um Ponto de Destino para levar um ataque (um ferimento), no lugar de alguém, mesmo se não for no seu turno, da mesma forma como descrito acima.

Um Ponto de Destino pode ser usado para garantir uma chegada fortuita – se um personagem tiver que chegar a qualquer momento, o jogador pode usar um ponto para fazer ele chegar em um momento apropriado.

4.6.3 Trama, Gênero e Pontos de Destino

Alguns dos usos sugeridos acima foram criados de modo a reforçar o trabalho de equipe e a sensação de cinema do mesmo é importante. Outras regras poderiam (e deveriam) ser usadas de modo a criar a sensação de outros gêneros, caso seja necessário.

Mas até agora discutimos apenas como usar os Pontos de Destino. Você também deveria planejar como dar Pontos de Destinos. Considere a possibilidade de criar cartões contendo certas ações ou tramas-chave que você espera que os personagens sigam, e então distribuir os cartões entre os jogadores (de maneira aleatória ou direcionada). Nos cartões marque o número de Pontos de Destino que eles irão receber se eles conseguirem cumprir as ações indicadas.

A parte boa disso é que você pode dar aos jogadores uma idéia de estrutura sem ser necessário você manipular diretamente as coisas. De certa forma, isso permite criar um certo roteiro e estrutura da trama sem cair nos extremos de “enfiar a trama goela abaixo”.

Isso também pode ser feito de uma maneira a encorajar interação jogador-com-jogador. Muitas campanhas podem ser profundamente melhoradas criando interações e tramas paralelas envolvendo os personagens dos jogadores Considere as seguintes opções:

- ◆ **Fazer algo perigoso:** mesmo indo contra todos os seus instintos, faça algo perigoso – enfrente o vilão principal sozinho, entre em uma luta de cinco contra um quando você é o que está sozinho, cace um monstro, e assim por diante. Fazer isso pode lhe dar dois Pontos de Destino.
- ◆ **Pirando o cabeção:** Normalmente as pessoas são calmas e concentradas quando encontram adversidades. Quando essa carta aparecer, isso não acontece. Você pira – faz algo completamente inútil, sai correndo, grita ou qualquer coisa similar. Fazer isso pode lhe dar dois Pontos de Destino.
- ◆ **Não aceite um não como resposta:** Se algum outro personagem se recusar a aceitar você, dizer para você ir se catar ou negar-lhe um pedido de qualquer coisa, não desista e lute pelo que deseja! Fazer isso pode lhe dar dois Pontos de Destino.
- ◆ **Se mande:** Você precisa de um tempo para você – para lamuriar, chorar, ficar revoltado ou qualquer outro motivo. Fazer isso pode lhe dar um Ponto de Destino.
- ◆ **Não deixe ninguém abandonar o barco:** Trabalhe com a força dos números. Se alguém tentar tirar o time de campo, não deixe isso acontecer. Fazer isso pode lhe dar um Ponto de Destino.
- ◆ **Invoque um clichê:** Em uma história de (horror, super-heróis, ficção científica, cyberpunk, fantasia medieval), sem-

pre há espaço para trabalhar-se com o clássico. Fazer isso pode lhe dar um Ponto de Destino.

4.7 Evolução do Personagem

A cada período de evolução, o jogador recebe mais um nível de perícia que pode ser gasto ou guardado de acordo com as regras comuns (ou seja, a pirâmide precisa ser mantida). Quatro períodos compõem um arco e dão ao personagem, além da quarta perícia, um novo Aspecto que reflete suas experiências e as perícias adquiridas no período.

Pontos de Destino também podem ser dados como uma forma de recompensas não relacionadas à Evolução do Personagem.

4.8 Opções para os Aspectos

Qualquer coisa que seja importante dentro da história do personagem pode ser um Aspecto.

4.8.1 Itens como Aspectos

Uma opção para os Aspectos é que eles representem algum item importante, como uma Espada Mágica, uma biblioteca de ocultismo, um carro ou mesmo um castelo. Esses itens são considerados parte da própria história do Personagem. Itens como a espada do Rei Artur, Excalibur, podem ser adequados para serem adotados como Aspectos. Itens que um personagem usa cotidianamente, mas não é tão representativo no seu conceito, normalmente seriam obtidos com níveis de perícia (veja a Seção 2.5 - Níveis de Perícias). Um determinado item pode ser representado tanto como um Aspecto quanto como um nível de Perícia.

Em termos de regra, isso quer dizer que, além de todos os benefícios comuns por invocação do Aspecto, um item que também seja um Aspecto normalmente irá voltar às mãos do personagem, mesmo se isso exigir uma série de coincidências. Forçar o personagem a ficar sem o item quando seria normal que o mesmo estivesse com ele é considerado uma Invocação Involuntária, dando ao personagem Pontos de Destino.

Embora seja possível que um item seja descrito tanto como Aspecto quanto como Perícias, pode ser necessário o uso de níveis de perícia para criar-se efeitos especiais (veja a Seção 5.4 - Extras Pessoais). Caso contrário, a descrição do item indica apenas as circunstâncias segundo as quais ele poderá tentar rolar dados novamente Aspectos de Itens também serão usados para invocar efeitos que possam ser usados quando for mais conveniente.

4.8.2 Pessoas como Aspectos

É possível ter outras pessoas como Aspectos. Nesse caso, é importante definir o relacionamento existente entre o personagem e o alvo do Aspecto. Familiares, mentores, inimigos, dependentes, companheiros de guerra, suseranos e rivais são todos exemplos de personagens que podem ser usados como Aspectos. O impor-

tante é que todos eles fazem parte da história do personagem de maneira importante e pode-se esperar que os mesmos aparecerão com frequência razoável.

O jogador deverá trabalhar junto com o Mestre a natureza do relacionamento, de modo que o Mestre possa criar os detalhes do NPC em jogo. Em geral, o número de Aspectos refletem o quão profundo é o relacionamento entre o personagem e o Aspecto, enquanto as estatísticas do Aspecto em questão ficam a critério do Mestre. A exceção à regra é quando o NPC é subserviente ao personagem, como um criado ou um familiar – nesses casos, o personagem poderá ajudar a determinar a criação do personagem investindo Níveis de Perícia no mesmo (veja a Seção 5.4 - Extras Pessoais).

Aspectos também podem ser NPCs que o Mestre tenha criado, NPCs totalmente novos ou até mesmo outros personagens!

4.8.3 Estilizando Aspectos

Embora os Aspectos normalmente sejam simples e descritivos, não existe nada que impeça que eles sejam mais coloridos. Frases de efeito, por exemplo, costumam resultar em Aspectos muito interessantes, uma vez que eles dizem muito sobre o personagem e são divertidos de serem invocados (imagine por exemplo, *Vá em frente, me deixe feliz!!* □□). Isso funciona ainda melhor em gêneros mais cinematográficos, onde as frases de efeito são praticamente obrigatórias.

E estamos apenas passando por alto as possibilidades nessa opção. Passagens de escrituras (reais ou imaginárias), rimas, trechos de música ou haicais são todas opções interessantes.

O único cuidado que deve-se tomar é que existe muita coisa extrínseca nessas opções, e pode ser que isso não funcione na campanha. Tenha certeza de discutir esses Aspectos com o Mestre de modo a ter certeza de que todos tenham o mesmo entendimento do significado dos Aspectos em questão.

4.8.4 O Valor de um Aspecto

Uma pegadinha – a única medida real do tamanho do poder de um Aspecto é apenas *o quão interessante ele é*. Aspectos interessantes irão aparecer bastante, e poderão ser mais usados para garantir rolamentos adicionais e fornecer Pontos de Destino. Por exemplo, imagine um Inimigo – ele não apenas irá fornecer Pontos de Destino ao aparecer e tornar a sua vida um inferno, mas também irá permitir que você invoque o Aspecto quando você o enfrentar. Isso faz toda a diferença.

Aspectos interessantes também são mais fáceis de serem invocados, porque fazem mais sentido de o serem. Se um personagem for treinado em uma Ordem de Cavalaria com um Código de Honra bem definido, ele poderá obter rolamentos adicionais em perícias apropriadas, mas também poderá invocar o Aspecto quando estiver defendendo esse Código (ou ganhar Pontos de Destino quando ele sofrer ao segui-lo). Compare isso a um Cavaleiro genérico comum e a vantagem deverá ficar clara.

Isso também enfatiza um ponto realmente importante: os Aspectos não apenas definem o personagem, mas são também impor-

tantes para ele. Se você escolher sua Mãe como um Aspecto, ela poderá o invocar para perícias que você aprendeu com ela, mas você também poderá o invocar para praticamente qualquer coisa se você tiver lutando para a proteger ou defender.

Uma última pegadinha – não existe nada que impede os personagens de escolherem uns aos outros como Aspectos. Essa é uma situação onde todos ganham, uma vez que a campanha se beneficia das conexões fortes entre os personagens e os jogadores obtêm um Aspecto que com certeza poderá ser usado bastante.

4.8.5 Aspectos Negativos

Um personagem pode escolher qualquer quantidade de Aspectos, e eles podem ter níveis diversificados. Em geral, isso é expresso do seguinte modo:

□□ **Forte 2 (Bom)**

Isso quer dizer que esse personagem possui dois níveis no Aspecto **Forte**.

Agora é importante notar que você também pode criar um Aspecto assim:

□□□ **Fraco 3 (Ótimo)**

É óbvio que esse personagem é muito fraco, mesmo ele sendo descrito como Ótimo, um descritor positivo. Esse é um exemplo importante, pois ilustra que o nível do Aspecto é a sua Magnitude. Desse modo, um personagem com Fraco 3 é ainda mais fraco que um com Fraco 2.

Isso nem sempre é uma coisa simples de ser determinada, especialmente para aqueles que estão muito familiarizados com o Fudge – mas nesse caso a solução é simples. Se você considera que um Aspecto é negativo, trate os níveis como um número negativo, como no exemplo abaixo:

□□□ **Fraco -3 (Péssimo)**

Embora essa seja uma forma válida de se fazer as coisas, o seu uso é, no fim das contas, apenas uma questão de opção.

4.8.6 Testes de Aspectos

Existirão situações em que você precisará utilizar diretamente um Aspecto em jogo. Isso normalmente irá acontecer em uma das seguintes circunstâncias – o personagem está envolvido em uma disputa envolvendo apenas o domínio do Aspecto, ou o personagem está envolvido em uma atividade prolongada que exige diversas perícias.

A solução óbvia seria resolver isso recorrendo-se aos dados, como em qualquer outro teste, mas o Mestre deve ter certeza de que está aplicando o bom senso. Se um personagem for Alto □□, e outro for Baixo □□ e seu objetivo for determinar qual deles é o mais alto, isso deveria ficar claro sem a necessidade de recorrer-se a algum como “testes de altura” ou coisas do gênero.

É importante notar que em Testes envolvendo Aspectos é interessante o uso dos Aspectos para obter novos rolamentos (veja a Seção 4.1 - Usando Aspectos).

4.8.7

Outros Usos

Os Aspectos também podem ser usados para simplificar Ações prolongadas. Um personagem com o Aspecto Ranger deveria ser

capaz de passar algumas semanas caçando na floresta, entender o relevo do lugar e de localizar trilhas na mata. Ao invés de exigir vários rolamentos para isso, um único rolamento do Aspecto Ranger deveria bastar para obter-se os resultados.

5

Extras

Os Extras são aqueles elementos do personagem que estão fora do escopo das Perícias e dos Aspectos. Alguns exemplos de Extras são:

- ◆ Uma Espada Flamejante
- ◆ Um servo fiel
- ◆ Uma fraqueza no seu arqui-inimigo
- ◆ Visão Noturna

5.1

Obtendo Extras

Os Extras podem ser adquiridos com níveis de Perícia. A cada Fase, um personagem recebe um número de níveis, normalmente quatro, mas que podem variar de jogo para jogo. Esses níveis são chamados de *níveis de perícia* pois seu uso prioritário é para adquirir-se perícias. Além de perícias, os níveis podem comprar Extras.

A enorme variedade de Extras em potencial torna difícil cobrir-se todos eles, mas a maioria dos Extras serão divididos em três categorias – Intrínsecos, Pessoais e Compartilhados. Extras Intrínsecos são partes permanentes do personagem, como Visão Noturna. Extras Pessoais são aquelas coisas que o personagem pode controlar, como equipamentos ou servos. Extras Compartilhados são elementos do ambiente de jogo, como Recursos e Contatos.

5.2

Extras Intrínsecos

Esses são os Extras mais amplos e difíceis de serem quantificados. Normalmente, personagens possuem algum tipo de efeito sempre ativo. Por exemplo, em muitos ambientes, os elfos possuem uma visão sobrenaturalmente boa. Quando criar um personagem com habilidades como essas, é importante, logo de início e acima de tudo, ter certeza de que o Mestre e o jogador chegaram à mesma conclusão de o que é tal habilidade e como ela funciona. É importante também verificar se tal habilidade não seria melhor representada em um Aspecto.

A linha entre Aspectos e habilidades passivas é difusa – tanto a força quanto a visão umbrosa são sempre ativas, portanto pode parecer estranho que a primeira seja um Aspecto e outra não. A linha separatória é tênue, e a distinção lógica é feita quando pensamos nos Aspectos – as caixas não representam quantidades de usos, mas o quanto elas importam para a história. Embora a Força seja útil quando o jogador decide que é, uma visão umbrosa é

importante quando o *Mestre decide que é*, especialmente durante a criação de cenários onde ela pode aparecer.

Desse modo, os efeitos passivos poderia ser definido como a capacidade de se fazer normalmente, ou seja no nível padrão de perícias, o que de outra forma não seria possível. Isso pode obrigar ao personagem ter também uma ou mais perícias adicionais, dependendo da nova habilidade. Se o Extra permitir executar uma tarefa normal de uma nova forma, então não será necessária nenhuma perícia nova. Se o Extra, por outro lado, permitir fazer algo completamente novo, uma perícia poderá ser exigida para representar essa capacidade.

Perícias especiais podem ou não interagir com a pirâmide como as demais. Em alguns casos, elas poderão estar fora da pirâmide ou até mesmo em uma pirâmide à parte. Isso em geral será decidido caso a caso.

5.3

Perícias Especiais e a Pirâmide

Isso pode parecer um detalhe trivial, mas tem um impacto enorme em como os poderes interagem no resto do jogo. Lembre-se que cada nível de perícia utilizado para algo fora da pirâmide prejudica a habilidade do jogador de aumentar perícias: essa é uma checagem explícita e equilibra o sistema.

Se houver uma grande quantidade de perícias que representam magias ou capacidades similares, elas deveriam ter sua própria pirâmide de perícias.

Se as perícias forem independentes e existem poucas delas, elas deveriam ser parte da pirâmide normal.

Para efeitos menores, se o Extra permitir algo completamente inapropriado para uma perícia ou aspecto, o Mestre apenas decide se funciona e acabou. Porém, qualquer coisa tão peculiar deveria estar sujeito a uma aprovação rigorosa do Mestre.

5.4

Extras Pessoais

Extras Pessoais e Compartilhados são similares em termos de regra – um nível de perícia é traduzido em um aspecto no alvo. A distinção entre ambos é simples. Se algo está no domínio do personagem (e portanto é pessoal), o aspecto que o PC dá a ele refere-se apenas a ele. Coisas fora do domínio do personagem (compartilhadas) podem ter qualquer número de aspectos e o jogador estará apenas estipulando qual deles se aplicam ao personagem.

Muitos Extras Pessoais são divididos em duas categorias: equipamento e servos.

Equipamentos são fáceis de serem desenvolvidos: dê ao item um ou mais aspectos e ele irá permitir rolamentos adicionais e bônus passivos ocasionais quando o aspecto for apropriado.

Servos é uma expressão geral que inclui coisas como guardacostas, familiares, espíritos amigáveis ou qualquer outro NPC cuja primeira prioridade é o personagem. Servos são criados como personagens que são gerados usando um número de fases equivalente ao número de níveis de perícia investidos. Isso define tanto o número de Aspectos quanto as perícias apropriadas (veja a Seção 10.4 — Atalhos na Pirâmide).

Algumas campanhas podem dar mais Aspectos – use as regras para dar Aspectos para o personagem como sugestão.

É importante notar que o personagem não pode usar diretamente quaisquer aspectos do NPC – eles apenas auxiliam o NPC. Porém, se o jogador também tem o NPC como um Aspecto, os Aspectos do NPC fornecem boas sugestões dos benefícios a serem obtidos da invocação do NPC.

As estatísticas de qualquer NPC desse tipo deverão ser aprovadas pelo Mestre, que pode questionar qualquer NPC com mais Fases que o Personagem possuir, e deveria rejeitar sem piedade qualquer NPC com mais Fase que o personagem em questão. O Mestre também tem a opção de criar o NPC. Caso isso ocorra, o jogador poderia ter apenas uma noção geral das capacidades do mesmo, mas o Mestre poderia criar o NPC como se cada Fase fosse uma Fase na trama (veja a Seção 4.6.3 — Trama, Gênero e Pontos de Destino).

5.4.1

Asseclas é um tipo especial de servo NPC que é melhor adaptado para vilões, mas que pode ocasionalmente ser útil. Os Asseclas são úteis para representarem uma grande quantidade de serviçais relativamente incompetentes e buchas-de-canhão a serviço do vilão. Os níveis de Asseclas deveriam ser comprados apenas em conjunto com Aspectos como “Vilão Malvado”. O total de Asseclas é igual ao número de níveis gastos nos Asseclas, multiplicados pelos níveis nos Aspectos de controle. Esse número representa quantos Asseclas (que normalmente são Guerreiros Medianos e Mediocres em todo o resto) estão à disposição em cada cena.

5.5

Extras Compartilhados controlados pelo jogador normalmente possuem duas formas: Contatos e Recursos.

NPCs compartilhados possuem uma pequena diferença em relação aos NPCs pessoais. Cada nível de Perícia se traduz em um aspecto do NPC em questão, O primeiro desses aspectos define a conexão entre o personagem e o NPC. Níveis subsequentes podem ser gastos para reforçar essa conexão – NPCs ocupados e importantes podem favorecer os personagens, mas pode exigir mais níveis para que eles possam abrir espaço para eles na agenda – ou para definir algum elemento sobre o NPC. O último é

realmente muito poderoso – ele permite ao jogador decidir durante a criação do personagem que o atual papa é corrupto ou criar um novo elemento qualquer na história desse NPC. O Mestre é livre para limitar o que o personagem pode fazer, mas é sempre bom levar em consideração essas idéias.

Uma forma interessante de gastar-se esses níveis de perícia é em inimigos: se um personagem tem um inimigo específico, é perfeitamente aceitável que ele gaste um nível de perícia para provocar-lhe uma fraqueza por meio de um Aspecto Negativo.

O relacionamento entre um personagem e um NPC pode ser estabelecido meramente pela descrição do mesmo, mas se o personagem em questão não comprar o NPC como um aspecto, essa relação pode ser alterada. É por isso o primeiro nível gasto nesse aspecto normalmente representa a conexão entre eles.

Recursos são mais simples: o jogador simplesmente escolhe uma organização ou local e dá a eles um aspecto representando um tipo específico de recurso, como uma conexão com o personagem, uma proteção ou algum tipo de débito com o personagem. O Mestre pode até mesmo fornecer um conjunto de NPCs pré-existentes como “potenciais aliados”.

