

FATE

Ano #1
#5

CONEXÃO



Apoio:



SOLAR



ESPIÕES

PATRONOS, ORGANIZAÇÕES E CONFLITOS SECRETOS



A todos aqueles que apoiam essa ideia em:

padrim.com.br/conexaofate

Muito obrigado!

Esta publicação não seria possível sem o apoio dos Padrinhos:

Conectado e Influyente:

Ofídio Nogueira, Manu Oliveira, Helio Rodrigues, Leonardo Paixão, Pedro Godeiro, Igor Coura, Peter Pereira, Gabriel Pereira, Leandro Pugliesi

Conectado e Ativo:

Breno Lima, Carlos Bergozini, Igor Henrique, Maxwell Tavares, Heitor França, Rafael Panczinski, Lyonn Jarrie, Solar Entretenimento, Rodrigo Moura, Filipe Camargo, Fernando Pires, Cristiane Alves, Paulo Henrique, Heitor Felipe, Fábio Carvalho

Conectado:

Alexandre Nigre, Alexandre Santos, André Danelon, André Aguiar, Carlos Frederico, Diogo Cristiano, Felipe Grivol, Geovane Gomes, Gustavo Prado, Max Fischer, Mundos Colidem, Silas Marques

Se gostou da qualidade do projeto, convide os amigos a participarem também.

FATEC

CONEXÃO



EDIÇÃO 5 - ANO1 - Novembro de 2016

IDEALIZADOR

Fábio Silva

CAPA E ILUSTRAÇÕES

Fábio Silva

EDITORES

Fábio Silva e Paulo Guernnister

Versão

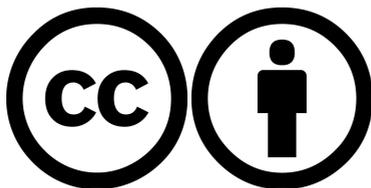
1.3 de 31.01.2017

www.conexaofate.com.br
padrim.com.br/conexaofate

Apoio:



SOLAR



© 2016 Conexão Fate por Fábio Silva. Conexão Fate e seus textos estão licenciados sob uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Ou seja: use à vontade, mas dê os créditos :)

Lê aqui!

Quando realizar um trabalho que use algo derivado desta publicação, atribua da seguinte forma “Este trabalho usa como base o artigo [nome do artigo] publicado pela Conexão Fate, Edição #5, Ano #1, pelo autor [nome do autor] e está licenciado sob uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

As artes e o layout ©2016 pertencem a seus respectivos autores e todos os direitos desses elementos são reservados a eles. Entre em contato com os mesmos para permissões de uso.

Este trabalho é baseado no Fate Básico e Fate Acelerado (encontrados em <http://www.faterpg.com>), que são produtos da Evil Hat Productions, LLC, criados e editados por Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks e Rob Donoghue, publicados e distribuídos no Brasil pela Solar Jogos e licenciados sob uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Fate™ é uma marca registrada da Evil Hat Productions, LLC e está sendo usada sob permissão.

A fonte FATE CORE é © Evil Hat Productions, LLC e está sendo usada sob permissão. Os quatro símbolos das ações foram desenhados por Jeremy Keller.

Editorial

Eles possuem presença devastadora e um charme encantador. Estão em missões secretas e perigosas, onde a vida de muitos dependem de suas ações. Muitas vezes o próprio mundo está nas mãos desses especialistas minuciosos.

Os espíões estão dispostos a dar a sua vida por um propósito (e uma boa quantia em dinheiro, claro) e são realmente treinados para completar suas missões: são sorrateiros e mortais.

Essa edição abre com um excelente artigo do Paulo Guernnister falando sobre organizações secretas e como povoar seus jogos com intrigas e grupos gananciosos por poder. Também, você encontrará novas regras para façanhas e para a criação de aventuras rápidas e violentas.

Sem mais enrolação, aproveitem mais essa edição, preparada com bastante dedicação (e alguns contatos secretos).

Fábio Silva

CONTEÚDO

O Mundo Por Trás Das Cortinas	07
Construindo agências	08
As trilhas de estresse	12
Revelando a trama	12
Traição, doce traição	13
Acelerado	13
Os Maiores	15
As qualidades	17
Missão impossível	21



O Mundo Por Trás Das Cortinas

Por Paulo Guernnister

Por trás dos grandes jogos de espionagem estão as grandes organizações ou agências secretas (tanto no sentido literal quanto no figurado). Elas permeiam as mídias sob as mais diversas formas, sempre inserindo novos elementos que manterão o mundo girando (também em ambos os sentidos). Seja como um cartel criminoso à lá Spectre, uma agência rival no clássico molde da KGB ou mesmo um indivíduo com tempo e

recursos para causar problemas em escala internacional, podemos esperar que hajam grandes conflitos, conspirações sinistras e apostas gigantescas nas quais o destino do planeta sempre está em jogo.