5.6

É possível permitir itens e habilidades que são mais poderosas, mas eles normalmente deveriam exigir um gasto maior de níveis. O Mestre deveria ser muito cuidadoso ao lidar com poderes que podem atropelar perícias já existentes. Um item que permita seu dono a voar pode tornar alguém mais poderoso que um personagem que tenha investido muitos níveis de perícia em coisas como Escalar ou Pulo. Outras habilidades a se avaliar incluem invisibilidade, telepatia, ou habilidades que tornem o alvo completamente indefeso ocasionalmente, como a de provocar Sono e Paralisia. Isso não quer dizer que o Mestre deveria simplesmente impedir o acesso a essas habilidades, mas sim que ele é encorajado a tornar o poder interessante mas equilibrado. Como exemplo de opções para o Mestre, vamos ver um caso clássico, o da Capa da Invisibilidade:

Capa da Invisibilidade

O Mestre pode simplesmente dar à capa um Aspecto de invisibilidade próprio, baseado no número de níveis investidos. Portanto, se o jogador gastar um nível de perícia no item, ele será descrito como “Capa da Invisibilidade (Invisível 1 (Adequado))”. Provavelmente essa capa irá tornar o personagem levemente transparente ou irá o mesclar ao cenário, exigindo um teste de percepção Adequado para ver o personagem. Mais níveis irão tornar o item mais potente, portanto é importante manter os limites de gastos em mente.

Outra opção é tornar as coisas um pouco menos genéricas. Se um jogador desejar uma capa que mescla-o às sombras do local, o Mestre deveria permitir à capa fornece +1 em testes de ocultação em locais com sombras. Se o jogador a desejar mais potente, ele deveria dizer ao Mestre como ela funciona exatamente e o Mestre poderá então definir os custos em níveis que achar adequado.

Por fim, o Mestre pode considerar um caminho limitado pela narrativa. Isso só é adequado para itens comprados como Aspectos. Por esse modelo, o item pode ser muito potente – um nível de perícia pode comprar invisibilidade total ou mudança de forma ou praticamente qualquer coisa. Porém, ao usar esse item o personagem deveria marcar uma Caixa de Aspecto do item. Esse método é uma espécie de prestidigitação narrativa feita para moldar-se a certas convenções literárias. Poucos personagens ficcionais usam itens mágicos que estejam à sua disposição com o tipo de falta de preocupação normalmente aplicável aos personagens. Essa opção permite a inclusão de itens poderosos que se ajustem ao tom do cenário, sem com isso desequilibrar tudo.

5.7 Os Extras e os Aspectos

Jogadores que tenham investidos em Extras que são centrais para o personagem são encorajados a avaliar a possibilidade de comprar os Extras como Aspectos. Isso não é obrigatório, embora as vantagens sejam evidentes. Como os Aspectos são amarrados ao

personagem, é muito mais difícil perder tais extras e quando isso acontecer o personagem receberá Pontos de Destino. Em geral, quanto mais níveis de perícia forem usados no Extra, mais será interessante tornar ele um Aspecto.

5.8 Os Extras e a Pirâmide

O impacto dos Extras na pirâmide de perícias é potencialmente alto. Cada nível de perícia usado em um Extra não é apenas um nível a menos de perícia: ele irá tornar a construção da pirâmide ainda mais difícil. Se os Extras não forem considerados partes da pirâmide, personagens que tenham investido em Extras tem maior chance de ficar para trás em relação a seus companheiros no que tange perícias. Em teoria, a flexibilidade e utilidade dos Extras equilibra tudo isso. Na prática, o equilíbrio entre Extras e a pirâmide é um tanto mais inquieto.

Por padrão, Extras não envolvendo perícias, como equipamentos, aliados e similares não deveriam ser levados em consideração ao criar-se a pirâmide.

Opções de Criação de Personagem

6.1 Aspectos como Ganchos para a Trama

Algumas vezes, o Mestre possui certos objetivos durante a criação dos personagens. O Mestre pode desejar que certas Fases sejam para “Aspectos da Trama”. Essas fases normalmente irão ter eventos nos quais o Mestre deseja que os personagens estejam envolvidos, ou que servirão a campanha de alguma forma. Aspectos de Trama comuns incluem o fato dos personagens terem crescido na mesma vila ou eles terminarem a criação do personagem no mesmo lugar.

Aspectos de Trama podem ser mais gerais; por exemplo, o Mestre pode querer que todos ou pelo menos alguns dos personagens sejam de uma mesma organização. Eles podem ser usados até mesmo para determinar o tema; o Mestre pode exigir que todos os personagens adquiram certos aspectos para refletirem o tom da campanha.

O Mestre pode declarar os Aspectos da Trama como mandatórios e deixar assim. Porém, se o Mestre jogar pesado desse tanto, os jogadores poderão simplesmente deixá-lo falando sozinho e irem jogar o que quiserem.

Uma boa idéia é o Mestre tomar uma atitude mais de recompensar do que de punir, e oferecer algum tipo de recompensa por escolher um Aspecto da Trama. Em geral, Aspectos da Trama oferecem mais um nível de perícia que o normal, mas o Mestre pode oferecer o que quiser. Esse nível de perícia adicional é referido como um Bônus de Trama.

6.2 Aspectos Gratuitos

Embora seja sugerido que os personagens não recebam mais do que um Aspecto por Fase, o Mestre pode permitir Aspectos extras no início e/ou no final da criação de personagem. Esses Aspectos podem ser usados para representar Nacionalidade, Família, Interesses ou praticamente qualquer outra coisa. Provavelmente não será uma boa idéia dar mais Aspectos gratuitos que o número de Fases, mas qualquer quantidade até aí é bastante razoável.

6.3 Potencial

Em uma campanha onde as Fases da criação do personagem obedecem uma linha de tempo restrita, é possível que um personagem seja mais jovem que os demais, e portanto tenha menos Fases. Nessa situação, o personagem acumula um ponto de Potencial para cada Fase em que ele não estiver envolvido.

O Potencial pode ser gasto durante qualquer Fase em que o jogador obtiver um Aspecto, efetivamente dando a ele uma outra Fase, que será tratada como uma Fase normal – um Aspecto e perícias são adquiridas e a pirâmide deve estar balanceada. O único porém é que esse novo Aspecto deverá estar amarrado ao Aspecto adquirido durante a Fase na qual o Potencial for usado. Pode-se usar quantos pontos de Potencial desejar em qualquer Fase.

Em algumas campanhas, pode ser interessante dar a todos os personagens um certo número de pontos de Potencial para serem gastos de maneiras específicas, como Aspectos da Trama ou Aspectos Intrínsecos, como atributos. Mestres que consideram esta-

tísticas e características intrínsecos muito importantes pode desejar permitir que todos os personagens obtenham alguns níveis de Potencial, com a idéia de que eles serão gastos em atributos ou Aspectos similares a atributos, como Forte, Ágil ou Talento Mágico. Veja a Seção 6.5 — Novatos Talentosos para mais detalhes sobre essa idéia.

6.3.1

Essa é uma regra opcional desenvolvida para permitir a um jogador criar aquele típico personagem de ficção e de filmes do *jovem-fazendeiro-que-se-torna-o-grande-mago*. Durante a criação de personagem o jogador escolhe o Aspecto Destino e não compra nenhuma perícia durante aquela Fase. A natureza do destino em questão deve ser discutida com o Mestre para determinar-se se ele irá se encaixar na história e se ele é apropriado. É até mesmo possível para o personagem ter um destino indesejável, sendo que nesse caso o Mestre determina os detalhes específicos.

O personagem pode ter vários níveis no Aspecto *Destino* (chamado de *Destino Grandioso*). Esse Aspecto pode ser usado com qualquer outro Aspecto, especialmente em rolamentos que irão fazer o personagem avançar no Destino em questão. No final de cada Sessão na qual o personagem não tiver alcançado seu Destino (veja abaixo) ele recebe um Ponto de Destino.

O jogador e o Mestre deveriam chegar a um acordo sobre o tipo de coisas que permitem que um Destino seja alcançado. Em geral, destinos não são atingidos de maneira casual, portanto o Mestre pode perfeitamente vetar um destino que seja facilmente alcançável em algumas seções.

Alcançando seu Destino

Existem duas formas possíveis de um destino ser alcançado, de modo que o aspecto Destino seja “usado” em outros Aspectos.

A primeira é a dramática – o personagem está em uma cena na qual o destino do personagem está envolvido. Ele pode estar vendo o assassino do seu pai ou descobrindo runas antigas que comprovam que ele não está louco. O jogador informa ao Mestre que ele está alcançando o seu destino, e se o Mestre achar apropriado (e ele pode achar que não – por exemplo, se o Mestre souber que o vilão que o personagem encontrou for um impostor) começa o processo. O jogador recebe 5 Pontos de Destino, que podem ser usados apenas naquela cena (qualquer sobra é perdida). A cena continua normalmente, e no final da sessão, o jogador reduz o Destino em um nível e compra um Aspecto que reflita a experiência. Com esse Aspecto adquirido, ele pode adquirir então cinco níveis em perícias, como se fosse um Aspecto da Trama – o que realmente é (veja a Seção 6.1 - Aspectos como Ganchos para a Trama). Note que um Destino Grandioso leva várias cenas assim para ser alcançado.

A segunda opção é a narrativa. No final de um Arco, quando os jogadores obtiverem novos Aspectos, o jogador e o Mestre podem se sentar e discutir como os eventos do Arco afetaram seu Destino. Dependendo do caso, um determinado número de níveis de Destino serão convertidos em Aspectos, e cada um irá oferecer

5 níveis de Perícias, como acima.

Também é possível que um personagem renegue seu destino. Isso normalmente acontecer quando o jogador decide que não está mais interessado nos rumos que seu personagem está seguindo, ou está cansado de esperar. Isso pode ser feito durante qualquer período de evolução do personagem, e permite que os níveis de Destino sejam gastos como níveis de Aspecto e perícias. Nessas situações, o Aspecto irá dar apenas os 4 níveis de perícia habituais.

6.4

Criação Estruturada

Na criação de personagens normalmente assume-se que as coisas estão bem abertas, com os jogadores podendo escolher quaisquer Aspectos desejados e tendo qualquer tipo de história que desejar. O Mestre pode fornecer sugestões por meio dos ganchos da trama e assim por diante, mas fora isso vale tudo.

Apesar disso funcionar muito bem, isso pode não funcionar para todo tipo de campanha. Algumas vezes um pouco mais de estrutura pode ser necessário, seja simulando carreiras, ambiente ou algum outro tipo de mecânica de evolução específica. A chave para qualquer um desses é ter listas bem específicas de Aspectos e Perícias.

A maior parte dos métodos estruturados é baseado na idéia simples de oferecer-se uma lista limitada de Aspectos e perícias.

Assume-se nesses modelos que os personagens ainda são livres para optarem por Aspectos como Forte ou Covarde, uma vez que características intrínsecas são facilmente justificáveis em qualquer contexto. O Mestre é a autoridade final em quais Aspectos estão disponíveis e pode ser que ele prefira fornecer uma lista dos mesmos aos jogadores, nem que seja para servir de ponto de partida.

6.4.1

Estrutura Geográfica

Esse método exige que o Mestre tenha uma lista de alguns locais importantes no cenário e uma dos Aspectos e perícias que podem ser adquiridos em tais locais. Durante cada Fase, os jogadores declaram onde estão e escolhem os Aspectos da lista apropriada. A natureza exata dos locais varia conforme o tipo de campanha: podem ser cidades, países ou até mesmo planetas ou dimensões. Dependendo de como a geografia for definida, o Mestre também pode impor restrições aos deslocamentos que um personagem poderá fazer entre cada fase. O Mestre pode permitir apenas movimentação entre localizações entre locais adjacentes entre as Fases, ou criar uma localização especial de “viajando” na qual o personagem deve permanecer durante uma Fase antes de seguir adiante.

6.4.2

Estrutura por Buscas

A Estrutura por Buscas funciona de uma maneira muito similar à Geográfica, exceto que ela substitui a localidade física do personagem pelas buscas que o personagem tem feito. Os descritores

nesse caso tendem a ser mais gerais: rural, selvagem, submundo, militar e assim por diante, mas o Mestre pode ter buscas bem específicas disponíveis. Isso permite um modelo amplo de campanhas baseadas em facções e conspirações – o tempo passado com certa facção irá lhe oferecer certos Aspectos que o personagem não poderia obter de outra forma.

Mudar de buscas vai depender da lógica da campanha. É muito difícil ir de uma busca em ambiente selvagem diretamente para uma da Alta Sociedade sem passar por uma busca Urbana intermediária. Porém, as exigências específicas irão depender acima de tudo do Mestre e das descrições dos eventos na Fase. Algumas buscas, principalmente envolvendo sociedades secretas, podem demandar inclusive algumas exigências, como determinados níveis em certas perícias ou um certo número de Fases gastos em uma determinada Busca.

6.4.3 Estrutura por Carreira

Estruturas de Carreira usa alguns dos conceitos da Estrutura por Buscas e as amarra dentro dos Aspectos. A idéia que existe um certo número de Carreiras possíveis no cenário, e conforme elas são alcançadas, novas carreiras se revelam. Portanto, se o Aspecto *Escudeiro* estiver disponível no cenário, o Aspecto *Cavaleiro* estaria disponível para qualquer personagem que tenha pelo menos dois níveis de Escudeiro.

A progressão não precisa ser tão simples. Se houver uma variedade de carreiras disponíveis, algumas carreiras poderão exigir uma combinação de outras carreiras. Por exemplo, pode-se exigir um certo número de níveis no Aspecto *Cavaleiro* e outro número de níveis no Aspecto *Sacerdote* para que o Aspecto *Cavaleiro Templário* esteja disponível.

Esse método funciona muito bem quando você tem Aspectos que abrem novas perícias ou habilidades. Alguns exemplos que podem ser úteis podem ser encontrados no Capítulo 9 — Magia e Poderes Sobrenaturais.

7 Caixa de Ferramentas do Mestre

Mestrar costuma ser trabalhoso. É recompensador, divertido e até mesmo revigorante, mas exige demais ir de uma seção de jogo a outra mantendo-se sempre calmo. O sistema não deve piorar a situação, portanto fornecemos aqui algumas dicas sobre o que um Mestre deveria saber mas os jogadores não. Lembre-se que qualquer uma das regras desse manual podem ser ignoradas se não forem boas para seu grupo, e isso vale mais ainda para esse capítulo. O objetivo aqui é prevenir dores de cabeça, não causá-las.

7.1 Aspectos e NPCs

Os Aspectos permitem a um Mestre representar NPCs de uma maneira muito simples. Um Mestre pode (e deveria, para a maioria dos personagens menores) simplesmente definir os Aspectos e

6.5 Novatos Talentosos

O sistema de criação de personagem baseado em Fases foi planejado para criar-se personagens bem desenvolvidos. Em alguns cenários, esse não é o objetivo – muitas campanhas começam com personagens que na realidade são Zés Ninguéns, com suas histórias apenas começando. Em campanhas como essa, a melhor solução é criar-se personagens com apenas uma Fase, mas dar tanto potencial quanto desejado. Não é fora de mão o Mestre obrigar que uma certa quantidade desse Potencial em características intrínsecas, como Forte ou Estóico.

O Mestre também pode dar um determinado número de Aspectos “simplificados” que não dão perícias, se desejar que os personagens tenham algum tipo de vantagem ainda que continuem sendo razoavelmente inexperientes.

6.6 Janelas de Oportunidades

O único problema de todos esses sistemas estruturados é que eles são um tanto previsíveis. Eles não oferecem a chance de criar um espadachim bêbado em uma vela isolada, ou o administrador corrupto mais interessando nos seus proventos duvidosos que nos seus deveres burocráticos. Para simular os estranhos caminhos pelos quais os heróis de ficção seguem, o Mestre pode permitir que os jogadores incluam uma ou mais “janelas de oportunidade” na criação estruturada. Eles poderão usar essas oportunidades para pegarem Aspectos que normalmente não poderiam, desde que tenham uma boa explicação para isso. O número exato de janelas de oportunidade que estarão disponíveis ficam a critério do Mestre, baseado no quão fortemente amarrada à estrutura da campanha a criação de personagens ficará. Se o Mestre desejar, qualquer Fase poderá ser uma janela de oportunidade, desde que o jogador tenha uma história suficientemente interessante.

usá-los para todos os rolamentos. Desse modo, um guarda de caravana poderia ser representado simplesmente assim:

- ◆ **Mercenário** □□ (Bom)
- ◆ **Perceptivo** □ (Adequado)
- ◆ **Cavalaria** □ (Adequado)

Normalmente tais aspectos não permitem rolamentos adicionais. Sugere-se que o Mestre equilibre esses aspectos em uma pirâmide similar ao que é feito com as perícias, mas isso é mais uma sugestão do que uma regra geral, principalmente para NPCs com poucos aspectos. O Mestre também deveria estar atento ao fato de que NPCs criados dessa forma irão provavelmente ter níveis de perícia mais efetivos que um personagem construído com o mesmo número de Aspectos. Isso é de certa forma equilibrado

pela impossibilidade de invocar-se os Aspectos, mas a discrepância pode tornar-se notável em personagens com muitos Aspectos (10 ou mais), portanto é interessante limitar essa tática para os NPCs de menor importância.

7.2 Perícias Difíceis

Embora assumamos que a maioria das perícias terá um padrão de Mediocre, pode não ser o caso de algumas. Certas perícias mais raras ou esotéricas podem começar um padrão ainda menor, como Ruim, Péssimo ou até mesmo Terrível (o que na prática quer dizer “nada”). Essas perícias são compradas como quaisquer outras, exceto que podem exigir ainda mais níveis para chegar-se a Adequado. A boa notícia é que, enquanto essas perícias não chegarem a Adequado, elas não influenciam na pirâmide.

7.3 Evolução de Personagem

O elemento chave na evolução do personagem são seus objetivos. Esse é o Aspecto que o personagem irá procurar desenvolver em seguida, como *Chefe de Guilda* ou *Oficial*.

Quando chega no ponto adequado na história na qual será distribuída a evolução, o personagem recebe um nível de perícia. Esse nível de perícia deveria ser gasto em uma perícia apropriada ao objetivo.

Esses níveis de perícia deveriam ser distribuídos durante um arco da campanha, com o quarto nível sendo dado quando o arco for concluído. Quando esse quarto nível é obtido, o personagem alcança seu objetivo e adiciona o Aspecto em questão à sua ficha de personagem. O jogador então seleciona o próximo objetivo do personagem.

É importante que o Mestre trabalhe com os objetivos do personagem dentro do arco da história de modo que a conclusão seja satisfatória e todos se envolvam. Se isso não for possível, o Mestre e o jogador deveriam discutir como tornar o objetivo possível, e se ele não for possível permitir que outro objetivo seja escolhido, sem penalização do jogador por causa disso.

O quão longo um arco deve ser e quanto tempo deve demorar entre cada sessão de evolução deveria ser uma questão de gosto, e deveria ser adaptados para a campanha em questão. Em geral, erre a favor da cautela – os personagens podem deixar de enfrentar assassinos de aluguel para enfrentarem príncipes demoníacos após algumas poucas aventuras, mas isso raramente acontece na literatura.

A pirâmide só precisa estar balanceada quando o personagem escolher um novo objetivo – ela permanece desbalanceada durante as evoluções em níveis de perícias. O Mestre deveria auxiliar o jogador a manter controle sobre isso, e os jogadores deveriam gastar os níveis de perícia de modo a permitir que ela esteja equilibrada quando o personagem escolher um novo objetivo. Dito isso, se o personagem alcançar seu objetivo e a pirâmide estiver desequilibrada, a situação precisa ser retificada. O ideal é que o Mestre e o jogador cheguem a algum acordo, seja modificando alguns níveis de perícia ou definindo quais serão as próximas

aquisições. Na primeira vez que isso ocorrer, é importante que se tente auxiliar o jogador, e não o penalizar.

Claro que se isso continuar a ocorrer até o ponto de tornar-se um abuso, penalidades podem tornar-se muito apropriadas – especificamente, o Mestre deveria gastar os níveis de perícia seguintes do modo que achar melhor até equilibrar novamente a pirâmide.

7.4 Evolução de personagem fora de jogo

A Evolução do personagem também pode ocorrer fora de jogo. Se o Mestre determinar que um período de tempo longo deve ocorrer entre arcos de história, pode ser interessante permitir que uma Fase de Evolução ocorra, que será tratada como uma Fase normal da criação de personagem. O Personagem deverá optar por comprar um novo Aspecto de objetivo durante essa Fase – se desejar assim. Não existe nada que obrigue que isso aconteça durante o período fora de jogo – é apenas uma boa opção.

7.5 Pontos de Destino como Recompensa

Se a evolução for mais lenta do que os jogadores acham interessante, uma boa maneira de contornar a situação é oferecendo Pontos de Destino de forma a seguir uma forma mais tradicional de evolução. O quanto eles deverão ser recompensados dependerá de cada Mestre, mas até mesmo um Ponto de Destino por sessão (além daqueles recebidos com Aspectos) pode ser algum significativo.

7.6 Evolução Diferenciada

Se os jogadores não ficarem a vontade com a idéia de terem que ter objetivos para os personagens, o Mestre pode simplesmente oferecer-lhes evoluções em perícias e deixar que eles escolham um Aspecto qualquer tão logo acumulem perícias suficientes para tanto.

7.7 Mudando os Aspectos

Durante o decorrer da campanha, os Aspectos de um personagem podem se tornar inaplicáveis. O vilão de quem ele jurou que se vingaria morreu, ou ele conseguiu completar a busca que ele definiu para si. Durante um evento de Evolução, o personagem pode trocar esses Aspectos para coisas diferentes, mas que reflitam a experiência que levou-o a resolver o Aspecto anterior. Por exemplo: se o pai de um personagem for um Aspecto do mesmo e seu pai morreu, “Vingativo” pode ser um substituto adequado. Aspectos substitutos devem ser discutidos de modo a serem aceitos pelo Mestre.

7.8 Extras Perdidos

Se um Extra for perdido ou destruído, ele não tem o tipo de proteção pela trama que é oferecida aos Aspectos. Se um personagem puder o restaurar em jogo, então tudo bem, mas se um personagem alcançar uma meta e ainda assim faltar um Extra, ele pode precisar os níveis de perícias em outros extras, ou recuperar os extras perdidos por quaisquer meios que o Mestre consiga imaginar.

7.9 Perícias em Coluna

A estrutura de pirâmide resulta em um maior número de perícias de nível baixo, com perícias Ótimas ou Soberbas sendo aquelas nas quais os personagens realmente se superam. Porém, esse modelo pode não funcionar para todos os tipos de gêneros – algumas campanhas podem exigir personagens com maior poder.

Campanhas como essa podem beneficiar-se de um padrão de colunas, onde você precisa ter tantas perícias no nível abaixo para apoiar a perícia que você deseja. Desse modo, para ter uma perícia Soberba, o personagem precisa ter apenas uma perícia Ótima,

uma Boa, uma Adequada e uma Mediana. Obviamente isso resulta em menos perícias, mas em níveis mais altas. Isso não é tão ruim quanto aparenta: como a coluna precisa ser checada a cada fase, é impossível criar um pico alto rapidamente sem ter uma boa base.

7.10 Limites para os Aspectos

Normalmente assume-se que não exista nenhum tipo de limitação rígida quanto ao número de níveis que um determinado personagem pode ter em qualquer Aspecto individual. Entretanto, o Mestre pode definir limites para o quão grande um Aspecto pode chegar, seja de maneira geral (por exemplo: nenhum Aspecto acima de 3) ou em uma situação caso-a-caso (se você comprar mais um Aspecto em Igreja, você se tornará o papa, o que pode ser bom para você mas não para a campanha). Com tudo isso dito, as palavras de ordem devem ser bom senso e julgamento). Para aqueles que precisam de uma regra rápida para isso, uma sugestão: nenhum personagem pode ter mais níveis em um único Aspecto que metade do total de Aspectos do mesmo, e nenhum Aspecto pode ser maior que a perícia mais alta do personagem.

8 Combate

A primeira coisa a se determinar em um combate é o seu ritmo. Essa é uma escolha que pode ser melhor determinada pelas circunstâncias e pelos jogadores envolvidos. É razoável determinar um determinado ritmo como apropriado para a campanha, mas não existe nenhum problema em ocasionalmente mudar o ritmo de uma determinada batalha, quando apropriado. Os três ritmos existentes são o *Baseado em Cenas*, o *Baseado em Golpes* e o *Baseado em Turnos*.

Em um Combate Baseado em Cena, cada envolvido rola um dado único, e o resultado final é definido pela soma do resultado de cada um dos rolamentos. Batalhas Baseadas em Golpes são compostas de múltiplos rolamentos, cada um representando uma troca de ataques. Um Combate Baseado em Turnos trás as coisas para o nível mais baixo, onde cada rolamento representa um único ataque ou defesa.

Todos os três ritmos operam segundo a mesma idéia em regras – dois rolamentos são comparados com o a Margem de Sucesso do vencedor determinando o resultado final segundo a tabela abaixo.

Resultados de Um Combate

MS	Efeito
0	Arranhão: Resultado risível. Praticamente uma falha, ou um ataque que não causa nenhum impacto na batalha.

+1 **Vergão:** Um ataque perceptível. Um acerto ou manobra que cria uma vantagem para o adversário, como acertar o alvo com a parte chata de uma lâmina ou conseguir empurrar um adversário para trás. Em geral, um Vergão causa um redutor de -1 na próxima Ação.

+2 — +4 **Ferimento:** Um resultado palpável. Um acerto ou manobra que oferecem uma vantagem persistente, como um corte profundo ou um desarmamento. Um Ferimento normalmente provoca uma redução de -1 em todas as ações durante a Cena.

+5 — +6 **Ferimento Grave:** Um resultado significativo. Um acerto ou manobra cujo impacto supera a Cena atual – um ferimento sério sendo o exemplo mais óbvio. Ferimentos Graves causam uma penalidade de -1 por caixa para a maioria das ações até que eles sejam curados.

+7 ou maior X **Nocaute:** Um resultado decisivo. Um acerto ou manobra que simplesmente encerra a luta, seja devido a um nocaute ou até mesmo a uma morte provocada pelos ferimentos. Note que isso não quer dizer que o personagem morre automaticamente – tudo depende de decisões fora de combate.

Pode não parecer óbvio de imediato, mas essa tabela nada mais é que uma escala altamente detalhada para um Desafio Dinâmico (veja a Seção 3.2.2 — Desafios Dinâmicos).

8.1 Combates Baseados em Cenas

As Batalhas Baseadas em Cenas são, em termos de regras, as mais simples de serem resolvidas. Porém, pode ser bem desafiador as tornar interessantes. Desse modo, podemos determinar duas situações nas quais é interessante usar-se o ritmo de Combate Baseado em Cena:

- ◆ Quando os jogadores querem definir as batalhas de maneira narrativa, chutando as regras para escanteio;
- ◆ A batalha é tangencial ao jogo e deve ser resolvida rapidamente, como as que envolve apenas um personagem enquanto os demais ficam chupando o dedo⁵;

No início da Cena, todos os envolvidos definem seus objetivos e como eles tentarão chegar até eles, e o Mestre então define os objetivos e métodos dos opositores em termos gerais. Então todos vão rolando dados normalmente. Idealmente, o Mestre deveria ser capaz de passar o olho nos resultados e trabalhar eles de maneira narrativa para indicar o que aconteceu.

Esse tipo de improvisação, embora útil, não é sempre uma opção, e para aqueles que estão procurando por sugestões, existem algumas possibilidades. A mais simples é observar a diferença numérica total entre os resultados de cada lado e determinar o resultado final baseando-se na diferença de tais números – a Tabela de Resultados de Combate fornece sugestões interessantes a esse respeito.

Para uma forma um pouco mais complicada de resolver-se as coisas, considere dividir cada lado em pequenos grupos, tanto por opção dos jogadores ou se baseando na narrativa, e resolver a batalha maior como um conjunto de pequenas batalhas menores, usando as mesmas sugestões anteriores.

Não importa como ela seja resolvida, a batalha deve acabar de modo a permitir que as coisas sigam adiante para a próxima cena. Assume-se que se você tem uma forma garantida de tentar novamente, é tudo parte da cena. Desse modo, atacar e continuar atacando uma posição fortificada tentando ter sorte não é uma opção.

8.1.1 Ferimentos e Penalidades

Os resultados da Tabela anterior é uma bom guia das consequências de uma batalha. Porém, os resultados menores (vergões ou ferimentos) são menos inconvenientes, pois eles não tendem a estender-se para além do escopo da Cena. Desse modo, trate os resultados como a seguir.

Arranhão	Caso Encerrado. Nenhuma vantagem ou desvantagem.
Vergão	Inconveniente Menor. O personagem não está muito ferido, mas ele parece ter se envolvido em uma batalha, o que pode causar alguma perda ou dano no equipamento, itens ou reputação.
Ferimento	Inconvenientes Maiores. Como no caso de Vergão, mas você terá um problema sério se você não fizer nada – provavelmente uma arma ou mochila danificada, por exemplo. Alternativamente, pode ser um ferimento pequeno o bastante para não provocar uma penalidade pura e simples, mas que pode causar problemas sob certas circunstâncias (correr, lutar com a mão trocada, etc...). Isso normalmente cria uma penalidade de -1 nas circunstâncias que o Mestre achar apropriadas.
Ferimento Grave ou Nocaute	Resolve-se normalmente, veja a Seção 8.3.1 — Ferimentos e Vantagens.

Combates Baseados em Golpes

O Ritmo de Combate em Golpes é considerado padrão para o AFIM. É muito bom para equilibrar o drama com a tática, e permite a tensão a crescer durante uma batalha prolongada. Enquanto ele tem uma série das características dos sistemas tradicionais de combate, ele também fecha bem com o lado narrativo do espectro.

Um Golpe começa quando todas as partes envolvidas declaram suas ações. Essas ações devem ser coisas que levem no máximo alguns instantes para serem executadas, como atacar alguém ou agarrar-se e uma corda e usá-la para escapar dos inimigos. Os envolvidos então rolam dados e comparam os resultados contra qualquer um que se oponha a ele (ou contra uma dificuldade definida pelo Mestre, se não houver oponentes). Os Golpes são resolvidos individualmente contra a tabela de Resultados da Tabela. Se a batalha continuar, um novo Golpe começa.

Os Mestres são aconselhados a correrem as coisas um pouco; tudo isso são apenas sugestões. Não há nada errado em lidar com os golpes individuais um de cada vez, mas o importante é manter as coisas se movendo e não deixar ninguém entediado.

5. **NT:** Essa situação pode parecer difícil de entender, mas é mais fácil do que aparenta: pense em uma campanha baseada em *Dragon Ball Z*, por exemplo. Cada rodada do Torneio de Artes Marciais (sim, porque invariavelmente haverá um) pode ser resolvida com Combates Baseados em Cenas envolvendo cada personagem individualmente.

8.2.1 Ferimentos e Penalidades

Um Vergão normalmente resulta em um -1 no próximo golpe, enquanto um Ferimento, Ferimento Grave ou Nocaute indicam que o personagem está, bem... Ferido, Ferido Gravemente ou Nocauteado (veja a Seção 8.3.1 - Ferimentos e Vantagens).

8.2.2 Exemplo de uma Batalha baseada em Golpes

(Nota: Essa batalha usa regras da Seção 8.4.5 - Outros Modificadores de Combate).

Cyrus e Finn estão em uma taverna para tomarem um drinque quando os três guardas que eles enganaram invadem a mesma, espadas em punho. Cyrus levanta-se de sua cadeira, sacando sua espada para se defender, enquanto Finn se esconde debaixo da mesa. Os guardas se dividem, sendo que dois (A & B) atacam Cyrus, e o último (C) ataca Finn.

Cyrus rola sua perícia de Espada e consegue um resultado Ótimo. O Guarda A consegue um resultado Adequado e o B um Mediano. Normalmente isso permitiria a ele fere um dos guardas, mas como ele está sacando sua espada e se defendendo dos golpes dos inimigos, ele é simplesmente bem sucedido nessa ação. É bem mais do que Finn consegue, porém – Finn rola apenas um resultado Mediano em Acrobacia, enquanto o guarda C rola um resultado Bom. Isso resulta em um Vergão, que coloca Finn em -1 no seu próximo rolamento. O Mestre informa que o guarda tira a mesa do caminho rapidamente, expondo Finn facilmente.

O próximo golpe começa, com Cyrus se engalfinhando com os seus oponentes, que estão a +1 por estarem com a vantagem numérica. Finn está em maus lençóis, então decide que irá chutar o guarda, de modo a jogá-lo no chão e conseguir algum tempo. Os guardas simplesmente seguem atacando.

Cyrus tem um Bom, o guarda A também tem um Bom e o B consegue um Ótimo – o Bom resulta apenas em um Arranhão, mas o Ótimo causa um Vergão de modo que Cyrus estará a -1 no próximo turno – o que somando-se com o +1 dos guardas, deixam as coisas bem complicadas para ele. O Mestre descreve que os guardas o flanquearam.

Enquanto isso, o guarda C consegue um resultado Adequado, e Finn um Ótimo, reduzido para Bom pela penalidade. Isso seria o suficiente para chutar o cara de modo a causar-lhe um Vergão, mas ele deseja realmente derrubar o cara no chão, o que o Mestre decidiu que demanda um Ferimento. Desse modo, ele gasta um Ponto de Destino para eliminar o redutor e fazer o rolamento subir novamente para Ótimo. Isso é um resultado Ferido, e Finn opta por derrubar-lhe no chão e tirá-lo do combate pelo próximo golpe ou mais um, ao invés de realmente Feri-lo.

Cyrus sabe que vai sofrer pra caramba logo e espera que Finn cubra-o. Finn se vê na obrigação de o fazer e aproveita as circunstâncias para tentar acertar as costas de um dos guardas que estão atacando Cyrus com uma faca.

Cyrus consegue um Bom, reduzido para Adequado pelo Vergão. A e B conseguem, respectivamente, Bom e Adequado. Eles têm um bônus de +1 pela vantagem numérica, tornando os resultados

Ótimo e Bom. Cyrus marca uma caixa de seu aspecto *Bom de Briga* para um novo rolamento. Ele consegue transformar um de seus dados – em + para passá-lo para Ótimo. Ele então ainda gasta um Ponto de Destino para um Soberbo e fere um dos guardas, optando pelo A, já que ele é o guarda alvejado por Finn. Finn arremessa sua faca, e o Mestre dá a Finn um bônus de +1 pois o guarda não está esperando esse ataque. Finn consegue um rolamento espetacular, obtendo um resultado Épico, que sobe para Lendário com o bônus de +1. A faca se crava nas costas do guarda A, que está agora Ferido Gravemente, portanto a -2 para todas as suas ações.

Cyrus sorri um sorriso psicopata quando Finn arremessa outra faca. O guarda que foi derrubado por Finn está se levantando e aquele que foi Ferido Gravemente não pode sair da batalhar facilmente, de modo que ele e seu amigo se concentram em Cyrus. Cyrus passa para a defensiva agora, conseguindo +1 em seu rolamento. Ele consegue um Adequado, elevado para Bom. A e B conseguem um Mediano e um Bom. Ambos recebem bônus de +1 por vantagem numérica, mas A também recebe um redutor de -2 (-1 por estar Ferido e -1 por estar Ferido Gravemente), de modo que os resultados são de um Mediocre para o guarda A e um Ótimo para o guarda B. Cyrus recebe um Vergão pelo resultado Ótimo. Finn rola um Ótimo, mas marca uma caixa do seu Aspecto *Subestimado* para conseguir um novo rolamento, e eleva-o para um Soberbo. O Guarda A não está com vantagem numérica contra Finn, então ele não recebe o bônus de +1 contra ele, de modo que seu Mediocre cai para Ruim. Soberbo contra Ruim resulta em uma MS de 6, portanto Finn gasta outro Ponto de Destino para elevar o rolamento para Épico (e a MS para 7), e o guarda é nocauteado.

A luta continua, mas de uma maneira mais justa agora...

8.3 Combates baseados em Turnos

Combates baseados em turno funcionam de maneira similar aos anteriores, exigindo porém muito mais rolamentos. A Iniciativa é determinada rolando-se Prontidão, com os empates resolvidos pela perícia de Tática e pela perícia que se está usando em combate. Personagens agem em sua ordem de Iniciativa, cada um realizando uma ação. O personagem agindo rola os dados para atacar, e se ele vencer o rolamento de defesa do defensor, o dano é causado de acordo com a Tabela de Resultados de Combate. A única diferença real é que os Vergões agem no próximo rolamento de Ataque, não afetando de maneira nenhuma o rolamento de defesa. Obviamente, como esse método exige muitos rolamentos, ele pode fazer os Aspectos serem “consumidos” mais rapidamente.

Esse sistema de combate não é recomendado para o AFIM, mas como muitos jogadores gostam de usar ele, ele foi incluído para completude.

8.3.1 Ferimentos e Vantagens

A base do sistema de Danos do AFIM pode ser resumida na tabela a seguir:

Trilha de Dano

MS		Resultado	Efeito
0		Arranhão	Nenhum
+1	<input type="checkbox"/>	Vergão	-1 na Próxima Ação
+2 — +4	<input type="checkbox"/>	Ferimento	-1 em todas as Ações desta Cena
+5 — +6	<input type="checkbox"/>	Ferimento Grave	-1 por caixa marcada
+7 ou maior	X	Nocaute	Inconsciente ou Incapacitado

Usar a tabela é simples: quando um personagem sofrer um determinado resultado, marque uma caixa do tipo apropriado. Se não houver mais caixas do tipo apropriado. Se não houver mais caixas apropriadas, marque uma da categoria seguinte. Portanto, se todas as caixas de Ferimento estiverem marcadas, marque uma de Ferimento Grave. Isso quer dizer, é claro, que se todas as caixas de Ferimento Grave forem preenchidas, o personagem é Nocauteado automaticamente.