Construindo agências

Conduzir uma organização de espionagem pode te envolver em tramas complexas e conspirações mundiais, mas sua criação é um processo bastante simples. Você precisará de três aspectos (um **Nome**, uma **Agenda**, um **Problema**), três perícias (**Recursos**, **Inteligência** e **Violência**) e de barras fixas de estresse para cada uma destas perícias, cada uma com quatro caixas simples a serem preenchidas.

Aqui o Nome da organização já substitui seu aspecto principal, uma vez que o nome de uma instituição secreta é seu meio mais frequente de interação com o mundo. Sim, até mesmo organizações secretas acabam tendo um nome público, um nome que provavelmente aparece em alguns documentos aqui e ali, ou até mesmo é deixado como cartão de visita em uma cena de crime.

Para criar um bom nome, pense em algo que reflita as intenções, a filosofia ou o modus operandi de sua organização. HIDRA, por exemplo, deixa uma dica clara a respeito da organização criminosa do Universo Marvel, uma instituição que sempre cresce e se ramifica como as cabeças da criatura mitológica. Sua contraparte, a SHIELD, também deixa clara sua função de defesa (se você ignorar o acrônimo que claramente foi improvisado em cima da sigla).

Este aspecto pode ser invocado para criar vantagens sempre que a organização ou seus agentes realizarem algo como manda sua própria cartilha. Imagine, por exemplo, um grupo como a SPECTRE, uma sociedade secreta de indivíduos interessados em conduzir discretamente os rumos da política global. Sempre que a instituição ou seus agentes quiserem agir nas sombras, longe dos olhares das outras organizações, é possível usar seu **Nome** para criar uma vantagem como Ocultos pela noite ou Traços no sistema acobertados. O contrário também se aplica se a instituição fizer algo oposto a seus modos e filosofia: caso a SPEC-

TRE ou seus membros precisem tornar-se conhecidos pelo público, seus rivais podem usar o Nome para criar vantagens contra a organização.

A **Agenda** da organização também se manifestará através de um aspecto. No fim das contas, qual é o objetivo da instituição ou do indivíduo que você está criando? A proteção da ordem no Reino Unido? A destruição do mundo moderno através de ataques digitais? Levar uns poucos escolhidos para o espaço e causar um cataclisma de dimensões globais para conduzir a humanidade ao próximo passo?

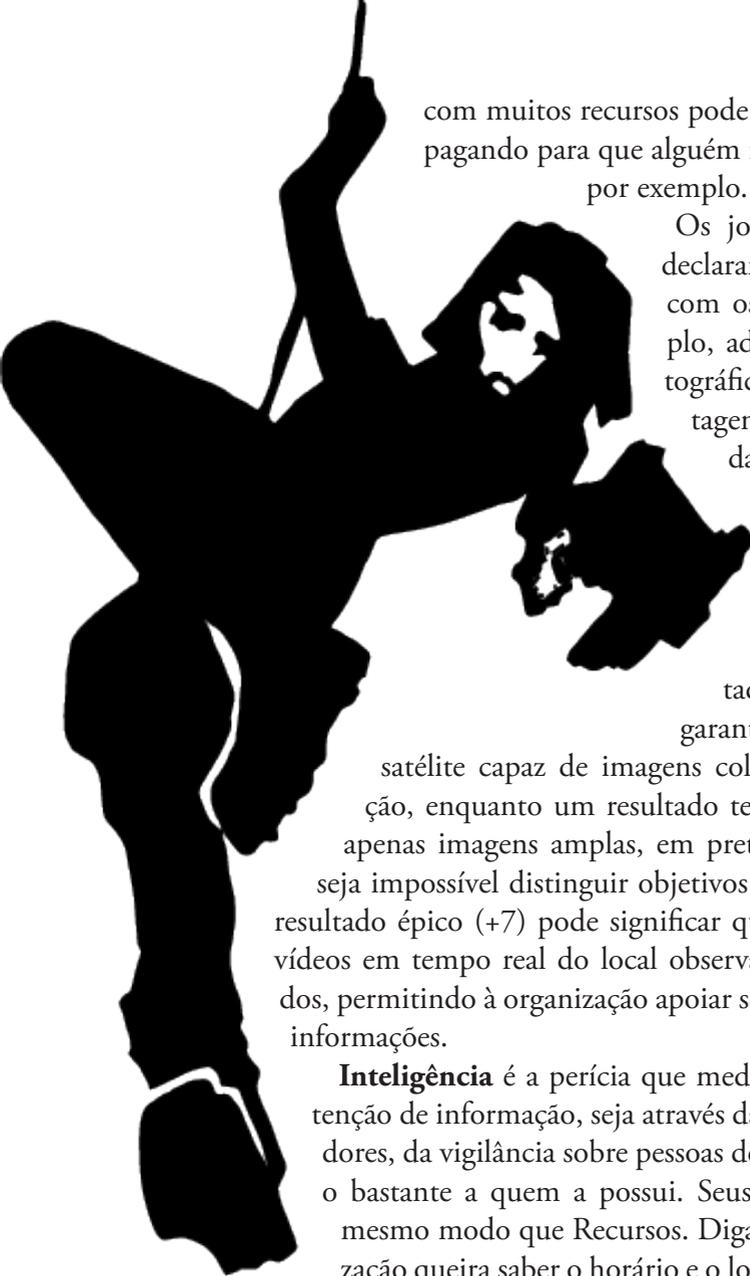
Seja qual for, é importante sintetizar os objetivos últimos da organização secreta que você está construindo. Além de um aspecto que pode ser invocado de maneira similar ao Nome, a Agenda servirá como um guia de interpretação. Os planos e ações da instituição precisam se justificar segundo seus objetivos, mesmo que num primeiro momento não pareça que este requerimento está sendo cumprido.