Resultados de Vergão normalmente resultam em um -1 no próximo rolamento de combate, mas normalmente nada além disso. Vergões podem ser descritos como um ferimento muito pequeno, mas que oferece algum tipo de vantagem momentânea. Falando de forma prática, raramente será necessário marcar caixas de Vergão, uma vez que eles desaparecem rapidamente. Múltiplos Vergões normalmente não aumentam o redutor além de -1, embora eles possam se acumular a ponto de gerar um Ferimento.

Ferimentos normalmente resultam em -1 em todas as ações durante toda a cena, e podem ser descritos como sérios, mas que podem ser tratados gastando-se algum tempo – como um corte do supercílio. Em geral, Ferimentos também podem gerar problemas que podem ser remediados com ações, como ser desarmado ou ter os cintos cortados. Se qualquer caixa de Ferimento estiver marcada, o personagem estará a -1 em todas as ações de combate até ter resolvido o efeito em questão (normalmente ao fim da cena).

Resultados de Ferimentos Graves costumam significar que o personagem foi ferido e ferido pra valer. Personagens recebem -1 em todas as ações para cada Ferimento Grave. Esses modificadores se estendem além da cena, até que o ferimento seja curado, o que dependerá de muito da gravidade do ferimento e dos recursos disponíveis. Assuma um mínimo de 2 semanas de repouso ou 3 de atividades leves para curar um ferimento desse nível, com um dia a menos para cada ponto MS em um teste de perícias de cura apropriada de dificuldade Mediana.

Nocauteado não é o mesmo que morto. A morte normalmente ocorre após a batalha, seja pelas gargantas cortadas ou por deixar os oponentes para morrer. Alguns personagens parecem desejar a morte o suficiente sem precisar de ajuda de um (mau) rolamento de dados.

Em geral, use o bom senso ao aplicar penalidade por dano aos

rolamentos. Alguém acamado por causa de ferimentos não precisa sofrer penalidades por ler, ouvir ou falar, desde que os livros sejam levados até ele. A penalidade é aplicada se ele precisar buscar os livros.

8.3.2 O poder dos Vergões

Se existe algo que deve se entender sobre o sistema de combate, é o seguinte: todos os resultados são voltados ao efeito final, e não para como ele é alcançado. E o que isso quer dizer? Quer dizer que alguém pode estar com todas as caixas de sua Trilha de Dano marcada e não ter um único arranhão. Vergões, Ferimentos e até mesmo Ferimentos Graves freqüentemente representam o resultado de vantagens ou desvantagens momentâneas no combate, vieses psicológicos, impedimentos físicos, embaraço ou praticamente qualquer outra coisa que reduza a efetividade do combatente. Tendo isso em mente, e combinando isso às regras para Desafios (veja a Seção 3.1 — Testes e Desafios), podemos expandir o sistema de combate para outros tipos de conflitos, como os de Oratória.

8.3.3 Modificando as Caixas de Dano

Embora as caixas de dano apresentadas aqui sejam padrão para o sistema, não há nada que impeça que elas sejam mudadas de modo a tornar os combates mais ou menos brutais.

8.3.4 A Espiral da Morte

Um dos efeitos dos ferimentos descenderem em cascata para as próximas categorias é que no curso de uma batalha mais longas, ferimentos pequenos podem se acumular de modo a tornarem-se mortais. Isso também significa que quanto mais ferido você estiver, menor será sua precisão em combate e maiores serão a chances de ferir-se novamente. O impacto dessas penalidades somadas é chamado de “Espiral da Morte” e embora alguns jogadores gostem desse sistema, outros ficam pouco a vontade com eles. Nesse caso, pode-se resolver isso adicionando mais caixas de dano ou simplesmente impedir a descida em cascata dos danos.

8.3.5 Dano não Letal

Em certas condições, os personagens desejam causar ou sofrerem dano não-letal, como os resultantes de socos ou de armas de borracha. O impacto durante um combate não muda, mas quaisquer resultados de Ferido Gravemente obtidos dessa foram curam-se rapidamente, podendo curar-se do final da cena a um dia ou dois depois, dependendo do caso.

8.3.6 Ferimentos Duradouros

Exatamente quanto tempo uma caixa de Ferido Gravemente deve permanecer preenchida irá depender do tipo de dano provocado e do tom geral da campanha. Um ferimento causado por um soco

inglês irá desaparecer com certa facilidade, mas um provocado pela adaga de um assassino poderá levar mais tempo. Em uma campanha séria esse tipo de ferimento pode permanecer por semanas ou meses, enquanto em uma mais cinemática ela pode desaparecer rapidamente.

Por padrão, assuma que um ferimento grave de uma fonte perigosas (como o produzido por uma arma, por fogo, queda ou envenenamento) leva uma semana para ser curado. Esse tempo pode ser reduzido conseguindo-se passar em um teste de medicina (ou perícia similar) contra dificuldade Adequada, sendo reduzido em um dia por ponto da MS. Essa é uma idéia cinemática: jogos mais realistas podem aumentar esse tempo em duas, três ou até quatro vezes.

8.4 Opções de Combate

As regras exatas para armas e armaduras tendem a ser mais uma questão de gosto pessoal, portanto incluímos algumas opções interessantes. Embora a tenhamos as dividido em três categorias (*dramática, simples e Avançada*), encoraja-se a mistura e combinação desses elementos. Não há nada que impeça você de usar armas em nível dramático e armaduras em nível avançado, por exemplo.

8.4.1 Armas e Armaduras Dramáticas

(Esse é o padrão do AFIM)

Armas não são determinadas de forma altamente precisa, mas sim segundo a vantagem que eles oferecem em combate. A regra é simples: armamento superior oferece um bônus de +1. Portanto, dois combatentes que estejam se enfrentando, um com uma maça e o outro com uma espada, estão mais ou menos no mesmo nível de armamento, portanto nenhum dos lados recebe qualquer bônus ou redutor. A situação também deve ser avaliada nesses casos – se um dos lutadores tiver uma espada e o outro uma adaga, estando eles em uma área aberta com muito espaço para movimentar-se, o combatente com a espada recebe +1 de vantagem, mas se eles estiverem nos corredores apertados de uma masmorra ou esgoto, onde brandir a espada seja problemático, o lutador com a adaga é quem recebe o +1.

Armaduras seguem um princípio similar – armaduras superiores oferecem +1. Na maioria das circunstâncias, é possível determinar a armadura melhor apenas olhando. A única exceção é quando a armadura realmente atrapalhar, como debaixo d'água ou em areia movediça, onde a armadura leve é melhor. (Simplesmente estar em uma área aberta não é o suficiente para invocar “superioridade em movimentação”).

O sistema dramático segue um princípio bem simples: modificadores só são necessários para representar uma vantagem, não todos os detalhes específicos de uma luta. Assume-se que se dois oponentes são razoavelmente equilibrados, com equipamentos, posições e planos razoavelmente similares, o resto é uma questão de perícia. Entretanto, se um dos personagens possuir equipamen-

to ou uma tática melhor, ele terá uma vantagem sobre o oponente, e isso reflete-se no modificador. Sugestões para o tipo de coisas que provocam modificadores podem ser encontradas na seção 8.4.5 — Outros Modificadores de Combate.

8.4.2 Armas e Armaduras Simples

Esse método oferece um grau mais fino de granularidade às armas e armaduras. Ambas possuem níveis, normalmente indo de 0 a 4. Após um ataque bem sucedido (um que produza um resultado de Arranhão ou melhor), adicione o nível da arma e subtraia o da armadura, e use esse valor ao consultar a tabela de Resultado do Combate para obter o resultado final.

Para armas de mão, o nível da arma equivale à penalidade de carregá-la ocultamente. Para armaduras, o nível se traduz em penalidades para atividades que exijam ampla mobilidade.

Armas Simples

0	Desarmado
1	Faca, Cacetete, Golpes de Artes Marciais, Arma de Fogo Pequena
2	Espada, Maça, Bastão, Pistola
3	Espada de duas mãos, Acha-de-Armas, Rifle
4	Zweihänder ⁶ , Armas Anti-Tanque

Armaduras Simples

0	Nenhuma
1	Couro, Couro Batido
2	Cota de Malha ou de Anéis
3	Armadura de Placas ou Completa
4	Tronco de Árvore

Esses valores são apenas sugestões: em campanhas mais brutais (ou realistas), esse valores deveriam ser mais altos.

8.4.3 Armas e Armaduras Avançadas

Armaduras

Um modelo um pouco mais sofisticado para as armaduras divide-as em categorias gerais (mais ou menos equivalentes às das armaduras simples).

6. Espada de duas mãos de origem alemã cuja peculiaridade é, além de ter uma lâmina muito larga, possuir o tamanho do seu usuário *ou mais* (NT)

Tipos de Armaduras

Resultado	Tipo de Armadura				
	0	1	2	3	4
Arranhão	0	0	0	0—1	0—1
Vergão	1	1—2	1—2	2—3	2—4
Ferimento	2—4	3—4	3—5	4—5	5
Ferimento Grave	5—6	5—6	6	6	6
Nocaute	7+	7+	7+	7+	7+

Se for necessário representar algo cujo TA seja maior que 4:

Tipos Especiais de Armaduras

Resultado	Tipo de Armadura				
	4	5	6	7	8
Arranhão	0—1	0—1	0—2	0—2	0—2
Vergão	2—4	2—4	3—5	3—6	3—6
Ferimento	5	5—6	6—7	7—8	7—9
Ferimento Grave	6	7	8	9	10
Nocaute	7+	8+	9+	10+	11+

A proteção das armaduras normalmente limita-se a prevenir ferimentos. Desse modo, elas não mudam as dificuldades das manobras. Por exemplo: se você enfrentar alguém com armadura completa, é mais fácil desarmá-lo (um resultado tecnicamente equivalente a um Ferimento contra TA 0: 2-4), do que realmente o ferir (TA 3: 4-5).

Armas

É possível adicionar alguma granularidade para diferenciar as armas dando-lhes atributos específicos. Por exemplo:

- ◆ **Perfurador de Armadura (PA)** – Armas Perfuradoras de Armadura reduzem o nível da armadura em 2, mas causam -1 no ataque. Armas Perfuradoras de Armadura realmente poderosas (Pax2) reduzem o nível da armadura em 4, mas causam um redutor de -2;
- ◆ **Flexível (Flex)** – Armas flexíveis recebem um bônus +1 quando for usada para manobras como as de desarmamento, mas oferece -1 em qualquer batalha onde ambos os lados possuem uma certa mobilidade;
- ◆ **Viciosa (Vic)** – Armas viciosas são criadas para rasgar carne, causando mais um ponto de dano. Entretanto, qualquer armadura maior que 0 é considerada 2 níveis maior contra o ata-

que. Armas com (Vicx2) aumentam o dano em 2 mais aumentam a armadura existente em 4;

- ◆ **Guarda (Guarda)** – Armas com guardas travam a arma às luvas ou manoplas do usuário (ou são parte das mesmas). Desse modo, não podem ser desarmadas, mas sofrem também uma penalidade de -1 em qualquer manobra que demande precisão.

Outros Modificadores de Combate

Existe uma série de outros elementos que podem afetar os resultados de um combate, que incluem:

- ◆ **Posição Superiora** – essa é uma espécie de guarda-chuva que cobre todos os modificadores por situação. Possíveis razões para receber tais modificadores incluem:

- ◇ Posição elevada;
- ◇ Cobertura;
- ◇ Combate montado;

Em geral, tais situações não deveriam oferecer mais do que +1 de bônus, exceto nas situações mais críticas;

- ◆ **Superioridade Numérica** – +1 de bônus por estar em superioridade numérica em relação ao seu oponente;
- ◆ **Flanquear** – +1 de bônus por estar em uma posição onde as costas do oponente estão expostas (Cumulativo com a superioridade numérica);
- ◆ **Cerco** – +1 de bônus por estar cercado completamente o alvo. Esse bônus é cumulativo com o flanqueamento e com a superioridade numérica – como normalmente é difícil cercar alguém sem ter superioridade numérica e sem o flanquear, normalmente isso representará um bônus total de +3;

Indefeso

Se um personagem não estiver esperando um ataque e não tiver razões para estar na defensiva, a perícia do personagem deverá ser considerada Mediocre ou equivalente à sua Prontidão, o que for maior.

Oponentes múltiplos

Quando enfrentando múltiplos oponentes, o personagem ainda executará um único rolamento. Todos os membros do grupo que está atacando o personagem causar-lhe-ão dano normalmente. Se um personagem vencer todos os membros do grupo atacante, ele pode selecionar um oponente (normalmente o com o pior rolamento) e causar-lhe dano normalmente.

Defesa

Se um personagem estiver desarmado ou não desejar atacar, muitas perícias físicas (especialmente Acrobacia) que podem ser usadas em seus rolamentos de combate. No caso do defensor ser

bem sucedido, não importa por quanto, o golpe será tratado como um Arranhão, embora o Mestre possa permitir algumas manobras defensivas, se elas estiverem na ação da perícia em questão – tirar o corpo fora do golpe de espada pulando do alto de um mezanino, por exemplo.

Se o personagem estiver usando suas perícias de combate e desejar lutar defensivamente, ele poderá adicionar +1 à sua perícia, mas se ele vencer o turno de combate, ele não causará dano algum. Ele poderá usar esse rolamento para realizar manobras, como fugir do oponente, mas não poderá realizar manobras que afetem seu oponente.

O personagem deverá declarar antes dos rolamentos de dados a intenção de lutar defensivamente.

Modificadores padrão de combate

Situação	Modificador
Armamento Superior*	+1
Armadura Superior	+1
Posição Superior	+1
Superioridade Numérica	+1
Oponente Flanqueado	+1
Oponente Cercado	+1

* Veja as regras simples e avançadas para as regras para armaduras e armas em turnos alternados.

Magia e Poderes Sobrenaturais

Existem poucas coisas piores que um sistema de magia realmente genérico. A magia adiciona cor, sabor e textura a qualquer cenário de fantasia, e se tais elementos forem genéricos, seu impacto no cenário será óbvio. Como o AFIM foi desenvolvido para ser ligado ao cenário de modo a refletir o que há de especial nele, um sistema genérico dificilmente seria apropriado. Ao invés disso, incluímos vários sistemas exemplos que dão uma idéia dos tipos possíveis de sistema de magia. Quaisquer deles podem ser usados, mas eles são ainda mais úteis se usados como modelos a serem usados para alcançar-se o nível de customização que ajudará a trazer o “feeling” do cenário.

Em geral, sistemas de magia são baseados na aquisição inicial de um ou mais Aspectos relacionados à magia, que então dão acesso a determinadas perícias e Extras especiais, que devem ser adquiridos. Comprar mais níveis de Aspectos mágicos pode resultar em acesso a perícias e Extras adicionais.

Magia Baseada em Níveis: A Grande Biblioteca

No mundo de Ald, a magia é um assunto acadêmico e estruturado, e não existe um centro de ensino mágico maior que a Grande Biblioteca. É dito que todo feitiço que algum dia foi criado está em algum lugar nas milhas e milhas de suas estantes.

Personagens que desejem ser magos precisam comprar o Aspecto *Talento Mágico*. Após esse Aspecto ser adquirido, o jogador pode adquirir a perícia *Invocar Truques*, assim como o Aspecto *Iniciação Mágica*. O personagem pode potencialmente adquirir até 9 níveis de *Iniciação Mágica*, e com cada nível uma nova perícia de invocação de Feitiços estará disponível (como em *Invocar Feitiços de Primeiro Nível*).

Magos precisam preparar seus feitiços no início do dia através do estudo dos mesmos a partir de seus grimórios, ou livros de feitiço. O número de feitiços de um determinado nível que o person-

gem pode preparar é igual ao número de níveis de perícia investidos nessa perícia (equivalente ao valor da perícia +1). Uma vez invocado, o feitiço não estará mais disponível até ser preparado novamente.

Por padrão, os feitiços não precisam de rolamentos de perícias para serem invocados. Porém, o rolamento da perícia pode ser exigido para atingir-se uma pessoa com o feitiço, ou para o invocar em determinadas circunstâncias realmente desafiadoras.

Idéias para Adaptações

Esse sistema assume que exista uma lista de feitiços pré-definidos, divididos em 10 níveis (de 0 a 9), que um grande grau de desenvolvimento do personagem (suficiente para acumular-se 10 Aspectos) será desejado. Se um sistema desse porte não estiver a disposição, ele pode ser facilmente baseado de outros sistemas baseados em níveis ajustando-se o número de níveis (normalmente os reduzindo). Se uma lista ainda maior de feitiços for desejável, simplesmente aumente o número de níveis de feitiços por Nível. Por exemplo, com um sistema de 20 níveis de feitiços, cada Nível (portanto, cada nível de Aspecto) pode representar cinco níveis de feitiços; o nível de perícia naquele Nível representará quantos feitiços daquele Nível poderão ser invocados por dia.

Magia Combinatória: A Bússola de Latão

O mundo é perfeitamente equilibrada entre seus quatro pontos: Terra, Ar, Fogo e Água. As Bruxas selvagens podem clamar terem algum poder sobre um elemento ou outro, mas os verdadeiros magos sabem que o poder vem do equilíbrio entre eles, e que de seu desequilíbrio vem o perigo.

Existem 4 Aspectos Mágicos e 4 Perícias Mágicas nesse sistema. Os Aspectos são *Iniciado do Fogo*, *Iniciado da Terra*, *Iniciado do Ar* e *Iniciado da Água*, cada um representando o vínculo do mago àquele elemento. Para ser um mago basta ter um nível em qualquer um desses aspectos, mas um mago como esse terá acesso a bem menos poder do que um praticante de magia mais rodado teria.

As quatro perícias de magia (e seus usos) são:

- ◆ **Invocação** – a perícia preferida em batalha, é usada em expressões de poder rápidas e normalmente forçosas. Para efeitos mais sustentados, *Convocação* ou *Maestria* são normalmente mais apropriadas, mas o que lhe falta em duração e finesse lhe sobra em poder e velocidade. Invocação é a perícia predileta dos Magos do Fogo;
- ◆ **Convocação** – é a perícia de trazer porções de um elemento à existência e dar-lhe uma certa forma (*Maestria* é mais útil para isso, e as duas perícias são muito complementares). É também útil para invocar criaturas elementais, embora *Maestria* seja exigida para dobrar-lhes a vontade. *Convocação* é a perícia favorita dos Magos da Terra;
- ◆ **Maestria** – é a habilidade de dar forma e controlar elementos existentes. Pode-se dizer que seja a mais poderosa das perícias mágicas, mas ela também é totalmente dependente da presença de material a ser usado. A *Maestria* é favorita dos Magos do Ar, que dificilmente não possuem alguma fonte do seu elemento.
- ◆ **Expulsão** – Além de remover matéria elemental, ela também é uma perícia mais voltada à proteção. Enquanto *Maestria* pode permitir a um mago que tenha tempo se proteger, apenas expulsar o material é rápido o bastante para ser usada em combate, principalmente contra Invocação. Os Magos da Água favorecem essa perícia, pela sua propensão a remover qualquer obstáculo desde que aja tempo.

A invocação dos feitiços é iniciada determinando-se qual elemento e perícia serão usados. Normalmente isso é óbvio, mas em alguns casos mais de um elemento pode ser aplicado. Nesses casos, o Mestre pode tanto permitir um efeito parcial (como destruir apenas a água da lama) ou determinar que o Mago deverá usar seu Aspecto ou perícia mais fracos. É importante notar que coisas vivas são consideradas combinações perfeitamente equilibradas de elementos (Terra para a forma, Água para o sangue, Ar para a respiração e Fogo para a vida), portanto é muito difícil de os atingir diretamente usando magia.

Em seguida, devemos definir o escopo – o quanto de um elemento deverá ser invocado, moldado ou expulso, ou quanta força é usada em um ataque. O escopo máximo é determinado pelo nível no Aspecto do elemento apropriado. O Escopo é melhor definido basicamente pelo tanto de material a ser manipulado, podendo ser divididos como na tabela ao lado.

Após o elemento e o escopo ser definido, o personagem rola a perícia apropriada contra a dificuldade listada na tabela. Se apropriado, essa também será a dificuldade a ser vencida por um alvo para resistir ao efeito da magia.

Magia Elemental

Níveis	Escopo*	Dificuldade
—	Fagulha	Mediano
1	Dedo	Adequado
2	Punho	Bom
3	Corpo	Ótimo
4	Cavalo	Soberbo
5	Casa	Épico
6	Castelo	Lendário

* Normalmente a Expulsão atua como se fosse um nível maior em escopo do que a Invocação. Portanto, dois níveis de Magia de Fogo podem expulsar uma chama natural do tamanho de um punho ou uma mágica do tamanho de um corpo.

O personagem não pode criar um efeito cujo o escopo seja maior que o Nível no Aspecto apropriado.

Também é possível para um mago convocar elementais, que são criaturas simples definidas por apenas um Aspecto – Elemental do tipo apropriado. O nível desse Aspecto é igual ao nível exigido para invocar um e define a dificuldade de tal invocação. Portanto, um elemental do fogo minúsculo (Elemental do Fogo 1) tem uma dificuldade *Adequada*.

Para submeter um elemental, o personagem primeiro deve invocá-lo (rolando Invocação contra a dificuldade apropriada) e então o submeter (rolando Maestria contra a dificuldade apropriada). Um mago pode ter apenas um elemental submetido por vez. É importante notar que os elementais são razoavelmente óbvios e não são capazes de se ocultar. Um elemental pode ser Expulso com rolamento bem sucedido de Expulsão contra sua dificuldade, usando tanto o elemento do mesmo quanto o oposto ao mesmo (Fogo X Água, Terra X Ar).

9.2.1 Idéias para Adaptações

Por mais rebuscado que possa parecer, o princípio por baixo do mesmo é simples – existe um conjunto de Aspectos e um conjunto de Perícias, com os Aspectos determinando o poder e as perícias determinando, bem, a perícia. O que exatamente os aspectos e as perícias são é praticamente irrelevante. Elementos são usados nesse caso porque são o motivo óbvio, mas um sistema de magia sólido pode ser construído a partir de qualquer combinação lógica ou mística. Imagine sistemas similares onde os Aspectos são os Sete Pecados Mortais, as Musas, as estações, as fases da lua, um diferente conjunto de elementos ou quaisquer outras coisas que sejam interessantes.

Magia por Improviso: As Portas para as Sombras

Os portões foram abertos e o mal caminha pela terra como não fazia a séculos. Nos cantos da sua percepção, e apenas neles, ele rasteja, ganhando poder. Nossa nunca esperança são aqueles poucos loucos, azarados ou predestinados, que perceberam a ameaça e lutam para pará-la.

Esse é um sistema simples e narrativo para uma campanha razoavelmente rápida onde a magia seja importante, mas não necessariamente fundamental. Os personagens magos precisam comprar um aspecto de Talento Mágico e uma perícia de feitiçaria. Essas itens podem vir com outros nomes como Wicca ou Taumaturgo, com as perícias Mágica Ancestral ou Taumaturgia. Em termos gerais, isso apenas adiciona sabor a campanha, embora possa ter algum efeito especial em jogo (veja adiante). A perícia de feitiçaria (seja qual for a forma que ela assuma) pode ser comprada sem um Aspecto apropriado, mas tentar usar tais perícias dessa forma para invocar feitiços é extremamente perigoso (veja Refluxo, adiante).

Para invocar o feitiço, simplesmente determine sua dificuldade e seja bem-sucedido em um rolamento que acerte ou supere a dificuldade estipulada, então marque um nível no Aspecto. Portanto, sim, o aspecto limita o número de feitiços que você pode invocar por dia, e desse modo, é perigoso usar-los para obter novos rolagens — para isso, é interessante ter outros aspectos que representem sua educação em magia, como Estudos do Oculto ou Conhecimento Antigo, e normalmente isso permite um mago mais experiente vencer um mais poderoso.

A dificuldade começa em Mediano (0) e aumenta ou diminui conforme os efeitos do feitiço, como se segue.

◆ Escopo do feitiço é...

- ◇ Nada: +0;
- ◇ O Mago: +1
- ◇ Uma sala: +2
- ◇ Um prédio: +3
- ◇ Uma cidade: +4
- ◇ Uma região: +5

◆ O Alvo do feitiço é:

- ◇ Ninguém: +0
- ◇ Uma pessoa: +1
- ◇ Um pequeno grupo: +2
- ◇ Uma vizinhança: +3
- ◇ Uma cidade: +4

Nota: A maioria dos feitiços terá um número de alvos *ou* um escopo, mas não *ambos*. Desse modo, um feitiço que ponha todas as pessoas de uma sala para dormir poderia ser baseada em alvos, enquanto um que ilumine a sala deveria usar escopo. Na dúvida, use a pior dificuldade.

◆ Se o feitiço for:

- ◇ Irritante ou inconveniente: +1
- ◇ Danoso: +2
- ◇ Incapacitante: +3
- ◇ Transformar completamente: +4
- ◇ Alteração da Mente: +2 (sobrepondo os demais modificadores – controle mental é efetivamente incapacitante e afeta a mente)
- ◇ Matar Instantaneamente: Impossível

◆ E a invocação levar:

- ◇ Alguns instantes (uso em combate): +1
- ◇ Alguns minutos: +0
- ◇ Algumas Horas: -1
- ◇ Alguns Dias: -2

◆ Se o feitiço exigir:

- ◇ Nada: +1
- ◇ Componentes portáteis e fáceis de serem adquiridos: +0
- ◇ Componentes difíceis de serem adquiridos ou inconvenientes: -1
- ◇ Componentes difíceis de serem adquiridos E inconvenientes: -2

Nota: se o feitiço exigir componentes, a exata natureza dos mesmos é determinada pelo Mestre – você estará trapaceando se decidir que seu feitiço exige um ingrediente raro apenas porque você o tem a mão. Esse contorno normalmente só é apropriado para feitiços que tenham sido pesquisados (veja adiante);

◆ Se o feitiço durar:

- ◇ Um instante (geralmente o bastante para um ataque): +0
- ◇ Segundos: +1
- ◇ Minutos: +2
- ◇ Horas: +3
- ◇ Dias: +4
- ◇ Meses: +5
- ◇ Anos: +6
- ◇ Para sempre: +7

Além desses, para uma maior dramaticidade:

◆ O feitiço afeta a história:

- ◇ Avançando a trama: -1
- ◇ Fazendo alguma coisa que poderia ser feito de maneira mundana: +1
- ◇ Fazendo algo que alguém já esteja fazendo de maneira mundana: +1 (em adição à penalidade anterior)
- ◇ Sobrepondo a maior parte da trama: +2 ou mais
- ◇ Sobrepondo toda uma história: +4 ou mais

E por fim, um modificador único:

- ♦ **Timing Inconveniente:** -1 ou mais. *Timing Inconveniente* é normalmente usual apenas para vilões, pois representa feitiços que só podem ser executados segundo certas condições (“quando as estrelas estão alinhadas”). Geralmente isso dá uma razão para a trama típica do vilão que está invocando o feitiço destruidor do mundo, mas que ainda pode ser parado pelos personagens.

9.3.1 Pesquisa

É possível também gastar algum tempo pesquisando antecipadamente um feitiço, seja preparando-o (o que pode exigir um conjunto de ferramentas mágico composto de itens dependentes do tipo de magia – como um grande caldeirão, por exemplo) ou pesquisando-o realmente (o que pode exigir uma biblioteca de ocultismo). Em ambos os casos, um rolamento de pesquisa é feito contra a dificuldade do feitiço e, se bem sucedido, subtrai-se 1 da dificuldade do feitiço. O Mestre pode oferecer bônus adicionais por níveis de sucesso extremamente altos.

Normalmente a pesquisa de um feitiço não é reutilizável. Duplicar um feitiço já pesquisado exige um novo rolamento de pesquisa.

9.3.2 Refluxo

A Magia é algo perigoso. O número de aspectos que o personagem possui representa o quanto ele consegue lidar com segurança, mas em alguns casos um invocador precisa ir um pouco além. Se todos as caixas do Aspecto de Talento Mágico forem marcadas, e ainda assim ele desejar invocar um feitiço, determine a dificuldade e role normalmente. Se o teste for bem sucedido com uma MS de pelo menos 1, tudo bem. Porém, se o mesmo falhar, ou se for bem sucedido em cima (MS 0), as forças que o personagem estava manipulando saíram do controle. Isso deve ser tratado como um ataque cuja severidade é definida pela dificuldade do feitiço *mais* a MF pela qual o personagem falhou na invocação (0, se o feitiço foi bem sucedido). O personagem rola para defender-se contra esse ataque usando seu nível no Aspecto. Personagens sem um Aspecto de Talento em Magia usam o padrão de Mediocre nesse rolamento.

9.3.3 Idéias para Adaptação

Como dito, esse sistema é funcional mas seco. Felizmente, ele exige apenas algum ajuste para ter mais sabor. É possível dar a cada escola de magia algum impacto na mecânica de jogo. Normalmente, a melhor forma de se fazer isso é dando-se um +1 na perícia em certas circunstâncias e um -1 em outras. Tente tornar as circunstâncias razoavelmente iguais. Por exemplo, os Alquimistas de Bin-Assam são praticantes de uma tradição ricas em poções, filtros e outros ingredientes exóticos. Eles recebem um bônus de +1 quando precisam invocar um feitiço que demande terminados componentes. Entretanto, eles estão acostumados a usarem rituais complexos e ornamentados, e recebem portanto

um redutor de -1 na perícia quando tentam invocar feitiços que levem menos tempo que algumas horas.

Modificadores que reflitam as “leis da magia” também adicionam muito sabor ao cenário. Talvez os feitiços recebam bônus quando você sabe o Nome Verdadeiro do alvo ou possua uma ligação simbólica com o alvo, como uma boneca vudu. Talvez os feitiços sejam mais poderosos ao anoitecer ou amanhecer. Algumas regras podem nem mesmo ser regras: coisas como “maldições retornam três vezes mais fortes” são melhores representadas do que mecanizadas.

9.4 Magia baseada em Proezas: O Grande Farol

Na cidade de Ald, o Grande Farol tem sido a proteção contra ataques de todos os tipos de gerações. No alto do mesmo existe uma chama que não pode ser apagada, com a qual seus adeptos podem atingir qualquer coisa para além do horizonte. Embora esse poder pareça fenomenal, ele apenas é a ponta do iceberg. Os Iniciados que mergulham nela e sobrevivem à experiência se tornam Adeptos, carregando uma pequena quantidade desse fogo consigo, usando-o para energizar suas magias.

Essa Mágica de fogo é representada por duas coisas: uma perícia de feitiçaria chamada “Piromancia”, e um determinado número de “proezas”. Usando a perícia, o mago pode incendiar qualquer coisa sem tocá-las ou precisar de ferramentas, e podem até mesmo produzir pequenas chamas (*Adequado* equivaleria a um fósforo, enquanto *Soberbo* equivaleria a uma tocha grande) a partir do seu próprio corpo sem precisar de combustível, embora isso exija concentração demais para ser útil em combate (sem uma Proeza). Eles podem controlar o fogo de maneiras bem vistosas, mudando cores ou criando formas (*Adequado* equivaleria a uma tocha, enquanto *Soberbo* equivaleria a uma fogueira). Ele pode passivamente usar suas perícias como uma defesa contra o fogo e contra o calor. Efeitos mais poderosos exigem uma Proeza.

9.4.1 Proezas

Personagens gastam pontos de perícia em *Proezas*. Realizar *Proezas* permite a um personagem fazer algo mais dramático com a perícia. Cada *Proeza* adquirida pelo personagem oferece ao personagem acesso ao próximo Nível da Perícia, que é reabastecida da mesma forma que os Aspectos e é marcada para realizar-se uma *Proeza*. Portanto, um Mago do Fogo experiente e com três *Proezas* poderia marcar isso assim:

Piromancia: Bom (□□□)

Isso iria lhe custar no fim das contas 6 nível de perícia: 3 para elevar a perícia para Bom e mais um para cada *Proeza*.

O primeiro nível de perícia deve ser adquirido em conjunto com o Aspecto *Piromântico*.

Para usar uma *Proeza*, simplesmente descreva a ação e marque um nível. Aqui vão algumas sugestões que lhe darão uma idéia do tipo de coisas que uma *Proeza* pode fazer:

- ◆ Uma Proeza não deve durar mais do que uma cena.
- ◆ Uma Proeza se traduz em um efeito único: Um jato de fogo, uma parede de fogo, fazer algo pegar fogo. Efeitos mais sofisticados exigirão múltiplas Proezas.
- ◆ Uma Proeza pode permitir que a magia seja usada como uma perícia de combate. Esse uso continua sendo limitado pelo efeito: um jato de fogo pode atingir um único alvo, mas uma parede protetora pode durar uma cena.

Magias que afetem vários alvos recebem -1 no rolamento para cada alvo a partir do primeiro.

Magias podem ser usadas para simular armas, mas elas estão limitadas pelas limitações em geral das armas em questão – por exemplo, criar uma chama perpétua que pode ser segurada é permitido, mas criar uma chama de 20 metros e dizer que é uma espada não é nem um pouco razoável.

Usar magia em combate pode dar uma vantagem situacional (um bônus de +1, por exemplo).

As Proezas são reabastecidas após passar-se uma noite descansando ou meditando próximo a uma chama (tamanho de tocha ou maior). Um Mago do Fogo desesperado pode também imergir suas mãos (ou outras partes do corpo) no fogo, sofrendo queimaduras graves (automaticamente resultando em um *Ferimento Grave*) de modo a recuperar suas Proezas.

Exemplos de Proezas de Piromancia

Jato de Chamas

Um velho favorito, esse jato de chamas saem das mãos ou olhos do mago com o objetivo de incendiar o alvo. Usado dentro do alcance da magia, esse ataque não é alvo de bônus para o defensor por armadura superiora, e se o alvo estiver usando roupas inflamáveis ou armaduras metálicas, elas são qualificadas como armadura inferior para efeito de cálculo de modificadores. O alcance normalmente segue a linha da visão do mago, e a aparência exata do jato fica a critério do mago.

Muralha de Chamas

Outro clássico, uma muralha de chamas surge do nada, seja ao redor do invocador ou em algum local próximo. Atravessar a muralha provoca no alvo um ataque determinado pela perícia do invocador, da mesma forma como se o alvo tivesse sido atingido por um Jato de Chamas segundo a perícia do invocador. É possível cercar um alvo com uma Muralha de Chamas, desde que se consiga um resultado *Ferido*, e também é possível fazer a muralha de chamas diretamente onde o alvo está (fazendo-a surgir de baixo de seus pés) com um resultado *Ferido Gravemente*.

Resistindo ao Inferno

Permite ignorar o dano de uma única chama enquanto a mesma durar e o personagem for exposto à mesma. Isso permite ignorar um ataque simples, caminhar através de uma casa em chamas, ou mesmo atravessar uma muralha de chamas sem se machucar.

◆ Outras Proezas:

- ◇ Moldar uma escada a partir de uma fogueira e usá-la para subir a uma janela;
- ◇ Aumentar o calor de uma forja até que possa-se derreter metal mágico;
- ◇ Fazer algo realmente grande pegar fogo;
- ◇ Descobrir o que está sendo queimado por uma determinada chama;
- ◇ Tornar as chamas difíceis de serem apagada;
- ◇ Ler um livro fazendo-o pegar fogo;

◆ O que a Magia de Fogo é incapaz de realizar:

- ◇ Fazer as entranhas de alguém pegarem fogo;
- ◇ Queimar algo não-inflamável (embora possa cercar-se o objeto com chamas);
- ◇ Invocar criaturas de fogo ou dar vida ao fogo de quaisquer outras formas;
- ◇ Percrustar ou teleportar-se por meio de chamas;
- ◇ Obter informação de cinzas;
- ◇ *Geas*;

A Piromancia tem certas limitações. Um Mago de Fogo que tenha sido submergido em água (ou outros líquidos) torna-se incapaz de realizar magia com fogo até a próxima lua cheia. Imersão parcial significativa (ou mesmo expor-se a uma chuva realmente forte) é o suficiente, o que faz com que os Magos do Fogo sejam muitos cautelosos com a água, o que deu origem a um mito que diz que a água é mais prejudicial aos mesmos do que realmente é. Além disso, isso provocou uma série de hábitos de higiene peculiares. No sul, o uso de óleo e areia é mais comum do que a água, então não há problemas, mas nas regiões tropicais isso realmente é um problema. O interessante é que a neve e o gelo não são considerados água para esse efeito (exceto se derreterem), um furo usado por alguns poucos Magos do Fogo do norte, embora a idéia de um “banho de neve” seja desconcertante para todos, exceto para aqueles mais durões.

9.4.2 Idéias para Adaptação

As Proezas foram criadas na realidade para servir como um “ponto de equilíbrio” entre os efeitos mágicos milagrosos e o registro rígido de capacidades mágicas. Criar sistemas mágicos novos é fácil: basta determinar-se os efeitos desejados, quais as proezas a serem realizadas e quais são os geas ou limitações aplicáveis.

A definição exata do que define uma Proeza depende muito da campanha. Embora seja possível determinar-se limites concretos, isso pode não ser necessário. Como no caso dos Aspectos, eles são na realidade limitações narrativas, e por causa disso os Mestres que queiram diluir mais a faixa na qual a magia pode ser usada pode permitir que sejam usadas caixas de Aspecto no lugar das de Proezas. Claro que nos casos em que os magos devam ter um determinado número de mágicas por dia (ou outros ciclos), não será necessária mais nenhuma explicação.

Magia Interpretativa: Magos de Aluguel

Algumas vezes a mágica não é tão simples. Seja por causa da descrença avassaladora da maior parte da humanidade, ou por algum tipo de proteção natural que faz com que o mundo não aceite o sobrenatural, a necessidade acabou tornando a magia rara e sutil.

O mais importante componente de qualquer mágica é o quão vulgar a magia é. Vulgar nesse caso é mais uma medida de o quão vistosa ou óbvia o uso do Poder é — é uma medida de o quão errado a coisa que está sendo feita aparentará para qualquer pessoa que esteja próxima. Isso impõe limites muito definidos para o que pode ser feito com o uso de magia — mais do que nunca, se algo pode ser feito normalmente, é muito mais fácil de ser feito por magia. É por isso que muitos magos usam armas.