Outros modos de utilizar este aspecto é invocando-o quando seus objetivos públicos servirem de disfarce para suas ações perante outras agências - criando vantagens em relação a outras organizações, deixando-as acreditarem em falsas Agendas para seu grupo e forçando o aspecto caso outra organização saiba de suas verdadeiras intenções e consiga criar vantagens contra você.

O **Problema** é um aspecto que prejudica sua organização na maior parte do tempo, como Péssima opinião pública, Recursos se esgotando ou Inimigos infiltrados.

As três perícias de uma agência de espionagem ou organização criminosa são usados para agir e influenciar o mundo para além do que os próprios espíões em campo fazem durante o jogo. Todas as perícias apresentadas podem ser usadas para Atacar, Defender, Criar Vantagem e Superar Obstáculos (para mais informações, dê uma olhada nas Quatro Ações, Fate Básico, p. 126).

Recursos mede a capacidade de adquirir coisas de uma organização. Quando fraseado desse jeito, pode parecer um conceito um pouco vago, mas a perícia utiliza **A Escada** (Fate Básico, p. 8) para adquirir novas tecnologias, novos equipamentos, novos funcionários, manter os seguranças, a equipe de pesquisa, a equipe de limpeza e, eventualmente, subornar agentes, políticos e qualquer coisa que se mova. Uma agência



com muitos recursos pode evitar violência direta pagando para que alguém faça seu trabalho sujo, por exemplo.

Os jogadores ou o mestre declaram o que desejam fazer com os recursos (por exemplo, adquirir um satélite fotográfico capaz de criar vantagens para a Inteligência da organização), rolam os dados, somam o resultado ao nível da perícia e descobrem o que conseguem. Um resultado ótimo (+4) pode

garantir à organização um satélite capaz de imagens coloridas de alta resolução, enquanto um resultado terrível (-2) pode obter apenas imagens amplas, em preto e branco nas quais seja impossível distinguir objetivos com precisão, ou um resultado épico (+7) pode significar que o satélite consegue vídeos em tempo real do local observado por alguns períodos, permitindo à organização apoiar seus agentes com novas informações.

Inteligência é a perícia que mede a capacidade de obtenção de informação, seja através da invasão de computadores, da vigilância sobre pessoas de interesse ou de pagar o bastante a quem a possui. Seus testes funcionam do mesmo modo que Recursos. Digamos que uma organização queira saber o horário e o local de encontro de um inimigo infiltrado e seus superiores, a fim de impedir que informações vitais sejam passadas adiante. Um resultado bom (+3) pode oferecer as informações desejadas, enquanto um resultado medíocre (+0) pode assegurar que o local esteja correto, mas o

horário não, fazendo com que os agentes cheguem tarde demais para impedir a troca de informação (o que pode ser o gancho para uma frenética perseguição ao invés de uma falha fatal para a organização).

Esta perícia claramente é a que mais se relaciona a espionagem como conhecemos, mas também pode ser utilizada como um meio de contra espionagem, seguindo a mesma lógica de resultados para encontrar agentes infiltrados ou disseminar informações falsas entre organizações rivais.

Violência pode ser o último recurso para alguns, mas há quem não pense duas vezes antes de empregá-la. Esta perícia mede a capacidade que uma organização possui de atacar diretamente outras instituições ou pessoas. Os meios variam, pode ser um atentado à bombas num centro urbano, uma incursão do esquadrão delta para eliminar alvos ou um laser espacial alimentado por energia solar.