Quando usar magia, os jogadores são encorajados a descreverem os efeitos de uma maneira cinematográfica. Porém, esse sistema depende do jogador querer descrever as coisas de maneira interessante — se eles começarem a descrever as coisas da maneira mais plana possível apenas para puxar a dificuldade para baixo, o Mestre tem duas opções: ou aumentar a dificuldade para o nível que achar adequado, ou considerar a possibilidade de usar outro sistema de magia.

Personagens capazes de usar magia devem possuir algum Aspecto que descreva o tipo de magia em questão, podendo ser tão geral quanto “Mago” ou tão específico quanto “O Mestre Místico da Ordem do Queijo”. Isso dá uma idéia geral do tipo de magias que o personagem poderá realizar e o Mestre então poderá dar bônus apropriados quando achar que um efeito mágico é suficientemente condizente com o Aspecto do personagem ou impedir o uso de magias que não tenham nada a ver (exceto, claro, se houver uma explicação realmente boa). O nível no Aspecto representa o “orçamento de efeitos especiais” do personagem para a magia (para entendimento, o feitiço mais poderoso que o personagem é capaz de executar). O personagem também terá uma perícia de Invocação, que ele irá usar para realizar os testes de invocação, procurando acertar ou superar o nível de dificuldade para o “orçamento”.

“Orçamento” Mágico

Aspecto	Dificuldade	Descrição
1	Adequado	Alguns instrumentos e dança interpretativa
2	Bom	Curta Metragem — alguns caras e uma filmadora
3	Ótimo	Filme de TV
4	Soberbo	Seriado Televisivo
5	Épico	Filme Hollywoodiano
6	Lendário	Digno de <i>Star Wars</i>

Algumas notas “orçamentárias”:

Quanto maior a área ou o número de alvos a serem atingidos pelo feitiço, mais “ângulos de câmera” serão necessários, e portanto, maior será o “orçamento”.

Lembre-se, o alvo é parte da audiência. Portanto, feitiços que causem coma ou parem o coração de uma pessoa de maneira quieta e invisível não funciona, pois a audiência não perceberá o fato. Você precisa investir alguma coisa para fazer a audiência perceber o que está pegando. Portanto o mínimo de “orçamento” que é necessário para causar-se dano direto por magia é o de um Filme para TV. Porém, causar dano indireto (como queimar alguém colocando sua casa em chamas) é outro esquema.

Um personagem pode temporariamente aumentar seu orçamento marcando suas caixas de Aspecto. Cada caixa marcada assim aumenta o “orçamento” máximo para a próxima mágica em um.

9.5.1 Idéias para Adaptação

De cara, o Mestre pode exigir que os Aspectos Mágicos sejam um pouco mais específicos, com a idéia de que um Mago de verdade tem Aspectos como *Invocação*, *Taumaturgia* ou *Convocação*. O que você imaginar que seja aplicável nesse caso, coloque aqui.

Esse é um sistema bastante estranho, uma vez que ele é altamente desapropriado para um grande seguimento de jogadores. Ele depende muito da confiança entre os jogadores e o Mestre e exige muita interpretação do lado do Mestre. Se ele não funcionar para você, não esquite a cabeça com ele. Entretanto, se as possibilidades de interpretação lhe parecer de imediato, ele poderá encaixar-se como uma luva para você.

9.6 Poderes Menores: Dançarinos da Pele

Quando a Doninha falou comigo eu tava tão chapado que nem dei atenção. Aparentemente eu concordei com algum tipo de coisa meio vudu, e em troca eu receberia os poderes da Doninha. Acho que aceitei, porque acordei na manhã seguinte dentro da perna esquerda da minha calça.

Preparando-se para uma ameaça conhecida apenas por eles, os Lordes Animais se aproximaram de pessoas especiais e ofereceram a elas a habilidade da mudança de pele, ou seja, de tornarem-se criaturas como seus patronos. Apesar do valor questionável de algumas dessas bênçãos, esses dançarinos da pele estão preparados para usarem o pouco poder que possuem a disposição para defenderem a humanidade... assim que eles conseguirem entender contra o que eles terão que lutar.

Dançarinos da Pele devem comprar um Aspecto do animal apropriado, e com isso recebem a habilidade de transformar-se nesse animal. É difícil para um ser humano se adaptar ao funcionamento do corpo animal, portanto eles precisam adquirir níveis em uma perícia de Mobilidade Animal para o animal apropriado (*Mobilidade de Doninha* ou qualquer outra apropriada). Essa é

uma perícia difícil de ser desenvolvida, portanto o seu padrão é *Ruim* (veja a Seção 7.2 — Perícias Difíceis). Essa perícia é a base geral para poder-se agir na forma animal. Se o animal puder voar, as coisas serão ainda mais difíceis, com o padrão sendo *Péssimo*.

Muitas criaturas possuem habilidades especiais. Algumas são intrínsecas: uma doninha é pequena e um peixe respira debaixo d'água, portanto não há necessidade de adquirir-se Aspectos ou perícias para refletir tais habilidades. Outras são habilidades melhor refletidas com Aspectos: é o caso dos sentidos apurados de um mastim ou da velocidade de um furão. Elas não são mandatárias, mas se o personagem desejar obter as vantagens das habilidades do animal, comprar Aspectos apropriados deveria ser considerado uma boa idéia. Algumas habilidades são muito específicas para determinados animais, como o esguicho de um gambá. Nesse caso, o personagem deveria adquirir uma perícia que reflita tal habilidade, sendo que ela inicia no mesmo padrão da perícia de Mobilidade e nunca pode ser maior que esta.

Alguns animais são melhores adaptados para combate do que outros. Qualquer dançarino da pele pode usar sua perícia de Mobilidade para se esquivar, mas aqueles animais com armas naturais deveriam adquirir perícias de combate refletindo-as, sendo que elas iniciam no mesmo padrão da perícia de Mobilidade e nunca podem ser maior que esta.

Por fim, qualquer forma capaz de manipular objetos de maneira precisa deveria comprar uma perícia para representar essa capacidade. Como nas demais perícias, ela inicia no mesmo padrão da perícia de Mobilidade e nunca pode ser maior que esta. Essa perícia é apropriada para símios, mas também pode ser usada por outros mamíferos pequenos e aves.

Os personagens não deveriam ter mais que uma forma animal. Se isso acontecer, as perícias de uma forma não poderiam ser usadas nas outras formas, exceto no caso de formas muito similares, como as de um esquilo e de um texugo.

9.6.1 Idéias para Adaptação

O modelo apresentado aqui é simples – um Aspecto que introduz um poder menor funciona muito bem se ele exigir pelo menos uma perícia para usar tais habilidades. Se o Aspecto é particularmente útil, então ele deveria exigir mais perícias. Com isso em mente, é fácil modela qualquer forma de habilidade ou talento, de Percepção Extra-Sensorial até Controle Respiratórios. Essa também é a idéia por trás de uma série de sistemas de magia e também é um bom modelo para simular gêneros com poderes limitados, como fantasias urbanas ou filmes *noir*.

Algumas Dicas Úteis

Exemplos de Aspectos

Covardia

O personagem é um crente fiel de que ele vale mais, seja por fraqueza, mesquinharia ou outros motivadores.

- ◆ **O jogador pode invocar esse Aspecto para:** Correr, se esconder ou de qualquer outra forma dar no pé quando as coisas ficam perigosas
- ◆ **O Mestre pode invocar esse Aspecto para:** inspirar o personagem a sair correndo quando ele realmente precisar manter-se onde está.

Dever

O personagem tem um dever para alguém ou algo que deve ser indicado na criação do personagem. Alternativamente, o personagem apenas leva muito a sério suas responsabilidades.

- ◆ **O jogador pode invocar esse Aspecto para:** Realizar uma ação que irá diretamente garantir o cumprimento do dever.
- ◆ **O Mestre pode invocar esse Aspecto para:** Apresentar ao jogador uma opção entre manter-se fiel ao dever ou fazer algo mais prático. Levantar uma questão relacionada à responsabilidade em um momento inconveniente.

Furioso

A Fúria do personagem aflora por sua pele, apenas esperando uma oportunidade para explodir

- ◆ **O jogador pode invocar esse Aspecto para:** dar vazão à sua frustração, normalmente por meio de ação violenta contra o que está o deixando irritado;
- ◆ **O Mestre pode invocar esse Aspecto para:** fazer com que o personagem perca a cabeça em algum momento inapropriado ou para interferir em qualquer ação que exija calma;

Inteligente

O personagem é pura e simplesmente esperto.

- ◆ **O jogador pode invocar esse Aspecto para:** Saber coisas úteis ou descobri-las se ele não souber;
- ◆ **O Mestre pode invocar esse Aspecto para:** Exceto no caso de haver monstros que realmente comem cérebros maiores, não existe muito o que o Mestre possa fazer com esse Aspecto.

Maldição dos Sapos

Quando um personagem contar uma mentira, um sapo vivo sai de sua boca.

- ◆ **O jogador pode invocar esse Aspecto para:** Enojar alguém, ou convencer alguém que conhece a maldição que você está sendo honesto.
- ◆ **O Mestre pode invocar esse Aspecto para:** Complicar as coisas quando mentir for mais conveniente.

Meticuloso

O personagem é muito cuidadoso ao fazer praticamente qualquer coisa.

- ◆ **O jogador pode invocar esse Aspecto para:** Obter um bônus em qualquer teste em que ele possa contar com o tempo e os recursos adequados para fazer o que deseja-se; “descobrir” que ele guardou aquela ferramenta apropriada para o que deve-se fazer,
- ◆ **O Mestre pode invocar esse Aspecto para:** Interferir quando o personagem estiver agindo de maneira espontânea;

Onianos

Uma lâmina curvada construída a partir da mais pura Pedra da Lua, essa espada é passada entre heróis de geração em geração. Na mão daqueles que não são dignos da mesma, sua lâmina fica cega e ela torna o golpe pouco preciso, mas na mão de heróis verdadeiros (ou em potencial), seu golpe é rápido e direto!

- ◆ **O jogador pode invocar esse Aspecto para:** Luta de Espada, ou estar com a espada à mão;
- ◆ **O Mestre pode invocar esse Aspecto para:** Roubar a Espada. Exigir algum ritual para renovar a mágica da espada.

Panasta Dados

Panasta Dados é o nome dado ao Mestre dos Ladrões da cidade de Alverado, que em algum momento recebeu o personagem sob seus cuidados e ensinou-lhe alguns de seus truques.

- ◆ **O jogador pode invocar esse Aspecto para:** Realizar alguma tarefa ladina (“*Apenas um truque que o velho Pan me ensinou*”). Obter alguma informação sobre Alverado. Obter informação diretamente do Panasta.
- ◆ **O Mestre pode invocar esse Aspecto para:** Fazer Pan cobrar um favorzinho. Fazer os inimigos de Pan tentarem atingi-lo por meio do personagem.

Sacerdote

O personagem é membro do sacerdócio, e é esperado dele apoiar os dogmas apropriados, assim como aceitar quaisquer deveres, responsabilidades e poderes que venham do mesmo.

- ◆ **O jogador pode invocar esse Aspecto para:** dar um sermão imponente. Resistir a poderes que vão contra sua fé. Tentar usar os recursos da igreja.

- ◆ **O Mestre pode invocar esse Aspecto para:** mandar ordens inconvenientes de um superior. Oferecer tentações que vão contra os Dogmas do Sacerdote. Levantar a ira das religiões inimigas.

Raello

As terras da família do personagem, é um local de descanso e refúgio dos problemas do mundo.

- ◆ **O jogador pode invocar esse Aspecto para:** Obter recursos da família.
- ◆ **O Mestre pode invocar esse Aspecto para:** Ameaçar as terras da família.

Rato de Biblioteca

O personagem é um acadêmico versado em uma grande quantidade de conhecimentos obscuros. Seus conhecimentos, porém, são limitados à teoria, que nem sempre são a mesma coisa na prática.

- ◆ **O jogador pode invocar esse Aspecto para:** Obter algum fato ou conhecimento raro automaticamente. Pesquisar como um maluco;
- ◆ **O Mestre pode invocar esse Aspecto para:** Causar problemas quando o personagem deve aplicar seus conhecimentos em “situações reais”;

Temerário

Por alguma razão, o personagem procura se destruir, embora ele não queira tomar uma atitude direta quanto a isso. Ao invés disso, ele se atira de cabeça em situações perigosas na esperança de que essa seja a última vez em que terá que fazer isso.

- ◆ **O jogador pode invocar esse Aspecto para:** Fazer algo estúpido e perigoso.
- ◆ **O Mestre pode invocar esse Aspecto para:** Impedir um personagem de tomar uma atitude segura e razoável.

Traíçoeiro

O personagem possui um talento para a traição. Ele é o tipo que você vê nos filmes e sabe de cara que ele será o cara que irá sussurrar mentiras no ouvido do rei e tentará seduzir a princesinha indefesa. A traição flui naturalmente do personagem, e embora ele possa ser no fim das contas sincero e verdadeiro, não será fácil para ele fazer isso.

- ◆ **O jogador pode invocar esse Aspecto para:** Mentir, espionar ou agir de forma traiçoeira em geral;
- ◆ **O Mestre pode invocar esse Aspecto para:** incitar reações suspeitas dos NPCs, em especial, quando o personagem disser a verdade. Oferecer oportunidades para a traição dos seus companheiros.

Veterano

O personagem é um sobrevivente de muitas batalhas, e a experiência o moldou. Esse é um aspecto apropriado para a um lutador que viu muitas batalhas (diferentemente do *Veterano do Vale de Gishal*, abaixo)

- ◆ **O jogador pode invocar esse Aspecto para:** Manter seu raciocínio em batalha. Auxiliar em ataques táticos. Montar acampamento em um país hostil.
- ◆ **O Mestre pode invocar esse Aspecto para:** invocar *flashbacks*. Introduzir rivais antigos que lutaram no outro lado do campo de batalha.

Veterano do Vale de Gishal

A Batalha do Vale de Gishal durou 4 meses e acontece no vale pantanoso e infestado por doenças de Gishal. Tanto os Nadulianos quanto os Astes consideraram uma derrota a batalha, e as perdas de ambos os lados foram terríveis.

- ◆ **O jogador pode invocar esse Aspecto para:** Como *Veterano*, mas também para resistir a doenças ou realizar atividades no Pântano
- ◆ **O Mestre pode invocar esse Aspecto para:** Como *Veterano*, mas o Mestre pode saber que quem estava do outro lado, e o que as pessoas acharam da batalha. Alguns podem considerar que o personagem é uma lembrança da vergonha passada pelo Exército, ou ressentir por ele ter sobrevivido enquanto pessoas queridas pereceram na batalha.

10.2 Mais Aspectos

- ◆ **Amnésia** – O personagem possui um buraco na sua memória. O tamanho e os resultados positivos e negativos disso estão sujeitos à vontade do Mestre;
- ◆ **Banjo** – O Cavalo do Diabo. Ele é rápido, forte e esperto, mas também é carnívoro... Com uma predileção por coelhos.
- ◆ **Bárbaro** – Nascido no ambiente selvagem, esse personagem pode ser bom em caça e combate, mas tem falta de traquejo social.
- ◆ **Bondoso** – A bondade é uma virtude muito útil para curandeiros ou para aqueles que levam socorro, mas é pouco útil para a maior parte das crueldades da vida;
- ◆ **Caçado** – Alguém (ou alguma coisa) está perseguindo o personagem. Útil para evadir-se ou confrontar perseguidores, mas com óbvio contratempos;
- ◆ **Cortesão** – Experiente nas teias de intriga da corte, ele é útil quando lida com tais intrigas, mas tem dificuldades para convencer à horda revoltosa que ele é parte da solução;
- ◆ **Famoso** – O personagem é muito conhecido, o que pode ser útil para lidar com pessoas que gostam dele, mas pode tornar muito difícil evitar ser notado;

- ◆ **Fantasia** – O personagem possui alguma fantasia firmemente arraigada. Isso pode ser útil em certas situações (como no caso de Dom Quixote) mas em outras pode trazer problemas;
- ◆ **Forte** – Quebrar coisas!
- ◆ **Grande** – Útil quando ser grande e forte for uma boa, mas menos útil quando tentar fazer coisas como esconder-se (ou comprar roupas que sirvam)
- ◆ **Irlandês** – Útil para beber, brigar e dançar danças folclóricas, mais pouco útil para se manter sóbrio ou calmo;
- ◆ **Jogador** – Você sabe quando sair e quando aumentar a aposta, mas dificilmente sabe quando não jogar;
- ◆ **Mestre das Armas** – O personagem chuta bundas usando armas. Pessoas que chutam tantas bundas costumam chamar a atenção de outros que desejarão que ele prove o quão capaz ele é de chutar bundas;
- ◆ **Ninja** – Será que não temos ninjas suficientes?
- ◆ **Presunçoso** – Um cavalheiro educado pode algumas vezes se exceder. Embora pessoas presunçosas sejam normalmente peritas no trato social, elas costumam estar sujeitos a uma grande variedade de vícios, e costumam ter também uma reputação não muito boa;
- ◆ **Rico** – Fora dos eventos do jogo, o personagem é dono de uma riqueza significativa, que é útil de várias formas. Infelizmente, o que ele tem muitos outros desejam...
- ◆ **Rival** – O personagem possui um rival que ele deseja vencer de alguma forma. Embora o Aspecto possa ajudar com a rivalidade, o rival per se pode provocar problemas;
- ◆ **Sagrado** – As convicções do personagem são tão poderosas quanto um farol na escuridão. Esse farol pode prover alguma iluminação, mas também pode chamar a atenção;
- ◆ **Tocado pelas Fadas** – o personagem conhece algumas coisas sobre os Caminhos das Fadas, mas isso lhe provoca alguns problemas, como a aversão ao Ferro, a necessidade de ser convidado para entrar em uma casa, ou simplesmente ser alvo das fadas;
- ◆ **Vingativo** – O personagem sofreu alguma injustiça e agora procura corrigir o que aconteceu. Isso é útil para procurar tal vingança, mas tal foco pode transformar-se em uma visão de cabresto.

10.3 Listas de Perícias

Não existe uma lista de perícias que possa ser aplicada a todos os tipos de campanha. A natureza da campanha deve modificar a lista de perícias para refletir que tipo de atividades serão importantes durante a mesma. As perícias são medidas de o quanto os personagens se distinguem dos demais. A idéia do “equilíbrio do grupo” parte do princípio de que todo membro do grupo tem algo único a oferecer para o grupo como um todo. Embora essa idéia originalmente tenha surgido por motivos meramente táticos, ele pode ser aplicado de maneira mais ampla. Se cada personagem de

um determinado grupo possuir uma área na qual ele se supere dos demais, todos terão a chance de aparecer um primeiro plano vez por outra. Naturalmente isso depende muito do tipo de campanha – perícias relacionada à programação de computadores são inúteis em campanhas de fantasia medieval.

Quando criar uma lista de perícias, é importante ter dois elementos chave em mente: deve ter perícias o suficiente para que cada personagem tenha uma área na qual seja insuperável, e as perícias precisam ser firmemente divididas entre áreas que são importantes para a campanha. Na ausência de uma lista de perícias definidas, é bastante útil pensar nas perícias em grupos bem amplos e se você deseja que essas categorias sejam definidas de maneira ampla, geral ou restrita.

10.3.1 Categorias de Perícias

As categorias de perícias mais comuns são: Acadêmicas, Artísticas, Atléticas, de Combate, Ladinhas, Mágicas, de Percepção, Profissionais, Sociais e de Sobrevivências, que são divididas como abaixo:

Acadêmicas

Perícias Acadêmicas normalmente são orientadas para a pesquisa, o conhecimento e o aprendizado.

◆ Amplas

- ◇ Idiomas
- ◇ Conhecimentos
- ◇ Pesquisa
- ◇ Ensino

◆ Gerais

- ◇ Conhecimento de Área
- ◇ Computação
- ◇ História
- ◇ Linguística
- ◇ Literato
- ◇ Matemática
- ◇ Ciência

◆ Específicas

Perícias acadêmicas específicas costumam expressar refinamentos das perícias em geral: História se torna *História da França*, *História Americana* e assim por diante, enquanto Ciência vira *Química*, *Física* e qualquer outra apropriada. Nesse ponto, as ciências avançadas podem tornar-se similares a perícias Mágicas, o que reforça os detalhes da campanha. Em uma campanha de ficção científica, por exemplo, a perícia de *Engenharia de Motores de Dobra* pode ser muito importante. Frequentemente, uma campanha irá oferecer uma seleção de certas perícias específicas em conjunto com uma lista mais geral.

◆ Idiomas e Linguística

A questão dos idiomas é frequentemente uma muito complexa. O problema é que a função da língua está fixa no coração das pessoas e existem varias formas de lidar-se com as mesmas.

Usando as perícias amplas, a perícia *Idiomas* mede a quantidade de idiomas que o personagem conhece, sendo que cada nível acima de *Medíocre* indica um idioma no qual o personagem é fluente logo de cara. Se você usar perícias gerais, *Idiomas* é dividido em duas partes: *Linguística* (falar) e *Literato* (escrever). Os idiomas continuam sendo aprendidos como no caso das perícias amplas.

Em ambos os casos anteriores, os idiomas são razoavelmente binários: você sabe ou não eles. Um conhecimento inadequado de um idioma pode ser representado ou considerado um problema temporário, mas depende muito do Mestre. Já com as perícias específicas, cada idioma ou grupo idiomático é uma perícia própria. Os níveis de perícia indicam a fluência do personagem no idioma: *Mediano* indica um forte sotaque, *Adequado* é um sotaque leve, e *Bom* ou *melhor* indicam fluência total. Segundo o julgamento do Mestre, o personagem poderá ser forçado a usar o pior nível entre o conhecimento do personagem em um idioma ou de uma perícia social quando o mesmo for tentar usar perícias sociais com pessoas que falam outras línguas.

Artísticas

Perícias Artísticas cobrem o espectro da expressão artística Perícias Artísticas.

◆ Amplas

- ◇ Arte
- ◇ Atuação

◆ Gerais

- ◇ Atuação
- ◇ Dança
- ◇ Pintura
- ◇ Tocar Instrumentos
- ◇ Escultura
- ◇ Canto

◆ Específicas

Cada expressão de arte (Ópera, Caricatura, Determinados instrumentos musicas e assim por diante) é representada por uma determinada perícia.

Atléticas

Perícias Atléticas cobrem as atividades físicas em geral.

◆ Amplas

- ◇ Atletismo
- ◇ Resistência

◆ **Gerais**

- ◇ Acrobacia
- ◇ Escalada
- ◇ Resistência
- ◇ Saltar
- ◇ Correr
- ◇ Nadar

◆ **Específicas**

- ◇ Acrobacia
- ◇ Escalada
- ◇ Contorcionismo
- ◇ Maratona
- ◇ Resistência a Drogas
- ◇ Resistência
- ◇ Corrida de curta distância
- ◇ Saltar Correndo
- ◇ Saltar Parado
- ◇ Rolamento

Combate

As Perícias de Combate são a carne e o queijo de muitas campanhas, portanto elas precisam de um tratamento mais apurado do que o da maioria das demais perícias. Perícias de combate amplas são simples: Desarmado, Corpo-a-Corpo e à Distância. Perícias específicas representam simplesmente uma perícia por tipo de arma (Espada, Arco, Espada Longa e assim por diante). As perícias gerais são usadas quando existem um pouco mais de opções.

◆ **Amplas:**

- ◇ Combate Corpo-a-Corpo
- ◇ Combate à Distância
- ◇ Combate Desarmado

◆ **Gerais:**

- ◇ Veja adiante algumas idéias

◆ **Específicas:**

- ◇ Acha de Armas
- ◇ Adaga
- ◇ Arco Curo
- ◇ Arco Longo
- ◇ Arremesso de Adaga
- ◇ Besta Leve
- ◇ Besta Pesada
- ◇ Cajado
- ◇ Espada Curta
- ◇ Espada Longa

- ◇ Lança Curta
- ◇ Lança Longa
- ◇ Maça
- ◇ Rapieira
- ◇ Sabre
- ◇ Shuriken

Obviamente essa lista poderia se estender quase que indefinidamente. Felizmente, ela pode ser limitada pela cultura da região na qual a campanha acontece.

Opções para Perícias Gerais de Combate:

Quaisquer das opções abaixo podem ser usadas como perícias de combate amplas ou gerais. Nenhuma delas é melhor que as outras, e a decisão sobre qual é a mais apropriada dependerá do que o Mestre considere mais apropriado tematicamente falando.

Opção 1:

Perícias de Combate baseadas no tipo de arma

Essa lista trata cada tipo de arma como uma categoria diferente. De certa forma é a lista que mais facilmente pode se completar.

- ◆ **Arcos:** Arcos, Bestas;
- ◆ **Briga:** Armas improvisada;
- ◆ **Armas Cortantes de uma mão:** Espadas, Facas, Machados;
- ◆ **Armas de Haste:** Alabarda, Tridente, Cajado
- ◆ **Escudo:** Facilidade no manejo de um escudo – recebe um +1 adicional se usado como perícia em uma defesa total
- ◆ **Armas de Arremesso:** Faca, Shuriken
- ◆ **Armas de duas mãos:** Espada de Duas Mãos, Machado Grande
- ◆ **Combate desarmado:** Boxe, Luta Livre, Artes Marciais

Opção 2:

Perícias de Combate baseadas no estilo

Essa lista é baseada nos estilos de combate, baseando-se na idéia de que um combatente usando uma espada e um escudo não é muito diferente de um usando uma maça e um escudo, na prática.

- ◆ **Arqueria:** Arcos e Bestas
- ◆ **Egrima:** luta com lâminas leves, facas, e possivelmente capas e bengalas
- ◆ **Armas de Haste:** Qualquer arma com um cabo longo, como lanças, cajados ou armas-de-haste
- ◆ **Improvisação:** lutar com o que estiver disponível
- ◆ **Montado:** Combate montado
- ◆ **Apenas uma Arma:** Lutar com uma arma em uma mão e nada mais;
- ◆ **Arremesso:** Arremessar coisas;
- ◆ **Duas Mãos:** Armas largas e pesadas, mas que não possuam cabo longo, e que exijam duas mãos;

- ◆ **Duas Armas:** Uma arma em cada mão. Além de parecer mais fácil, a principal vantagem desse estilo é que é mais difícil ser desarmado.
- ◆ **Combate desarmado:** não interessa se resume-se à pancadaria pura e simples ou envolve algum tipo de arte marcial
- ◆ **Arma e Escudo:** Uma arma em uma mão e um escudo na outra;

Como exemplo, nesse modelo, um personagem que possua Arqueria Boa seria Bom com qualquer arco ou besta que pegasse.

Opção 3:

Perícias Temáticas de Combate

Essa lista é dividida em linhas mais estilísticas, com cada perícia representando um grupo de armas ou estilos de combate reunidas por elementos temáticos, e não por similaridade tática.

- ◆ **Arqueiro:** Arcos e Adagas;
- ◆ **Briga de Rua:** Armas improvisadas e combate desarmado;
- ◆ **Cavalaria:** Uso montado de espadas e arcos;
- ◆ **Cortador de Garganta:** Facas, garrotes, cordas;
- ◆ **Duelista:** uso de armas de esgrima;
- ◆ **Infantaria:** uso de espadas, escudos e armas de haste;
- ◆ **Cavaleiro:** Lanças e espadas em montaria, e também espadas quando a pé;
- ◆ **Artista Marcial:** Ataques desarmados e armas como cajados e lâminas de curvas estranhas;
- ◆ **Piratas:** Cutelos e Ganchos;
- ◆ **Ranger:** Arcos e espadas;

Existem muitas outras possibilidades de perícias, mas elas devem ser amarradas de alguma forma ao mundo – por exemplo, uma escola de artes marciais pode ter um conjunto diferente de perícias que outra.

Ladinas

Perícias ladinas são exatamente o que parecem, perícias relacionadas com crimes:

- ◆ **Amplas:**
 - ◇ Ladinagem
 - ◇ Furtividade
- ◆ **Gerais:**
 - ◇ Escalar
 - ◇ Forjar
 - ◇ Esconder
 - ◇ Arrombamento
 - ◇ Punga
 - ◇ Furtividade
 - ◇ Manha

◆ Específicas

Mais uma vez, as perícias específicas utiliza como base as perícias gerais, tornando-as apropriadas para uma determinada área ou tipo de ambiente. Perícias assim poderiam incluir coisas como Manha (Nova Iorque), Arrombamento de Dispositivos Eletrônicos de Segurança, Falsificação de Dinheiro e assim por diante.

Mágicas

Perícias Mágicas são provavelmente as perícias mais dependentes do cenário que existem. Algumas campanhas não usarão nenhuma, algumas apenas outras, e algumas outra campanhas terão diversas. No fim das contas, que perícias são necessárias no sistema de magia é determinado pelo sistema de magia usado.

de Percepção

Perícias de Percepção são importantes em quase todas as campanhas, com a distinção sendo do que é importante de se notar na campanha.

◆ Amplas

- ◇ Prontidão
- ◇ Observação

◆ Geral

- ◇ Prontidão
- ◇ Procurar
- ◇ Perceber Motivação
- ◇ Enxergar

◆ Específicas

- ◇ Percepção
- ◇ Noção de Perigo
- ◇ Detectar Mentiras
- ◇ Senso de Direção
- ◇ Investigar
- ◇ Ouvir
- ◇ Localizar objetos escondidos
- ◇ Perceber Motivação
- ◇ Enxergar
- ◇ Monitorar Alvo

Níveis de Percepção

A principal diferença entre as várias perícias de percepção está baseada em quando elas são aplicadas. No nível mais amplo, Observação é usada para perceber coisas que o personagem está buscando e Prontidão para as que eles não está, como surpresas ou coisas que poderiam passar despercebidas em uma sala. A categoria geral dilui as coisas. Prontidão continua do mesmo jeit-

to, mas Observação foi dividida em Procurar e Enxergar. Enxergar é usado para verificações rápidas, quando o personagem está tentando obter em detalhes a situação do momento, enquanto Procurar é usada quando o personagem tem tempo para observar as coisas. A divisão específica é similar, mais muitas tarefas específicas (como localizar coisas escondidas) possuem suas próprias perícias.

Profissionais

Essa é uma categoria genérica que inclui a maior parte das perícias de construção e relacionadas à casa ou à profissões, além de muitas perícias do dia a dia.

◆ Amplas:

- ◇ Artesanato
- ◇ Cura
- ◇ Cavalgar

◆ Gerais:

- ◇ Contabilidade
- ◇ Culinária
- ◇ Direção
- ◇ Primeiros Socorros
- ◇ Medicina
- ◇ Forja
- ◇ Cavalgar
- ◇ Usar corda
- ◇ Marmoraria
- ◇ Marchetaria

◆ Específicas

- ◇ Contabilidade
- ◇ Administração
- ◇ Avaliação
- ◇ Panificação
- ◇ Forja
- ◇ Burocracia
- ◇ Carpintaria
- ◇ Maquinista
- ◇ Assar carnes
- ◇ Negociar
- ◇ Bombeiro
- ◇ Montar Camelos
- ◇ Montar Cavalos
- ◇ Ourives

Obviamente, existe uma lista quase infinita de perícias profissionais. Felizmente você quase nunca terá que listar todas elas.

Sociais

As Perícias Sociais lidam com a interação entre seres humanos (ou não).

◆ Amplas:

- ◇ Enganar
- ◇ Impressionar

◆ Gerais:

- ◇ Blefar
- ◇ Contatos
- ◇ Charme
- ◇ Intimidação
- ◇ Enganar
- ◇ Sedução

◆ Específicas:

- ◇ Blefe
- ◇ Contatos (por grupo)
- ◇ Charme
- ◇ Diplomacia
- ◇ Enganar
- ◇ Etiqueta
- ◇ Boatos
- ◇ Intimidação
- ◇ Oratória
- ◇ Liderança
- ◇ Desobstrução
- ◇ Sedução

de Sobrevivência

Perícias de sobrevivência em geral são perícias ao ar livre, embora existam algumas exceções.

◆ Amplas:

- ◇ Sobrevivência

◆ Gerais:

- ◇ Herbalismo
- ◇ Caçar
- ◇ Sobrevivência
- ◇ Rastrear

◆ Específicas:

- ◇ Herbalismo (por região)
- ◇ Encontrar Trilhas
- ◇ Procura
- ◇ Identificar Trilhas

- ◇ Mendicância
- ◇ Perseguir
- ◇ Armadilhas
- ◇ Sobrevivência (por terreno)

10.3.2 Construindo a lista de perícias

Se uma campanha gira em torno de intrigas e tramóias da corte, é interessante que ele tenham uma ampla variedade de perícias sociais, e apenas algumas poucas perícias de combate ou profissionais. De maneira parecida, uma campanha com muito combate deveria ter uma variedade de perícias de combate bem grande a serem escolhidas.

Uma lista de exemplo

Preparando-se para uma campanha de fantasia, Lídia considera o tipo de lista de perícia a ser construída. Como ela está com a intenção de uma campanha urbana e bem tensa, ela começa então a ver as categorias de perícias:

Perícias acadêmicas não são muito importantes salvo algumas exceções, portanto ela opta pela seleção ampla com algumas adições específicas:

- ◆ Conhecimento da Cidade
- ◆ Conhecimento da Corte
- ◆ Conhecimento do Submundo
- ◆ Estudo
- ◆ Pesquisa
- ◆ Ensino

Perícias artísticas também não são críticas, mas como a cidade tem seus artistas, e alguns dos jogadores podem querer ser parte deles, ela opta por uma lista geral:

- ◆ Atuação
- ◆ Dança
- ◆ Pintura
- ◆ Tocar Instrumento
- ◆ Escultura
- ◆ Canto

Ela antecipa que haverá muitas corridas em telhados, mas isso não é tão importante a ponto de exigir uma lista específica, portanto ela opta pela lista geral de perícias atléticas:

- ◆ Acrobacia
- ◆ Escalada
- ◆ Resistência
- ◆ Saltar
- ◆ Correr

◆ Nadar

Combates irão representar um papel muito importante no jogo, mas ela não deseja manter um controle total sobre um sistema específico, portanto ela adota uma opção geral. Como ela gostou do estilo geral baseado em grupos temáticos ela adota:

- ◆ Briga de Rua
- ◆ Cortador de Garganta
- ◆ Duelista
- ◆ Infantaria
- ◆ Cavaleiro
- ◆ Pirata
- ◆ E mais alguns, se alguém aparecer com conceitos específicos

Perícias ladinas também são centrais o suficiente para merecerem uma lista geral, mas não críticas o bastante para demandarem uma lista específica.

- ◆ Escalar
- ◆ Forjar
- ◆ Esconder
- ◆ Arrombamento
- ◆ Punga
- ◆ Furtividade
- ◆ Manha

Lídia já havia decidido usar a Piromancia como sistema de magia (veja a Seção 9.4 - Magia baseada em Proezas: O Grande Farol) portanto temos apenas uma perícia:

◆ Piromancia

Perícias de Percepção são realmente críticas, portanto ela opta com a lista específica. Mas ela não gosta das perícias Localizar objetos escondidos e Monitorar Alvo, portanto ela as retira da lista:

- ◆ Percepção
- ◆ Noção de Perigo
- ◆ Detectar Mentiras
- ◆ Senso de Direção
- ◆ Investigar
- ◆ Ouvir
- ◆ Perceber Motivação
- ◆ Enxergar

As perícias profissionais não terão muita importância, portanto ela irá usar a lista Ampla. Porém, ela gosta da idéia de ter a perícia de Usar Cordas para as várias manobras de piratas e de ganchos, e além disso Marinhagem tem potencial, então ela adiciona as duas à lista:

◆ Artesanato

- ◆ Cura
- ◆ Cavalgar
- ◆ Usar Corda
- ◆ Marinagem

Perícias sociais também serão muito importantes, portanto ela opta pela lista específica:

- ◆ Blefe
- ◆ Contatos (por grupo)
- ◆ Charme
- ◆ Diplomacia
- ◆ Enganar
- ◆ Etiqueta
- ◆ Boatos
- ◆ Intimidação
- ◆ Oratória
- ◆ Liderança
- ◆ Desobstrução
- ◆ Sedução

Perícias de Sobrevivência normalmente não possuem muita importância em uma campanha urbana. Mas como a perícia de mendicância é uma perícia importante para qualquer larápio de rua, ela inclui a mesma.

- ◆ Sobrevivência
- ◆ Mendicância

10.4 Atalhos na Pirâmide

Algumas vezes você precisará de um personagem detalhado em cima da hora e não desejará ter a dor de cabeça de equilibrar a

pirâmide. Nesses casos, a tabela abaixo pode ser útil, pois ela representa pirâmides otimizadas de modo a obter níveis altos em perícias de forma bem rápidas.

Atalho na Pirâmide

Fases	Perícias
1	2 Medianos, 1 Adequado
2	4 Medianos, 2 Adequados
3	5 Medianos, 2 Adequados, 1 Bom
4	4 Medianos, 3 Adequados, 2 Bons
5	4 Medianos, 3 Adequados, 2 Bons, 1 Ótimo
6	6 Medianos, 4 Adequados, 2 Bons, 1 Ótimo
7	7 Medianos, 4 Adequados, 3 Bons, 1 Ótimo
8	7 Medianos, 4 Adequados, 3 Bons, 2 Ótimos
9	6 Medianos, 4 Adequados, 3 Bons, 2 Ótimos, 1 Soberbo
10	8 Medianos, 5 Adequados, 3 Bons, 2 Ótimos, 1 Soberbo
11	7 Medianos, 6 Adequados, 4 Bons, 2 Ótimos, 1 Soberbo
12	7 Medianos, 6 Adequados, 4 Bons, 3 Ótimos, 1 Soberbo
13	8 Medianos, 5 Adequados, 4 Bons, 3 Ótimos, 2 Soberbos
14	7 Medianos, 6 Adequados, 5 Bons, 3 Ótimos, 2 Soberbos
15	8 Medianos, 6 Adequados, 4 Bons, 3 Ótimos, 2 Soberbos, 1 Épico

Métodos Alternativos de Rolagem

AFIM D6

O uso de dados de seis faces (d6) traz uma série de vantagens em campanha. Eles são mais fáceis de ler-se, contar-se, são empilháveis e, quando preciso, podem ser emprestados de jogos de tabuleiro antigos. Eles também são facilmente usados – não há necessidade de explicar-se as formas estranhas dos mesmos ou para que eles servem. Muitas pessoas já estão bastante acostumadas com a idéia de rolar-se alguns dados e somá-los.