Se tomarmos como exemplo uma pequena incursão militar, podemos pensar um resultado bom (+3) como a eliminação dos alvos após breve confronto, um resultado lendário (+8) como a eliminação dos alvos sem qualquer rastro que incrimine os executores, bem como a aquisição de um bem ou informação não previstos e um resultado desastroso (-4, inventei agora) como a execução de civis e graves consequências para a instituição, incluindo represálias populares violentas e oposição ativa de membros do governo.

Outras perícias ou aspectos podem ser usados para gerar vantagens em ações violentas. Uma organização que preze pela dissimulação pode dar a entender que está para ocorrer um atentado violento contra civis, o que mobilizaria forças policiais para um ponto da cidade e livraria seu caminho para a realização de um grande roubo.

As trilhas de estresse

Para cada perícia existe uma trilha de estresse um pouco diferente do convencional. As trilhas têm quatro caixas simples de estresse e não são afetadas pela pontuação da organização em determinadas perícias. Uma organização pode marcar caixas de estresse quando sofre oposição direta de suas rivais (roubos, ataques, infiltrações ou qualquer ação que mine sua capacidade de agir) ou por falhas em ações diretas ou de agentes,

que são decididas pelo mestre em conjunto com os jogadores.

Marcar todas as caixas em determinada trilha significa que a organização não poderá usar a respectiva perícia até o próximo marco, quando poderá realizar jogadas com as outras perícias para se recuperar. Se numa ação da CIA todos os informantes do Cartel Mendoza foram mortos ou sumiram do mapa (um jeito bonito de dizer que o Cartel esgotou seu estresse em Inteligência), seus líderes terão que agir “no escuro” até que consigam usar seus Recursos ou sua Violência para recrutar novos olhos e ouvidos por aí.

Quando todas as caixas de todas as trilhas forem preenchidas, a organização é desmantelada e seus agentes procuram empregos novos.

Revelando a trama

Assim como num filme de espionagem, a movimentação das organizações só se revela aos agentes na última hora. Isso não quer dizer que seus jogadores não possam saber também! Narre ou até mesmo interprete as conspirações com a ajuda de seus jogadores para que eles tenham noção do que está em risco quando seus agentes falham.

Ou, caso segredos sejam realmente necessários, passe envelopes que só um jogador pode ler e tenha conversas sigilosas com alguns deles antes e depois das sessões para criar grandes surpresas à mesa. Ambos os métodos são eficazes e ambos são capazes de deixar os jogadores nas pontas das cadeiras, tudo depende de qual se encaixa melhor no estilo de sua mesa.

É possível até conciliar os dois métodos. Os jogadores podem saber que um deles é o traidor, mas isso não vai diminuir o choque quando, no meio de uma missão, o traidor descarrega sua arma nas costas de seus ex-camaradas.

Traição, doce traição

Uma constante no mundo das altas apostas da espionagem é a traição. Conflitos ideológicos, coerção ou até mesmo um bom preço podem fazer a cabeça de qualquer um, independente de treinamento. Realize algumas rolagens antes de suas sessões para ver se um funcionário

de alto escalão ou um dos jogadores pode ser corrompido, se envolva e conspire com seus jogadores ou pegue-os de surpresa quando a própria organização a que eles serviam passar a caçá-los. Use as traições com sabedoria e você terá um excelente mecanismo narrativo em suas mãos, além de aumentar o envolvimento de seus jogadores.

Acelerando

Caso você jogue com o Fate Acelerado (FAE), basta adaptar as perícias em abordagens, alterando somente seus valores.

Com esse kit de mecânicas, você já consegue criar as mais diversas organizações para fazer o mundo de sua campanha (ou one-shot) girar. Se tiver mais ideias, críticas ou sugestões, não as mantenha em segredo, compartilhe conosco na comunidade Fate RPG Brasil, no facebook! E por favor, não queime essa revista depois de ler.



Nome: O Cartel de Mendoza

Agenda: *É através do medo que se domina uma nação*

Problema: *Os Ianques tem se metido demais nos nossos negócios*

Recursos: +6



Inteligência: +4



Violência: +8

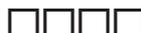


Nome: Wagner “Rosebud” Schultz

Agenda: *Controlar a política através da mídia*

Problema: *Exposto diversas vezes na Wikileaks*

Recursos: +5



Inteligência: +7



Violência: +2





Os Maiores Especialistas do Mundo

Por Fábio Silva

Em um jogo sobre espíões, a ação é inevitável. Sobreviver não é para muitos. Apenas os melhores, entre os mais bem treinados do mundo, conseguem completar uma missão com sucesso — e, em especial, sem prejuízos. As regras a seguir funcionam bem, tanto em Fate Básico como Fate Acelerado, mas um jogo onde a intriga é rápida e traiçoeira, uma partida usando o FAE pode ser intensa e furiosa. As regras a seguir consideram ambos os sistemas.

Para criar personagens espões, é necessário criar aspectos que representem e destaquem suas qualidades e objetivos. Considere os seguintes aspectos, quando os jogadores forem criar os personagens: Conceito, Dificuldade, Princípio e Valor. Apesar de existir o Conceito e a Dificuldade, esses funcionam de maneira específica.

Conceito

O conceito de um personagem representa o que ele é e para quem exerce sua função. Isso pode incluir alguma posição social, profissão ou treinamento. ***Especialistas em entrar sorrateiramente, em nome do Serviço Secreto; Um artista marcial sonhador, em nome do Primeiro Ministro; Líder nato, a serviço da CallTech.*** Não é necessário especificar nomes, podendo criar agências governamentais próprias ou mesmo empresas privadas com interesse em espionagem industrial. Se você seguir as dicas no primeiro artigo dessa revista, terá alguns bons patronos e organizações, as quais, os personagens poderão servir, talvez até mesmo com um conflito de interesses que crie um drama interessante.

Dificuldade

A dificuldade deve ser algo que possa representar um empecilho durante missões futuras, em especial se impedir que o personagem continue a servir de forma íntegra e leal. ***Sirvo apenas em favor da justiça; Quem paga mais, ganha minha atenção; Há espões em minha família, além de mim?*** É interessante perceber que a dificuldade pode criar conflitos de interesses durante o jogo. Explore isso ao máximo, forçando tais aspectos.

Princípio

Toda pessoa carrega uma ideologia, que guia as suas decisões, dando-lhe um propósito pelo que continuar. Esse aspecto é especialmente notório por se tratar de algo íntimo e pessoal, e pode até ser considerado uma falha por alguns agentes e patronos mais severos — mas mesmo

eles, guardam em seu íntimo, um traço que os guia. ***Tudo tem o seu preço; Nunca confie em alguém que maltrata animais; Mias vale um pagamento na mão do que uma promessa no papel.*** Tente refletir a natureza do personagem, um senso comum que o orienta na hora de tomar algumas decisões importantes.

Valor

Este aspecto representa uma característica extraordinária do personagem. Ela pode até mesmo ser algo sobrenatural, se o estilo do jogo permitir. De qualquer forma, é algo que chamou a atenção do seu patrono ou contratante, ou que você viu em si mesmo e sabia que valeria a pena investir nisso. Aspectos como ***Possuo aliados em qualquer parte do mundo*** pode mostrar a grande influência do seu personagem nos contatos internacionais, enquanto ***Minha lábia convence o rico a ficar pobre*** mostra que o personagem é capaz de convencer outros a realizarem sua vontade, não importa o cargo desse indivíduo ou quão absurdas possam ser algumas decisões — apesar que, ser cauteloso com as palavras é mais prudente, em alguns casos. Também, pode mostrar habilidades incríveis como ***Sei como executar minha vítima sem deixar rastros*** ou mesmo ***Golpes em pontos vitais***, dando a entender que o personagem é um excelente assassino.

O quinto aspecto é livre, mas o narrador pode ajudar os jogadores a criarem algo que forneça mais profundidade ao espião, como uma motivação. Aspectos profundos ou de personalidade, como ***Minha família merece o melhor*** ou então ***No fundo, eu sou uma boa pessoa*** ou ainda ***Tudo é apenas uma vingança*** aprofundam o personagem, dando mais personalidade a ele — e são bons aspectos para forçar e invocar em momentos oportunos, criando dramas interessantes.

As qualidades de um bom agente

É possível jogar uma boa aventura de espionagem tanto com Fate Básico como com o FAE, e podemos explorar o que há de melhor em cada um e que os diferencia: abordagens e perícias.

Um Espião Acelerado

Levando em conta o típico espião que conhecemos dos filmes e livros do gênero, e para manter o espírito da ambientação, vamos ver as abordagens com certa excelência. Algo acima da média — o que, na verdade, já é, mas espões são especiais e melhores treinados do que os mais bem capacitados em qualquer departamento de qualquer grupo. Ou seja: sempre que um espião realiza uma ação, ele é ainda mais incrível que qualquer um! Levando isso em conta, usamos dois adjetivos para determinar a forma como um espião abordará uma situação. A intenção dessa maneira de jogar é evitar terminologias de jogo durante a partida, criando um ambiente mais dinâmico e divertido.

Ágil e Eficiente

Você não é desengonçado e o que precisa está a um estalo de dedos de suas mãos. Seu corpo é flexível, mesmo nos mais improváveis momentos — aquela hora em que você tem que derrapar com a moto em alta velocidade, sem usar as mãos, enquanto atira com uma mão no sedã que o persegue, e com a outra, desarma o difusor da maleta, que está prestes a explodir, sem perder o equilíbrio. Quando for fazer algo assim, diga “estou fazendo minha ação de forma ágil e eficiente”.

Cuidados e Caprichoso

Perfeccionista, com um capricho especial para observar os detalhes, e tomar todo o cuidado necessário para que tudo saia melhor do que o esperado. Você consegue combater em uma sala com peças de cristais protegidos por sensores lasers ou entrar e sair de um local sem o menor dos rastros. Quando for fazer algo assim, diga “estou fazendo minha ação de forma cuidadosa e caprichosa”.

Esperto e Concentrado

Sua mente trabalha de forma eficiente e atenta, mesmo em condições absurdas. Descobrir a senha do cofre que contem o paraquedas, enquanto cai em queda livre a 15 mil metros de altura ou elaborar o plano para invadir a casa branca, são coisas rotineiras para você. Quando for fazer algo assim, diga “estou fazendo minha ação de forma esperta e concentrada”.

Estiloso e Elegante

Sua roupa não amassa, mesmo que esteja em um conflito frenético contra doze capangas e seus golpes são como passos de um tango. Claro, seu cabelo está sempre impecável e mesmo nas piores condições, você é o que sai melhor na foto. Quando for fazer algo assim, diga “estou fazendo minha ação de forma estilosa e elegante”.

Poderoso e Intenso

Nada pode lhe deter e ninguém conselhe lhe segurar. Seja com os golpes ou lâminas, empurrando ou erguendo, você parece trazer forças internas muito além do que podemos imaginar. Você é robusto, talvez por ter um corpo esbelto e saudável, por treinamento ou porque a natureza o fez assim. Quando for fazer algo assim, diga “estou fazendo minha ação de forma poderosa e intensa”.

Sorrateiro e Ardiloso

Quando se esgueira, é quase invisível e se comunica por sinais ou gestos, mesmo em meio a um debate importante. Você consegue ser discreto no que faz, de uma maneira que, se não tomar cuidado, pode até enganar a você mesmo! Quando for fazer algo assim, diga “estou fazendo minha ação de forma sorrateira e ardiloso”.

Quando usar qualquer abordagem, ela não causará um efeito maior ou mais drástico na rolagem — para isso são os aspectos —, mas sim, implementa a descrição das ações, no intuito de ambientar melhor a sessão de jogo e evitar frases mecânicas como “eu saco a pistola e ataco, quanto de dano eu causei?” para algo mais “eu saco minha pistola, de

forma estilosa e elegante, causando receio ao inimigo, que agora teme por sua vida”.

Perícias

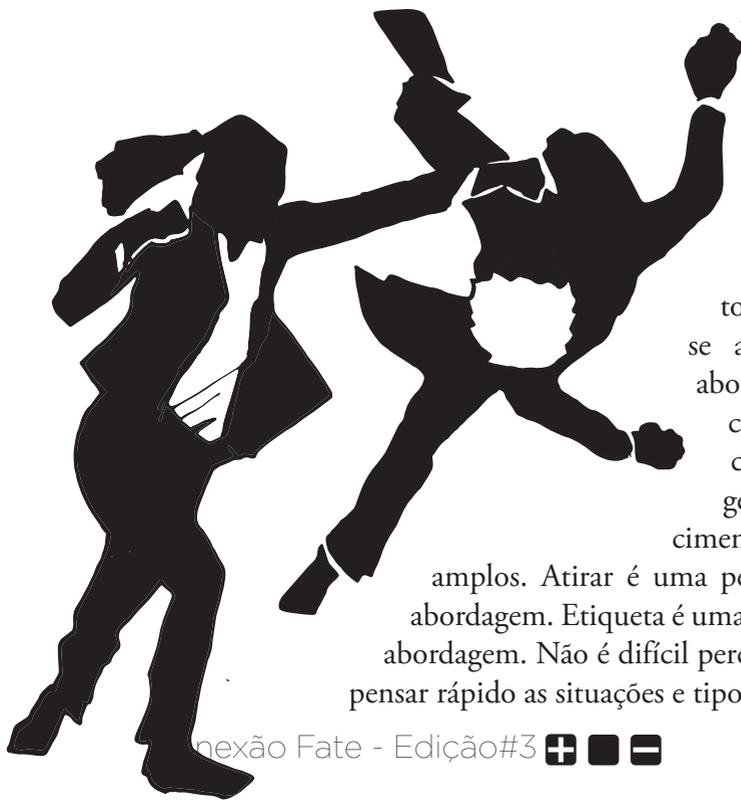
Definir as habilidades de alguém realmente eficiente pode ser algo complicado. As perícias apresentadas no Fate são excelentes para fazer isso, mas você veio aqui em busca de novas ideias, e não de um conselho sobre qual página ler no Fate Básico. Uma maneira de deixar as coisas interessantes durante o jogo é permitir os jogadores sejam livres para criar e escrever suas próprias perícias. Isso indica que eles não seguirão, necessariamente, a lista apresentada no Fate Básico, mas sim, vomitarão alguma ideia no momento; uma lista de perícias que ele acreditar representar melhor o conhecimento do personagem dele.

Isso pode ser um pouco desesperador no começo, com os jogadores escrevendo perícias loucas como “Charme” ou algo parecido. Mas verá que, por mais exótica que possa ser a ideia, ela se assemelha a algo que

já existe na lista de perícias do Fate Básico e que você poderá usar isso como base.

A principal orientação é que o narrador fique atento à perícias que possam se assemelhar demais às abordagens. Perícias são conhecimento específicos, enquanto abordagens abrangem conhecimentos e capacidades mais

amplos. Atirar é uma perícia, Atirador é uma abordagem. Etiqueta é uma perícia, Amável é uma abordagem. Não é difícil perceber a diferença, basta pensar rápido as situações e tipos de ações que o perso-



nagem poderá realizar com aquilo. Isso também abre a possibilidade de utilizar aspectos como perícias — eu tenho ***Sou um galanteador, para qualquer gênero: Bom (+3)***, o que pode acrescentar detalhes interessantes ao personagem.

Façanhas

As façanhas em Fate funcionam para aperfeiçoar uma perícia ou abordagem, tornando-lhe mais eficiente em condições específicas ou para permitir que o personagem realize ações incríveis. Você é um agente especial, treinado para ser o melhor de todos. Isso não é suficiente. Claro, se você quer começar o jogo rápido e os jogadores já possuem algumas ideias em mente, use-as à vontade, mas eis uma forma interessante de criar façanhas para personagens tão exóticos em serem eficazes.

Façanhas de aspecto

A principal ligação que uma façanha pode ter com um aspecto é a invocação grátis. Ou seja, em uma situação específica, você pode invocar uma vez grátis aquele aspecto. Outro formato é: você invoca o aspecto e recebe algum benefício extra por isso. Nesse caso, o efeito do aspecto é um pouco mais poderoso que o padrão, lhe fornecendo alguma vantagem, e talvez exigindo o gasto de um ponto de destino. E claro, você pode criar uma façanha que é ativada ao ter um aspecto forçado, não minimizando o efeito da invocação, mas lhe concedendo alguma vantagem na situação. Vejamos alguns exemplos práticos em cada.

- **O poder da insígnia:** como sou *Especialistas em entrar sorrateiramente, em nome do Serviço Secreto* uma vez por sessão eu consigo intimidar alguém a fingir que nunca me viu ali.
- **O poder da ganancia:** quando invoco *Mais vale um pagamento na mão do que uma promessa no papel* eu posso apagar uma consequência suave mental.
- **Conflito de interesses:** quando a dificuldade *Sirvo apenas em favor da justiça* é forçada contra mim, eu posso anular o meu lance de dados e rolar novamente, em lugar de receber um ponto de destino.

Você foi treinado para realizar os trabalhos mais perigosos do mundo — ninguém é capaz, se não você, e se não conseguir, ninguém mais conseguirá (além de estar morto, claro). As missões não funcionam como personagens que os espíões terão de enfrentar, mas sim, como uma bomba relógio que precisa ser detida a tempo, se não, tudo vai pelos ares.

Para representar isso de maneira eficiente, dentro das regras, cada missão é formada por um grupo de aspecto, que precisam ser superados pelos jogadores, afim de completarem a mesma. Para superar esses aspectos, eles não terão de fazer uma única rolagem de Superar com alguma perícia ou abordagem, mas sim, completar uma cena de forma efetiva. Nesse caso, a missão é um aspecto que possui uma linha de estresse, mas diferente de um personagem, ela não faz rolagens para se defender ou absorver tensões. Cada cena em que os espíões forem bem-sucedidos ou não, marcará ou aumentará uma dessas caixas, representando o andamento da missão ou o aumento do problema na mesma.

Ou seja, não é uma linha de estresse que protege contra ataques físicos. Cada caixa de estresse representará uma cena que os personagens precisam enfrentar e serem bem-sucedidos contra ela. Se isso acontecer, o narrador marca uma das caixas da missão, como se ela houvesse sido “ferida” pelas ações dos espíões. Se todas as caixas forem marcadas, a missão estará completa.

Porém, se os jogadores falharem em alcançar o objetivo da cena, não conseguindo resolver o aspecto dela, uma nova caixa é acrescentada ao fim da barra de estresse, representando a complicação para eles — e como todo aspecto que vira uma complicação, cada jogador recebe um ponto de destino ao fim da cena. Eles adquiriram um novo problema. Isso quer dizer que, ou o narrador criará uma nova cena, representando a nova complicação, ou complicara a situação na cena atual ou na próxima cena. Assim que o novo problema for resolvido, a caixa extra é marcada.

Essa complicação pode ser por duplicar a quantidade de PdNs ou aumentar o nível deles — se eram PdNs sem importância, passam a ser PdNs de suporte, ou melhorar as perícia de um PdN importante, ou ainda dar-lhe uma façanha extra, talvez os aspectos dos PdNs forneçam +3 de bônus, em lugar de +2. Enfim, quando uma nova caixa de estresse é adicionada, alguma coisa ruim acontecerá, e tornará as coisas mais complicadas para os personagens — pense nisso como forçar a cena que deu errado para dificultar as coisas para os personagens (e lembre-se que, ao forçar, os jogadores recebem um ponto de destino).

A maior vantagem desse formato é poder criar aventuras completas em apenas alguns minutos. A maior parte das cenas serão preenchidas com ação, suspense e investigação, mas você pode preparar uma cena onde os personagens precisam lidar com intrigas sociais ou até mesmo conspirações, que podem abalar a confiança deles em seus patronos e parceiros.

Abaixo você encontra o exemplo de duas aventuras escritas nesse formato. Para outras aventuras, confira a Aventuras Infinitas Ano #1 Ed. #2.



PdNs

Use esses PdNs como exemplo para criar os seus próprios ou para complementar uma partida rápida.

Um peão matador de espião

Aspectos: *Minhas ordens são claras; Devo obedecer a meu patrono*

Perito em (+2): Combater de perto, Perseguir

Ruim em (-2): Dirigir automóvel

Estresse:

Um peão treinado

Aspectos: *Meus alvos não devem sobreviver; Excelente atirador; Sei bem como me camuflar e me proteger*

Perito em (+2): Combate corpo a corpo, Combater vários oponentes, Atirar de longe

Ruim em (-2): Lutar sozinho

Estresse:

As Missões

Apresentamos abaixo uma missão de apenas três caixas, ou seja, ela possui apenas três cenas. Cada cena é representada por um aspecto. Se uma cena terminar com os personagens desvendando o aspecto, então eles foram bem-sucedidos e a caixa de estresse é marcada. Quando todas as caixas forem marcadas, a missão está completa. Quando a cena falha, uma nova caixa de estresse é acrescida. Se a quantidade de caixas alcançar o dobro do valor inicial (no caso dessa missão, seis caixas) a missão falha e os personagens terão de lidar com as consequências disso.

Missão: A aliança da traição

Estresse:

Cena um: ***Uma emboscada dos traidores***

Os personagens são enviados para interceptar uma venda de armas em um cais pouco movimentado. O que eles pensam ser o objetivo deles é pegar documentação que comprove o envolvimento de pessoas influentes (algum documento com o nome do perfeito ou delegado da cidade) e são instruídos para agirem discretamente. Porém apenas um grupo de indivíduos aparece, portando muitas armas e aparentemente já sabem que os personagens estão ali. Incie um confronto. Os personagens devem descobrir que eles foram emboscados como uma traição de alguém de sua própria agência de espionagem.

Cena dois: ***A sobrevivente detém informações***

Depois que os personagens fogem com vida (descobrem a traição ou não) Alicia Makrov procura eles afirmando saber quem é o traidor. Essa cena pode acontecer em uma boate ou local público. Assim que ela revelar o nome do indivíduo (forneça o nome de um PdN importante da agência para a qual os personagens trabalham) um tiroteio começa no local e os personagens são perseguidos como traidores. Se eles conseguirem obter o nome do traidor com Alicia, eles são bem-sucedidos na cena.

Cena três: ***Provas contra o traidor***

Alicia fornece documentos ou informações sigilosas que os jogadores podem usar contra o traidor da agência ou grupo que os contratou. Isso pode acontecer em um debate frenético, onde cada um dos lados apresenta suas acusações e defesas, ou na base do tiro mesmo. A cena é completa se os personagens conseguirem provar sua inocência e que o verdadeiro traidor está entre um dos líderes de seu patrono.

スクールクラブ

SOLAR

BUKA TSU!

FATE
ACCELERADO

部活

Igor Moreno

Mario Nakano



Primeiro, os estudos.
Depois, os **monstros gigantes,**
fantasmas e youkais.