Quando você usar o AFIM com regras para d6, muitas coisas permanecem do mesmo jeito. A escada continua valendo, mas

agora possui novos valores definidos para o mesmo. Ao invés de rolar quatro Dados Fudge (dF) e somar o valor do adjetivo, apenas role o número de d6 associado ao adjetivo (veja tabela na próxima página).

Dificuldades estáticas

As dificuldades são medidas em passos de 5, sendo o objetivo do rolamento acertar ou exceder o Número-Alvo de dificuldade (NA). Descrições para as dificuldades podem ser encontradas na Seção 3.4.2 — Definindo a dificuldade:

AFIM d6

Dados	Nível
8d	Lendário
7d	Épico
6d	Soberbo
5d	Ótimo
4d	Bom
3d	Adequado
2d	Mediano
1d	Medíocre
2*	Ruim
1*	Péssimo
0**	Terrível

* — Níveis Ruins e Péssimos são sempre os mesmos, como se o jogador tivesse rolando um dado e sempre obtivesse 1 ou 2. Porém, o dado é considerado “lá”, de modo que os Aspectos podem ser usados para mudar o mesmo. Qualquer bônus ou penalidade parte desse valor.

** — Um nível Terrível quer dizer que não há a mínima chance. O Mestre pode permitir ao jogador gastar um aspecto para colocar um dado na mesa (que será tratado como se conseguisse um 1), que então será tratado como uma perícia Péssima (acima).

Dificuldades Estáticas

Dificuldade	Descrição
1	Dificuldade Risível
5	Ações Simples
10	Ações Mundanas
15	Ações Desafiadoras
20	Ações Incomuns
25	Ações Muito Difíceis
30	Ações Quase Impossíveis

11.1.2 Tarefas dinâmicas

A dificuldade em uma tarefa dinâmica será quase sempre o total dos rolamentos dos oponentes.

11.1.3 Modificadores

É fácil adicionar bônus e penalidades aos rolamentos de d6, existindo muitas formas de se fazer isso. No Fate, os bônus e penalidades são aplicadas como Dados de Bônus ou de Penalidade. Por exemplo, um modificador de +1 resulta em um Dado de Bônus, enquanto um modificador de -1 resulta em um dado de penalidade. Isso quer dizer que se o personagem rolar 3 dados e obter dois dados de bônus, ele irá rolar 5 dados, mas apenas irá contar os 3 melhores. Dados de penalidade funcionam do mesmo jeito, mas com o jogador contando os piores resultados. Dados de bônus e de penalidade se cancelam, de modo que o jogador nunca deveria rolar ambos ao mesmo tempo.

Modificadores podem ser aplicados por uma variedade de motivos. Ferramentas ruins ou a ausência das mesmas podem adicionar dado(s) de penalidade, enquanto ferramentas de alta qualidade pode oferecer dados de bônus. Da mesma forma, fazer as coisas rapidamente podem provocar penalidades, enquanto ser cauteloso oferecerá um bônus. Distrações podem provocar penalidades, enquanto recursos adicionais à disposição pode oferecer bônus.

11.1.4 Aspectos

Os Aspectos podem ser usados no AFIM d6 para fazer uma das seguintes coisas:

Transformar um único d6 em 5 ou rolar novamente todos os dados

É importante notar que todos os dados são considerados “na mesa” para efeitos de bônus ou penalidades. Desse modo, se um personagem com uma perícia Mediana rolar os dados com um dado de penalidade rolar 2, 3 e 4, ele pode checar um Aspecto para transformar o 2 em um 5 e tornar o resultado 3, 4 e 5, mas ainda assim ele deverá somar os dois piores dados rolados (o 3 e o 4). Note que nesse caso, invocar o Aspecto tornou um 4 em um 6, o que pode fazer a diferença em várias circunstâncias.

11.1.5 Pontos de Destino

Em adição aos usos dramáticos dos Pontos de Destino, o benefício mecânico é dar um dado extra ao rolamento. Embora trocas possam ser uma opção, não se pode usar mais do que um Ponto de Destino dessa forma em um único rolamento.

Criando Organizações no AFIM

Você pode criar organizações de uma maneira bastante similar à qual os personagens são criados, usando tanto Aspectos quanto perícias, embora de listas um tanto diferentes. Embora seja possível criar organizações “por fases”, a não ser que múltiplas organizações sejam criadas ao mesmo tempo (como em uma campanha de conspiração, como adiante), não há razão para fazer isso. O Mestre é estimulado a recorrer à tabela da seção 10.4 - Atalhos na Pirâmide.

Organizações devem ser criadas no modelo padrão de 1 Aspecto para cada 4 perícias, mas Aspectos gratuitos podem ser apropriados.

12.1 Aspectos das Organizações

Da mesma forma que no caso dos personagens, os Aspectos refletem a natureza da organização. Uma pessoa deve ser capaz de, ao ler a lista de Aspectos da organização, ter uma idéia de sua natureza. Desse modo, os aspectos da organização deveriam englobar o escopo e a natureza da organização.

O Escopo da organização costuma englobar vários elementos, como tamanho da mesma ou o alcance da mesma na sociedade. O escopo não é sinônimo de influência, que é determinada pelas perícias, mas é complementar à mesma. O escopo dificilmente pode ser medido de maneira precisa, mas como uma regra geral pode-se entender ela como o tanto de áreas de influência (veja a perícia *Influência*, adiante) nas quais a organização está envolvida em uma proporção quase de 1 para 1. O escopo também define a dificuldade padrão para muitas atividades internas, principalmente as administrativas. Se o escopo não ficar claro com o Aspecto, assumo que ele é igual ao Aspecto mais alto da mesma.

Outros aspectos, Como *Subgênios*, *Criminal* ou *Mercante* podem dar uma idéia de qual é a natureza da organização. Esses aspectos devem dar uma idéia do tipo de atividades que a organização executa ou de qual é a sua filosofia.

Esses não são os únicos aspectos que uma organização pode ter, mas são os mais comuns. Outros aspectos podem reforçar algumas perícias (“Conspiração” ou “Riqueza”) ou podem ser completamente diferentes.

12.2 Perícias das Organizações

As perícias medem o tipo de coisas que a organização pode fazer, como exercer influência ou ter acesso a recursos. Embora existam apenas alguns tipos de perícias que uma organização pode possuir, eles são muito parecidos com perícias de conhecimentos por poderem ser adquiridas várias vezes conforme a área de atuação (o que permite que uma organização tenha tanto *Influência na Inglaterra* quanto *Influência na França*).

As perícias das organizações possuem usos muito específicos e portanto não podem ser substituídas umas pelas outras livremente

Portanto se uma organização possuir muita influência e desejar usar a mesma para garantir acesso a recursos, isso deveria ser representado por uma perícia de recursos (que poderia ser definida por padrão em *Medíocre*).

Em geral, as organizações estão sujeitas à regra da pirâmide de perícias do mesmo modo que os personagens, embora o Mestre possa abrir exceções para casos especiais.

As perícias que normalmente uma organização poderá ter são as seguintes:

- ◆ **Controle (Região):** Representa quanto controle a organização exerce em uma determinada área, normalmente por meio de regras institucionalizadas;
- ◆ **Persuasão (Região):** A persuasão representa o poder não-institucional da organização em uma região, seja por provocar respeito, temor ou qualquer outro motivador apropriado. Como o Controle, a Persuasão é óbvia, e ela faz muito do que o Controle pode fazer. Entretanto, ela é menos efetiva que o controle real, portanto está a -1 em todas as ações;
- ◆ **Influência (Região):** Representa o tanto de persuasão que a organização pode exercer por debaixo dos panos. Na prática, funciona da mesma forma que a Persuasão (embora a -2 no Controle), mas diferentemente da Persuasão (que é óbvia), não existe nenhum “rabo preso” envolvendo a organização de maneira óbvia;
- ◆ **Informação (Região):** Essa perícia representa o conhecimento dos acontecimentos recentes nas áreas apropriadas, e é mais apropriadas para organizações com serviços de inteligência e espionagem decentes;
- ◆ **Forças (tipo):** Muitas organizações tem acesso a uma certa quantidade de indivíduos durões prontos para causar (ou prevenir) danos sob comando. Como essas regras envolvem organizações (ao invés de nações), a principal diferença está na qualidade. Um determinado nível de forças representa um determinado aspecto militar, portanto se uma organização tiver mais de um braço militar, mais de uma perícia deveria ser adquirida;
- ◆ **Recursos (tipo):** normalmente dinheiro, mas algumas vezes a organização tem uma grande quantidade de algum outro tipo de recurso, como uma *commodity* negociável ou um determinado tipo de serviço;
- ◆ **Unidade:** indica o quão unida a organização é, sendo que unidade alta indica menor conflito interno e maior estabilidade;
- ◆ **Administração:** quanto maior a organização é, maior é a necessidade que ela tem de usar seus próprios recursos para se manter, e essa perícia indica o quão bem isso é feito;
- ◆ **Comunicações:** o outro lado da moeda é a comunicação, que mede o quão efetivamente uma mensagem pode ser transmitida dentro da organização. Para uma organização pequena essa

perícia é praticamente irrelevante, mas para uma grande organização, ela pode ser crítica. Essa perícia também é altamente complementar a perícias de informação altas;

12.2.1 Perícias Especiais

Muitas organizações tem ao menos uma perícia especial que representa algo peculiar que ela pode fazer, enquanto outras não podem. Essas perícias especiais podem ser praticamente qualquer coisa, dependendo da natureza do cenário e do organização, mas alguns tipos comuns incluem:

- ◆ **Magia:** a organização tem acesso às artes arcanas, seja por meio da bênção de padres ou pela passagem de antigos segredos. Isso normalmente quer dizer que a organização tem acesso a usuários de magia de algum tipo, e essa perícia indica sua qualidade e o tipo da mesma. Parecido com Tropas, se a organização tiver acesso a múltiplos tipos, múltiplas perícias são apropriadas;
- ◆ **Assassinato:** A habilidade de fazer as pessoas morrerem discretamente. Naturalmente isso é ilegal em quase toda parte e normalmente envolve muito segredo;
- ◆ **Segredo:** é uma medida do quão difícil é descobrir informações sobre a organização e (em níveis altos) até mesmo saber de sua existência. O fato desse segredo ser resultado de uma conspiração intencional ou apenas de extrema obscuridade pode ser determinado na criação da mesma;
- ◆ **Reputação:** o oposto de Segredo, essa é a face pública da organização de uma maneira que pode desviar-se da realidade. Muitas organizações possuem uma reputação implícita baseada nos seus aspectos e atividades, mas é possível que ela crie uma “máscara” para a sociedade, que é representada por essa perícia;
- ◆ **Conhecimento:** a organização tem acesso à uma grande quantidade de conhecimento de algum tipo (parecido com Tropas, se a organização tiver acesso a múltiplos tipos, múltiplas perícias são apropriadas), normalmente o tipo de conhecimento que não pode ser obtido facilmente sob outras circunstâncias;

12.3 Bases

Também é possível que uma organização gaste pontos de perícias em bases, como em guarnições ou fortalezas. As regras são similares às envolvendo itens, com cada perícia representando algum tipo de qualidade para a base. Possíveis qualidades incluem:

- ◆ **Fortificada:** A base é protegida de alguma forma
- ◆ **Oculto:** A base é difícil de ser localizada
- ◆ **Isolada:** A base está distante da civilização
- ◆ **Ornamentada:** A base é impressionante de ser vista
- ◆ **Grande:** A base é enorme
- ◆ **Mágica:** A base é de alguma forma mágica. Isso pode ser útil

(ser um nodo de poder) ou decorativo (flutuar sobre a cratera de um vulcão). Em geral, se a mágica em questão oferecer algum benefício (como defesas especiais), outras qualidades devem ser adquiridas;

12.4 Exemplo de Criação de Organização

A Igreja de Santa Agnes (ISA) é uma pequena ordem militante dentro da igreja Quintariana, dedicada à formação de sacerdotisas guerreiras que sacrificam a si próprias para protegerem grupos de monges. Os seguidores da ISA normalmente estarão disponíveis para monges Quintarianos que viagem para regiões perigosas.

A ISA é uma seita muito pequena, construída com apenas 3 aspectos. Como ela é uma seita dentro de uma igreja maior sem nenhuma influência por si só, aspectos de escopo não parecem apropriados. Ao invés disso, dois Aspectos “Quintariano” representam sua ligação com a igreja mãe, enquanto um aspecto único em “militante” reflete suas idéias.

Uma olhada rápida nos Atalhos para a pirâmide diz que isso representam 5 Perícias medianas, 2 Adequadas e uma boa. Como a pirâmide precisa tecnicamente apenas de 3 Medianas, isso significa que 2 níveis podem ir para bases sem quebrar a pirâmide, com isso em mente:

- ◆ O *Bom* obviamente vai para **Forças** para representar os templários da igreja.
- ◆ Como eles são razoavelmente bem organizados e tem fundos razoáveis (são um destino popular de caridade pelos soldados) tanto **Administração** quanto **Recursos (Dinheiro)** são *Adequados*;
- ◆ Em *Mediano* temos **Persuasão (Beve)**, **Comunicações** e a perícia especial **Caridade**, que representa as boas obras que a igreja persegue (e a subsequente boa vontade que recebem);
- ◆ Os dois níveis que sobram são usados em capelas nas cidades de Beve e Anas, sendo que a de Beve é a sede (Por isso a **Persuasão**);

O resultado final seria algo como abaixo:

Aspectos

- Quintariano Bom**
- Militante Adequado**

Perícias

- Forças (Templários) Bom**
- Recursos (Dinheiro) Adequado**
- Administração Adequado**
- Comunicações Mediano**
- Persuasão (Beve) Mediano**
- Caridade Mediano**

Bases

- Capela Fortificada** (*Beve*)
- Capela Fortificada** (*Anas*)

12.5

Usando as Organizações

Uma vez que a aventura comece, os muitos benefícios da criação das organizações se revelarão. Eles fornecerão, por exemplo, uma boa idéia do quão conhecidas as várias organizações são e quais são seus objetivos, além de fornecer um bom atalho para a criação de NPCs das mesmas. Se os Cavaleiros de Anto possuem Forças (Cavaleiros) em *Bom*, então pode-se entender que o Cavaleiro Zé Ninguém deva ser “Bom” nas perícias militares apropriadas.

Adicionalmente elas oferecem uma boa forma de resolução para conflitos entre si de maneira bem simples. Qual é a chance dos espíões de Walsigham (*Informação (França): Bom*) descobrir os planos da Conspiração Jesuíta de John Ballard (*Segredo: Adequado*) de assassinar a Rainha? Isso pode ser facilmente resolvido.

Para campanhas que possuam uma “sessão *em off*”, as estatísticas das organizações pode ser usada para representar e resolver conflitos de longo prazo. As organizações podem ter até mesmo registros de dano para Mestres que desejem se concentrar nesse elemento.

12.6

O Jogo da Conspiração

Uma maneira interessante de usar-se esse sistema é como preâmbulo de outra aventura. Permita que cada jogador crie uma organização em Fases, e permita que as interações e escolha das organizações dos jogadores determine o tom do cenário. O desenrolar de tudo é bem simples, mas você pode adicionar alguns complicadores para apimentar o jogo, como a seguir:

- ◆ Impeça que os jogadores criem personagens novos que sejam membros da organização que eles criaram.
- ◆ Ao fim de cada fase, cada jogador deverá em segredo escrever o nome do principal aliado ou inimigo da organização. O Mestre olha cada um deles em seguida, e sempre que houver um casamento (incluindo de inimigo para aliado!), adicione um aspecto para cada organização chamado “Conexões com <organização>”, que representa o fato de ambas se complementarem bem, mas que uma é vulnerável à outra. De todo modo, em um jogo de conspiração, o que é um aliado senão um inimigo que não mostrou suas garras?

Organizações de Exemplo

O Grande Circo Itinerante do Vinka

O circo é uma das atrações mais populares do reino, mas ele também possui um segredo. Um patrono misterioso fornece ao circo muito de seus recursos, e em troca usa-o como um grupo pessoal

de espíões e infiltradores espalhado pelo reino. Essa é uma organização de 4 Fases.

Aspectos

- Circo Itinerante** *Bom*
- Espíões** *Adequado*
- Obrigações** *Adequado*

Perícias

- Espionagem** *Bom*
- Segredo** *Bom*
- Reputação (Circo)** *Adequado*
- Recursos (Patrono)** *Adequado*
- Entreter** *Adequado*
- Forças (Apoio)** *Mediano*
- Comunicações** *Mediano*
- Unidade** *Mediano*
- Administração** *Mediano*

Bases

Nenhuma

Notas: O Circo tem duas perícias especiais, Espionagem e Entreter. Espionagem atua como uma perícia de informação com um alvo – eles podem atuar como se ele tivesse uma perícia de informação nesse nível em qualquer lugar onde ele esteja. Entreter representa o quão bem o circo como um todo consegue atuar.

12.7.2

Os Patrulheiros Estrelares

Os Patrulheiros Estrelares são a força de manutenção da lei no Império Galáctico. Seus trajes espaciais azuis e pistolas de raio são reconhecidas em toda a Galáxia e temida por todos os que fizeram algo errado! Claro que eles estão consistentemente com falta de verba, pessoal ou equipamento, mas seja como for, os Patrulheiros sempre captura seu alvo. Essa é uma organização de 8 Fases, sendo que o Império Galáctico é composto de cinco regiões principais: Centro, Zona Corporativa, Cinturão Estrelar, Periferia e o Espaço Selvagem.

Aspectos

- Manutenção da Lei Galáctica** *Épico*
- “Sempre captura seu alvo”** *Bom*
- Honra** *Adequado*

Perícias

- Forças (Patrulheiros)** *Ótimo*
- Unidade** *Ótimo*
- Informação (Centro)** *Bom*
- Informação (Zona Corporativa)** *Bom*
- Informação (Cinturão Estrelar)** *Bom*

Forças (Apoio) *Bom*

Administração *Adequado*

Comunicação *Adequado*

Recursos (Naves) *Adequado*

Informação (Periferia) *Adequado*

Controle (Periferia) *Mediano*

Persuasão (Centro) *Mediano*

Persuasão (Cinturão Estrelar) *Mediano*

Recursos (Dinheiro) *Mediano*

Informação (Espaço Selvagem) *Mediano*

Bases

Base Móvel, *Roland Fortificada*

Os Patrulheiros não possuem uma base fixa, ao invés disso operando por meio dessa base móvel, o que permite a eles ir para qualquer um dos cantos da galáxia se houver a necessidade.

13 Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
Fudge System 1995 version copyright 1992-1995 by Steffan O'Sullivan, copyright 2005 by Grey Ghost Press, Inc.; Author Steffan O'Sullivan.
FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) copyright 2003 by Evil Hat Productions; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks