



DESTINOS IMAGINÁRIOS

LIVRO DE REGRAS BÁSICAS



POWERED BY
FATE

DESTINOS IMAGINÁRIOS

DESENVOLVIDO POR:

GUILHERME TAVERNEIRO

ILUSTRAÇÕES:

ANDREW KRAHNKE, DAVID LEWIS JOHNSON, DAVID REVOY, FREDERIC REMINGTON, JOYCE MAUREIRA, KEVIN ILACQUA, LUIGI CASTELLANI, MIGUEL SANTOS

LICENCIAMENTO DO TEXTO

O texto desta obra foi publicado sob a licença **Creative Commons Atribuição 4.0**. Os seguintes textos devem constar nos créditos de qualquer obra derivada, na mesma formatação do seu texto de créditos e direitos autorais:

Este trabalho foi baseado em **Destinos Imaginários** (encontrado em <http://nereusrpg.wordpress.com>), escrito e editado por Guilherme Taverneiro e licenciado para uso de obras derivadas sob a licença Creative Commons Atribuição Internacional (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR). O autor de Destinos Imaginários não necessariamente endossa as obras derivadas provenientes deste licenciamento.

This work is based on **Fate Core System** and **Fate Accelerated Edition** (found at <http://www.faterpg.com/>), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

This work is also based on **Dungeon World** (found at <http://www.dungeon-world.com/>), authored by Sage LaTorra and Adam Koebel and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported License.

Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. **The Powered by Fate** logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.

The **Fate Core font** is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission. The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller.

LICENCIAMENTO DAS ILUSTRAÇÕES

Illustrations by David Revoy (found at: <https://commons.wikimedia.org/wiki/User:Deevad>) are licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Illustrations by Andrew Krahnke, David Lewis Johnson, Joyce Maureira, Kevin Ilacqua, Luigi Castellani, Miguel Santos were released under public domain by Kevin Crawford acting for Sine Nomine Publishing.

A Ilustração de Frederic Remington é considerada de domínio público tanto no seu país de origem (EUA) quanto no Brasil, de acordo com a lei (70 anos após a morte do autor da obra original).

ADVERTÊNCIA

Este é um jogo de ficção e imaginação. Todas as situações retratadas em jogo são meramente frutos da imaginação dos participantes. A distinção entre ficção e realidade é essencial ao leitor desta obra. Qualquer semelhança com eventos e pessoas do mundo real é mera coincidência – embora encontrar robôs gigantes devoradores de mente interagindo com filhotes de dragão seria hilário.

POWERED BY FATE.....	2	Compondo Bons Aspectos.....	17
INTRODUÇÃO.....	3	Equipamento.....	17
Histórias Colaborativas.....	3	Ações Extraordinárias.....	18
Sessão de Jogo.....	3	FAÇANHAS.....	20
PERSONAGENS.....	5	EXPERIÊNCIA.....	21
Criação do Personagem.....	5	Etapas Menores.....	21
Aspectos do Personagem.....	5	Etapas Significativas.....	21
Abordagens.....	7	Etapas Maiores.....	21
Façanhas e Recargas.....	8	MESTRE DE JOGO.....	22
COMO JOGAR.....	9	Criação de um Cenário.....	22
Realizando Ações.....	9	Preparando Uma Aventura.....	24
Ações Básicas.....	10	Conduzindo a Sessão.....	25
Modificadores.....	11	Ensinando o Jogo.....	28
Desafios e Disputas.....	11	Alterando as Regras.....	30
Conflitos.....	12	EXEMPLOS DE PERSONAGENS.....	32
Fadiga e Consequências.....	13	Lankhor de En.....	32
ASPECTOS.....	15	Valéria, a Ladra.....	32
Tipos de Aspectos.....	15	Landora, Elfa Arcana.....	33
Invocando Aspectos.....	16	Rod Rodrigues.....	33
Impondo Complicações.....	16	Roboto DR4.....	34
Estabelecendo Fatos.....	17		

POWERED BY FATE

Destinos Imaginários é um RPG powered by Fate e quem conhece Fate sabe que ele deixa, intencionalmente, muitas coisas em aberto para você fazer o que quiser. Estas “pontas soltas” são o que tornam Fate um jogo incrível. Ele permite que cada grupo desenvolva um cenário de campanha com um conjunto de regras que é personalizado e praticamente exclusivo da sua própria experiência de jogo.

O livro que você tem em mãos é o resultado de incansáveis personalizações do Fate. Trata-se de uma releitura do Fate Acelerado, com algumas adições e modificações pois é o reflexo de como eu utilizo um sistema regras que não teme em permitir qualquer tipo de personalização.

Este livro contém tudo que eu julgo importante em um “Livro de Regras Básicas” e eu traduzi, compilei e adaptei o material para mim mesmo, pois esta é a forma que eu jogo RPG atualmente. Compartilhar o material é apenas uma consequência. Este livro é resultado de um fato constante nas comunidades mundo afora: todo jogador de Fate molda as regras do jogo de acordo com seus próprios gostos.

Destinos Imaginários é apenas uma destas modelagens. Espero que gostem.

Você se lembra dos livros em que jovens feiticeiros lutam contra o Senhor das Sombras? Ou aquele filme em que os anões lutam para reaver seu lar sob uma montanha dominada por um dragão? Ou as animações onde cavaleiros místicos lutam contra um exército de clones em uma galáxia muito distante?

Essas histórias não são incríveis? Pois eis a sua chance de participar de histórias como essas!

Destinos Imaginários é um RPG em que você e seus amigos se juntam para contar histórias cheias de perigo, empolgação e aventura. Talvez você tenha ouvido falar de outros jogos parecidos, mas não se preocupe se não for o caso – este livro irá te ensinar como jogar.

Além deste livro, você irá precisar de:

- **Participantes (duas ou mais pessoas).** Uma delas será o Mestre de Jogo, as demais serão jogadores.
- **Dados comuns de seis faces.** Dois deles já bastam, mas talvez você queira pelo menos um par para o Mestre de Jogos e um par para os jogadores.
- **Cópias da ficha de personagem.** Será necessária uma cópia para cada personagem. Você pode encontrar um modelo em branco no final deste livro.
- **Lápis e papel.** Serão importantes para tomar nota e manter um controle das informações do jogo e, principalmente Aspectos em cena.
- **Marcadores (opcional).** São úteis para marcar os pontos de destino de cada jogador. Quanto mais marcadores, melhor. Você pode usar fichas de poker, marcadores de vidro ou moedas. Se não quiser nada disso pode

simplesmente anotar seus pontos na ficha ou em uma folha de papel.

Histórias Colaborativas

Quando você reunir todo o material de jogo, você está pronto para jogar *Destinos Imaginários*. Chegou a hora de contar algumas histórias!

Uma partida de jogo gira em torno da aventura. Vocês criam um grupo de personagens e os acompanham em alguma aventura imaginária onde todos se revezam para contar pequenos trechos da história por meio de seus personagens.

Pense em um mundo imaginário, onde os personagens desse mundo saem por aí em busca de aventuras. Agora, imagine uma aventura, onde você e seus amigos tomam decisões pelos personagens a medida que eles se movimentam pela história que se altera a medida que essas decisões são feitas.

Destinos Imaginários permite que você jogue com histórias em qualquer tipo de gênero: da fantasia de um mundo medieval até as viagens espaciais em um universo de ficção científica. Entre estes extremos, existe uma porção de gêneros que você pode se inspirar para criar o seu jogo: terror, mistério, super-heróis etc. Basta escolher um deles e utilizar as regras deste livro para iniciar o jogo de sua preferência.

Sessão de Jogo

A primeira coisa a ser feita é decidir quem será o Mestre de Jogos e quem serão os jogadores. Cada jogador irá assumir o papel de um personagem jogador (ou “PJ”, para abreviar)



que será um dos protagonistas da história. Cada jogador irá se colocar no lugar do seu personagem e tomar decisões que ele ou ela faria.

O Mestre de Jogo apresenta o cenário de jogo onde as aventuras ocorrem, narra os desafios aos jogadores e representa todos os personagens que não são controlados pelos jogadores (chamados de Personagens do Mestre, ou "PdM").

Uma partida é baseada entre a interação do Mestre com os jogadores e funciona da seguinte forma:

- **Narração:** O Mestre de Jogos irá narrar o início de uma cena onde os personagens dos jogadores fazem parte. Normalmente um problema, desafio ou obstáculo é proposto.
- **Representação:** Jogadores interagem com a história, tomando decisões pelos seus personagens diante da cena que o Mestre narrou.
- **Desenvolvimento:** o Mestre irá contar aos jogadores o que aconteceu com a história depois que os seus personagens interferiram, usando as regras do jogo para determinar sucessos, falhas, custos e consequências.

Então, uma partida típica começaria mais ou menos assim:

Mestre de Jogo: Era um dia de festival no pequeno vilarejo de En e vocês estão aproveitando a boa música e o calor do banquete quando a Velha Virma aparece, desesperada. Ela parece estar chorando e querendo falar com o Xerife Sergius. Todos ficam comovidos pela intrusão, uma vez que a Velha Virma é uma querida e estimada curandeira e é consenso dos murmúrios das pessoas ao seu lado de que ela não apareceria assim sem um bom motivo.

Jogador 1: Eu me aproximo de Virma, na esperança de ouvir o que ela tem a dizer...

Mestre de Jogo: Você se aproxima tanto de Virma quanto do Xerife que parece escutar com certa impaciência o

relato da Velha. Ela diz que o Celeiro da Vila está sendo atacado por coisas que parecem Ratos Gigantescos, com aparência assustadora. Os empregados que não foram atacados fugiram em total desespero. Ela suplica ajuda, já com as lágrimas secas e a voz rouca de desespero.

Jogador 1: Eu me dirijo aos meus aliados e repasso o que escutei, da melhor maneira possível!

Jogador 2: Meu personagem diz: Eu que não vou ficar aqui parado, essa festa está muito chata. Vamos para o celeiro imediatamente!

Jogador 1: Concordo! Se existem Ratos Gigantes comendo minha comida, o assunto é pessoal!

Jogador 3: Esperem! Não é melhor termos algum plano? Nem armaduras estamos vestindo...

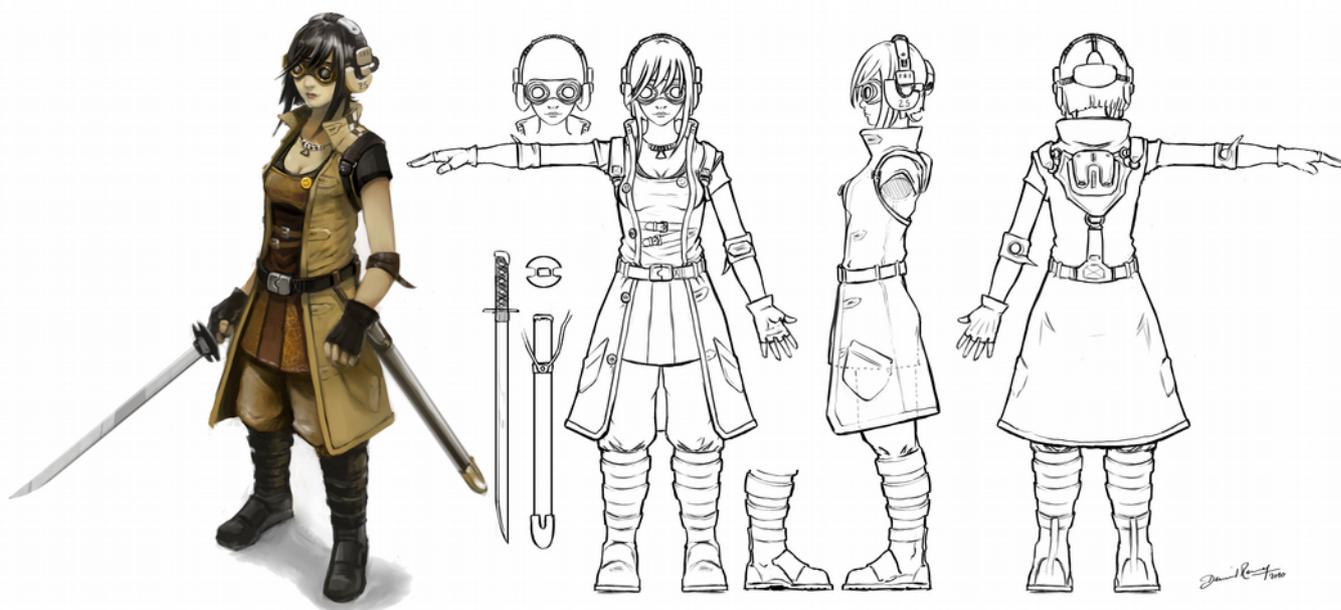
Cooperação e colaboração

Todas as pessoas da mesa, Mestre e jogadores, são responsáveis por contar uma história. Quando você toma alguma decisão pelo seu personagem, pense em duas coisas:

Primeiro, coloque-se no lugar do personagem e pense bem no que ele ou ela faria – mesmo que não seja a melhor de todas as ideias. Se você está representando um personagem que toma decisões precipitadas, não fique com medo de tomar decisões descuidadas de propósito.

Segundo – e isso é realmente importante: pense na história que está sendo contada. Pense em qual escolha irá tornar a sua aventura mais interessante, emocionante e divertida. Você pensou em algo que daria a chance para que outro jogador possa fazer algo incrível com o personagem dele? Provavelmente a sua ideia irá tornar as coisas bem mais interessante para todos.

É assim que grandes histórias colaborativas são contadas – não temendo que seu personagem cometa erros e tomando decisões que tornam a história mais interessante para todos na mesa e não apenas para você.



A primeira coisa que um jogador deve fazer antes do jogo começar é criar um personagem. Isso significa decidir quem ele é, qual sua aparência, que coisas ele é bom e no que ele acredita.

O Mestre de Jogo muito provavelmente apresentou para você suas próprias ideias para o jogo e todos devem ter uma noção de como é o cenário onde as aventuras ocorrerão. Uma aventura típica de *Destinos Imaginários* gira em torno da exploração de lugares desconhecidos, enfrentar perigos e ameaças ou desvendar mistérios do mundo em que vivem.

Pense em que personagem você gostaria de representar neste tipo de história: Um bárbaro guerreiro? Um detetive particular? Um explorador espacial? Seja lá qual a sua escolha, certifique-se de que seu personagem seja interessante para você mas que também tenha um motivo para acompanhar os demais personagens do grupo.

Criação do Personagem

Pegue um lápis e uma cópia da ficha de personagem e siga os passos abaixo:

1. Defina o Conceito Principal, uma Falha e, pelo menos, mais um Aspecto.
2. Estabeleça suas abordagens.
3. Crie ou escolha uma Façanha.
4. Marque 3 pontos de Recarga.
5. Dê um nome e descreva seu personagem.
6. Se quiser, defina os demais aspectos e façanhas, ou deixe para criá-los durante o jogo.

Aspectos do Personagem

Um aspecto é uma palavra, frase ou sentença que descreve algo importante do seu personagem. Pode ser uma frase de efeito, uma característica específica ou uma descrição sobre alguma relação importante que você tenha com outro personagem. Aspectos não descrevem necessariamente tudo sobre o seu personagem, mas com certeza cobrem os fatos mais importantes sobre ele.

Aspectos permitem que você mude a história nos momentos em que ela se alinha com as tendências, competências ou problemas que seu personagem tem. Aspectos concedem ao seu personagem acesso a coisas interessantes do cenário como conhecimentos específicos, línguas esquecidas, ligações com alguma organização, inimigos ou até mesmo permitem que seu personagem tenha alguma mutação.

Escolhendo Aspectos: Todo personagem do jogo possui entre três e cinco aspectos. Cada um deles trata de uma faceta específica do seu personagem. Quando criar os seus aspectos saiba qual o tema de cada um e busque escrever sobre coisas que realmente são interessantes. Você não precisa escrever todos os cinco aspectos de uma só vez, mas o Conceito Principal e a Falha combinados com, pelo menos, mais um Aspecto é fundamental para começar o jogo.

Conceito principal

Primeiro, decida qual o conceito principal do seu personagem. Esta é uma única frase ou sentença que descreve a essência do seu personagem, dizendo qual o seu papel na história. Normalmente é uma combinação da profissão, origem, cultura e qualquer outra característica que o torne único dentro do papel que ele busca exercer.

Quando pensar em um conceito principal tente focar em duas coisas: como este aspecto poderá ajudá-lo e como isso irá tornar sua vida dramática. Bons conceitos abrangem as duas possibilidades.

Existem alguns pontos que você pode levar em consideração quando criar o conceito principal do seu personagem:

Ocupação: interpretando literalmente o conceito principal como o cargo do personagem, você pode defini-lo com base naquilo que o personagem sabe fazer.

Exemplos: "Detetive Particular", "Cavaleiro da Távola Redonda", "Ladrão Aventureiro"

Características: você pode combinar a ocupação do personagem com algum adjetivo que caracterize melhor o seu personagem, tornando-o alguém além do usual.

Exemplos: "Detetive Particular Medroso", "Cavaleiro da Távola Redonda Honrado", "Ladrão Aventureiro Ambicioso"

Ocupação combinada: seu personagem não precisa ter apenas uma ocupação em jogo. Uma combinação de talentos pode resultar em ótimos aspectos, inclusive as combinações improváveis.

Exemplos: "Mago Detetive", "Cavaleiro da Távola Redonda Escritor", "Ladrão Aventureiro Matador de Monstros".

Raças fantásticas e alienígenas: se o cenário permitir, raças fantásticas ou alienígenas revelam alguns dons inatos, fraquezas e a cultura do personagem. Se decidir que seu personagem é membro de uma destas raças, combine-a com outras características para formar um conceito principal interessante.

Exemplos: "Arqueiro Elfo", "Reptiliano Cavaleiro", "Gnomo Explorador"

Ordens, grupos e organizações: combinar talentos e ocupações com grupos e organizações que existem no seu cenário podem resultar em aspectos interessantes. Pertencer a um grupo concede algumas facilidades, embora responsabilidades e reputação possam preceder o próprio personagem.

Exemplos: "Arqueiro da Ordem dos Patrulheiros Vermelhos", "Guerreiro da Irmandade do Lago", "Explorador do Sindicato dos Mercadores Espaciais".

Falha

Escolha alguma coisa que sempre traz problemas e torna complicada a vida do seu personagem, obrigando-o a fazer algo a respeito sempre que a falha aparecer em cena. Pode ser uma fraqueza pessoal, um inimigo recorrente, ou uma obrigação importante.

O problema que compõe a Falha do personagem não é fácil de se resolver, do contrário ela não seria relevante o suficiente para compor um aspecto a partir dele. Por outro

lado, ela não precisa representar todos os problemas da sua vida - ou o personagem ficará paralisado a toda momento. Ao invés disso, estabeleça o maior e mais difícil dos problemas ou aquele que mais o afeta de maneira geral (mas não a todo momento).

Uma Falha pode ser uma porção de coisas, mas quase sempre são provenientes de dois tipos de complicações:

Complicação pessoal: é quando a complicação parte do próprio personagem. Um traço problemático da personalidade do personagem, alguma limitação ou algo que o personagem tem dificuldade em controlar.

Exemplos: "Pavio curto", "Não Resisto a Um Rostinho Bonito", "Nunca Abandona Uma Festa", "O Chamado do Bar"

Complicação externa: é quando a complicação parte de algum outro personagem (normalmente uma pessoa próxima ao personagem) ou algum fato do cenário de jogo. Normalmente estes fatores interferem na sua vida constantemente. Se a complicação estiver relacionado com um outro personagem (um PdM ou outro PJ), então ele deve realmente se importar. Se a complicação estiver ligada a algum evento ou fato do cenário, o aspecto deve interferir na forma com que o personagem lida com essas coisas e obrigue-o a fazer algo a respeito.

Exemplos: "Pai de Família", "Dívida de Sangue", "Sob a Mira da Irmandade dos Conjuradores"

Aspectos complementares

Além do Conceito Principal e da Falha, um personagem terá ainda mais três aspectos para serem definidos. Os jogadores são encorajados a determinar o maior número de detalhes no momento da criação de personagem para que o jogo possa fluir melhor e os personagens melhores utilizados em jogo pelo grupo.

Ao mesmo tempo, determinar tantos Aspectos logo de cara pode ser uma tarefa complicada. A melhor maneira de driblar eventuais bloqueios criativos é conhecer melhor a proposta de jogo, acrescentando detalhes que facilite integrar o personagem com o cenário. Portanto, converse com os demais jogadores e analise as sugestões para que o grupo decida os demais aspectos, especialmente se isso puder explicar como o personagem conhece os demais PJs, que tipo de relação eles tem ou que anseios são comuns e os unem.

Aspectos Complementares devem funcionar de maneira parecida com os aspectos já definidos. Pense algo realmente interessante ou importante sobre o seu personagem. Ele é o mais competente em algo na sua terra natal? Ele carrega alguma espada encantada conhecida pelas lendas? Ele fala demais? Ele é podre de rico?

Existem muitos tipos de aspectos e eles podem tratar de diversos temas. Eis alguns exemplos comuns e recorrentes:

Busca Pessoal: lida com algum ideal ou motivação do

personagem. O que ele deseja ser? O que o motiva sair pelo mundo em busca de aventuras? Uma busca pessoal pode ser uma simples convicção (como “Ser a pessoa mais rica do mundo”) ou algo bem específico (“Vingar a morte do meu pai”) - desde que seja algo muito importante para o personagem, a ponto dele arriscar sua vida por isso.

Exemplos: “Encontrar a Joia Perdida da Rainha”, “Saber o que aconteceu com meu marido”, “Ser Cavaleiro algum dia”, “Sabotar o império galático”, “Descobrir a conspiração do governo”, “Encontrar um alienígena”, “Voltar para casa”

Laços e Relações: Defina uma relação do seu personagem com outra pessoa, item, lugar ou organização. Além da ligação em si, pense no sentimento que a relação provoca no seu personagem, seja ele bom ou ruim.

Exemplos: “Devo tudo à Condessa de Brimm”, “Alan é tolo e me irrita profundamente”, “Devo proteger meu filho”, “Conheço um segredo do Mago Yor”, “O Xerife da cidade me odeia”

Personalidade: Pense em como seu personagem normalmente se comporta (ou evita se comportar) ou alguma faceta interessante da sua personalidade. Você não precisa definir a personalidade como um todo, pois obviamente as pessoas são mais complexas que uma única frase. Pense no traço mais proeminente ou interessante do seu personagem, mesmo que em uma situação específica.

Exemplos: “Pavio Curto”, “Caridoso com os necessitados”, “Introvertido em meus pensamentos”, “Costumo não confiar nas pessoas”

Abordagens

Abordagens são descrições de como o personagem realiza suas ações. Todos os personagens possuem as mesmas oito abordagens:

- **Atenta:** usada em ações que exigem concentração e atenção para que a tarefa seja feita com cuidado e cada detalhe é importante. *Exemplos: vigiar, procurar pistas, escutar alguém se aproximar, enxergar algum detalhe para obter uma informação.*
- **Rápida:** uma ação rápida requer que você se mova rapidamente e com agilidade. *Exemplos: Se esquivar de uma flecha. Conseguir dar o primeiro soco. Desarmar uma bomba que está para explodir em 3... 2... 1...*
- **Precisa:** uma ação precisa requer a habilidade do personagem quando uma tarefa não permite uma margem de erro muito grande. *Exemplo: mirar um disparo de arco e flecha, fazer uma manobra arriscada em um veículo ou montaria, operar um robô sem esquecer nenhum detalhe.*
- **Discreta:** quando uma ação precisa ser feita sem chamar a atenção, ou que o personagem precise passar despercebido. *Exemplo: passar furtivamente pela guarda do castelo, furtar o bolso de um informante, realizar um ataque furtivo.*
- **Persuasiva:** quando o personagem precisa usar sua personalidade, carisma, truques e artimanhas para convencer, enganar, seduzir ou intimidar alguém. *Exemplo: conseguir uma informação importante de um guarda mau humorado, convencer o rei de que o reino está realmente sob algum perigo, negociar com um dragão, atuar em uma missão diplomática.*
- **Corajosa:** quando uma ação contraria todos os instintos e requer coragem para ser feita. É usada quando a determinação e força de vontade do personagem faz alguma diferença. *Exemplo: enfrentar um exército sozinho, saltar por um penhasco quando os outros falharam, cruzar na frente de um veículo para salvar uma criança.*
- **Forte:** uma abordagem forte não é sutil - representa simplesmente a força bruta do personagem. *Exemplos:*



lutar contra um urso. Derrubar um bandido. Conjurar uma magia poderosa.

- **Inteligente:** uma ação inteligente requer que seu personagem use seu raciocínio, resolva problemas ou pondere sobre um problema com diversas variáveis complexas. *Exemplos: Encontrar o ponto fraco de um estilo de luta do adversário. Encontrar um ponto de ruptura em uma muralha inimiga. Reparar um sistema de computador.*

Cada abordagem é graduada com um bônus. Na criação do seu personagem, escolha uma abordagem Boa (+3), três Adequadas (+2), três Médias (+1) e uma Regular (+0). Você poderá melhorar estes valores depois.

As abordagens dizem muito sobre seu personagem. Aqui estão alguns exemplos:

O Bruto: Forte +3; Atento, Corajoso e Persuasivo +2; Rápido, Preciso e Discreto +1; Inteligente +0

A Duelista: Rápida + 3; Precisa, Persuasiva e Corajosa +2; Forte, Inteligente e Atenta +1; Discreta +0

O Trapaceiro: Inteligente +3; Discreto, Persuasivo e Preciso +2; Atento, Forte e Rápido +1; Corajoso +0

O Patrulheiro: Atento +3; Corajoso, Forte e Inteligente +2; Discreto, Preciso e Rápido +1; Persuasivo +0

O Ladrão: Discreto +3; Preciso, Atento e Rápido +2; Forte, Inteligente e Persuasivo +1; Corajoso +0

O Espadachim: Persuasivo +3; Rápido, Inteligente e Preciso +2; Forte, Discreto e Corajoso +1; Atento +0

A Escada

Destinos Imaginários usa uma escada de adjetivos e números para indicar as habilidades de um personagem, resultado de uma jogada, ou dificuldade de alguma ação.

Você pode usar tanto um lado da escada quanto o outro. Alguns preferem os adjetivos, enquanto que existem os que lidam melhor com os números. Utilize o que preferir, desde que todos entendam a o que você está se referindo.

Adjetivo	Modificador
Lendário	+8
Épico	+7
Fantástico	+6
Excepcional	+5
Ótimo	+4
Bom	+3
Adequado	+2
Médio	+1
Regular	+0
Ruim	-1
Péssimo	-2

Façanhas e Recargas

Façanha é uma habilidade ou característica especial que muda a maneira que uma Abordagem funciona para o seu personagem. Geralmente, façanhas concedem a você um bônus (quase sempre +2) em uma certa abordagem quando utilizada em uma ação e momento específico. Façanhas são descritas em detalhes no capítulo "*Façanhas*". Escolha uma façanha para começar, ou adicione-a durante o jogo. Posteriormente, quando seu personagem avançar, você poderá escolher mais delas.

Recarga é o número de Pontos de Destino que você começa uma sessão de jogo (ao menos que você tenha acumulado mais pontos na sessão anterior).

Um personagem inicia o jogo com três pontos de recarga e pode ter até três façanhas gratuitas. Caso você queira que seu personagem tenha mais do que três façanhas no começo do jogo, poderá trocar um ponto de recarga por uma façanha – porém o valor de recarga nunca pode ser abaixo de um.

Este capítulo irá explicar as regras utilizadas durante o jogo. Neste capítulo você encontra detalhes de:

- Como realizar uma ação.
- Como conduzir desafios e conflitos.
- Como lidar com ferimentos

Realizando Ações

É chegada a hora de entrar em ação e fazer alguma coisa. Talvez seu personagem precise controlar sua montaria, procurar por uma passagem secreta, desarmar uma armadilha, passar despercebido por um sentinela ou invadir um sistema de computadores de uma corporação. Como saber o que acontece?

Primeiro, narre o que o seu personagem está tentando fazer. Os aspectos do seu personagem são ótimas referências para as coisas que seu personagem pode fazer. Se você possui algum aspecto que sugere a possibilidade de realizar algum encantamento, então você poderá fazê-lo. Se os aspectos descrevem seu personagem como um espadachim então empunhe sua espada e lute. Você não ganha nenhum bônus nessas ações, ao menos que escolha gastar um ponto de destino para invocar um aspecto apropriado para aquilo que está tentando fazer. A



possibilidade de usar um aspecto para tornar algo verdade dentro da aventura é benéfica o bastante!

Como saber se você foi bem sucedido em uma ação? Normalmente, você é automaticamente bem sucedido. Simples assim, pois a ação não é difícil e ninguém vai tentar te impedir. Mas se alguém se opor ao seu personagem, ou uma eventual falha puder render algo inesperado e interessante para história, você precisa jogar os dados.

Jogada de dados

Sempre que você precisar realizar uma jogada de dados, jogue dois dados e subtraia o resultado do dado da esquerda menos o da direita (sempre na perspectiva de quem jogou os dados). Se houver dúvidas sobre qual deles está à esquerda, faça a subtração do dado que está na posição mais inferior menos o dado de cima. Caso você disponha de dados com cores diferentes, poderá adotar as cores como referência (exemplo: subtraia sempre o amarelo menos o vermelho) ao invés das suas posições.

Uma jogada de dados sempre irá gerar valores entre -5 e +5, sendo que os valores entre -2 e +2 são os mais comuns.

Exemplos de jogadas:

- - = +1
- - = +0
- - = +3
- - = -1

DADOS FATE (OPCIONAL). Este é um jogo **powered by Fate** e se você possui Dados Fate (ou Fudge, como são chamados em outros jogos), poderá usá-los em suas partidas de *Destinos Imaginários*. Acreditamos que a opção acima é mais prática e acessível a todos, porém sintam-se livres para usar os dados de sua preferência.

Dados Fate são dados de seis faces, sendo que cada uma das faces possui um símbolo positivo , neutro ou negativo .

Se você dispor destes dados e queira utilizá-los em *Destinos Imaginários*, toda vez que as regras exigirem uma jogada de dados Jogue quatro dados. Para ler o resultado dos dados, considere cada como +1, cada como 0 (zero) e cada como -1. Some os resultados de cada um dos quatro dados. Você irá obter, portanto, resultados entre -4 e +4, sendo a maioria deles entre -2 e +2.

Resultados

Depois de jogar os dados, some o bônus da sua abordagem e de qualquer aspecto ou façanha que possa ser usado. Compare o total da jogada com um número-alvo, que pode ser tanto um valor fixo ou o resultado de uma jogada de dados que o Mestre de Jogo fez para algum PdM. Baseado

na nesta comparação, o resultado será uma das possibilidades abaixo:

- **Uma falha** se o seu total for *menor* que valor da oposição.
- **Um empate** se o seu total for *igual* ao valor da oposição.
- **Um sucesso** se o seu total for *maior* que o valor da oposição.
- **Um sucesso com estilo** se o seu total superar o valor da oposição por uma margem de sucesso de *três ou mais*.

Agora que conhecemos as jogadas e os possíveis resultados, podemos tratar dos tipos de ações e como os resultados funcionam para cada um.

Ações Básicas

Quando estiver narrando o que seu personagem está fazendo, o Mestre de Jogo irá determinar qual a ação que mais combina com aquilo que você está tentando fazer. Existem quatro tipos de ações básicas que englobam tudo o que seu personagem faz dentro da história: **Criar ou Ativar uma Vantagem, Superar Obstáculos, Atacar e Defender-se.**

Criar uma Vantagem

Criar uma vantagem é quando seu personagem tenta ajudar a si mesmo ou um dos seus companheiros. Tomar um tempo para mirar cuidadosamente seu arco, ficar horas pesquisando em uma biblioteca ou confundir o bandido que está tentando roubá-lo – todas estas ações contam como criar uma vantagem. O alvo da sua ação pode ter a chance de usar a ação defender-se para impedir seu personagem.

A ação criar ou ativar uma vantagem permite que você faça uma destas três coisas:

- Descobrir ou criar um aspecto de situação.
- Descobrir ou criar um aspecto de situação ou o aspecto desconhecido de outro personagem.
- Tirar vantagem de um aspecto já existente.

Se você estiver criando um novo aspecto ou descobrindo um já existente:

- **Em caso de falha:** você não foi capaz de criar ou descobrir um aspecto. Ou ainda, você foi capaz de descobrir ou criar um aspecto mas é o oponente quem acaba invocando-o. A segunda opção funciona quando o aspecto de situação pode beneficiar outro personagem (como, por exemplo, *"Terreno Irregular"*). Talvez o aspecto tenha que ser renomeado mostrar que está beneficiando o outro personagem gratuitamente. Você ainda pode invocar o aspecto, mas para isso precisará gastar um ponto de destino.
- **Em caso de empate:** se você estiver criando um novo

aspecto no jogo, você o ganha na forma de um encorajamento. Dê um nome a ele e invoque-o uma vez, sem custo. Depois da ação, o encorajamento acaba. Se você estiver tentando descobrir um aspecto existente, encare este empate como um sucesso.

- **Em caso de sucesso:** o aspecto é criado ou descoberto e você ou um aliado poderá invocá-lo uma vez sem gastar pontos. Escreva o aspecto em uma folha de papel sobre a mesa, para indicar que este aspecto está ativo na ação.
- **Em caso de sucesso com estilo:** o aspecto é criado ou descoberto e você ou seu aliado podem invocá-lo duas vezes numa mesma jogada. Em situações normais isso não é permitido, mas está é uma exceção – e é uma grande vantagem!

Se você está tentando tirar vantagem de um aspecto já conhecido:

- **Em caso de falha:** não há qualquer benefício adicional pelo aspecto. Você ainda pode invocá-lo, mediante o gasto de um ponto de destino.
- **Em caso de empate ou sucesso:** o aspecto pode ser usado mais tarde por você ou um aliado. Para representar esta situação, escreva o nome do aspecto e ao faça uma marca para indicar que ele pode ser invocado uma vez gratuitamente. Remova a marca quando o aspecto for finalmente usado em cena.
- **Em caso de sucesso com estilo:** duas invocações gratuitas do mesmo aspecto são concedidas ao personagem e seus aliados.

Superar Obstáculos

A ação de superar um obstáculo é usada quando se precisa passar por algo que está entre você e um objetivo em particular – abrir uma tranca, escapar de algemas, saltar sobre um buraco ou controlar sua montaria em um terreno irregular são exemplos de ações deste tipo. Tomar uma ação para eliminar as complicações de um aspecto é considerada uma ação do tipo Superar Obstáculos (mais detalhes sobre isso no capítulo *"Aspectos e Pontos de Destino"*). O alvo da ação pode ter a chance defender-se para impedir seu personagem de superar um obstáculo.

- **Em caso de falha:** você terá que tomar uma decisão. A ação pode simplesmente falhar e o obstáculo ainda permanece em cena – a porta ainda está trancada, o ladrão ainda está de pé entre você e a saída, a patrulha inimiga ainda está no seu rastro. Ou a ação foi bem sucedida, mas com um preço alto – talvez o personagem perdeu algum item valioso e crucial, ou até mesmo se feriu. O Mestre de Jogo poderá ajudá-lo a definir o custo da ação mediante a falha da jogada e o tipo de situação.
- **Em caso de empate:** você é bem sucedido, mas mediante a um custo. O Mestre de Jogo pode introduzir uma complicação ou apresentar alguma escolha difícil (como resgatar apenas um de seus amigos, e não todos)

ou qualquer outro tipo de problema.

■ **Em caso de sucesso:** você consegue o quer. A tranca se abre, você encurrala o ladrão, você consegue escalar o muro que cerca a torre.

■ **Em caso de sucesso com estilo:** mesmo que sucesso (veja acima), e você ganha um encorajamento.

Atacar

A ação de ataque é usada quando um personagem tenta atingir alguém, seja física ou mentalmente – como usar uma espada, disparar com um arco ou simplesmente humilhar alguém para atingi-lo. Este assunto será melhor tratado mais adiante em *"Fadiga e Consequências"*, mas a coisa mais importante no momento é: se um personagem for atingido pra valer, ele ficará fora de cena. O alvo de um ataque tem a chance de se defender, usando a ação de defesa.

■ **Em caso de falha:** seu ataque não surte efeito algum. O alvo consegue aparar sua espada, você errou o tiro, ou o alvo simplesmente ri da sua tentativa de humilhá-lo.

■ **Em caso de empate:** seu ataque não foi efetivo o suficiente para causar qualquer dano, mas seu personagem ganha um encorajamento.

■ **Em caso de sucesso:** seu ataque atinge o alvo e causa danos a ele. Veja *"Fadiga e Consequências"* mais adiante.

■ **Em caso de sucesso com estilo:** Você atinge o alvo e causa danos a ele, e você também tem a opção de reduzir um dos pontos de dano em troca de um encorajamento.

Defender-se

Use a ação de defesa quando você intencionalmente quiser impedir alguém de fazer alguma das três ações acima - como aparar o ataque de uma espada, ficar de pé, bloquear a entrada de um lugar e outras situações semelhantes. Normalmente, esta ação é feita no turno de outro personagem, sempre reagindo à tentativa de ataque, criar vantagem ou superar um obstáculo.

Você também poderá se opor a ações comuns, ou se defender do ataque de uma pessoa se puder explicar como seu personagem fará isso. Normalmente, a ação é aceitável quando a maioria das pessoas da mesa concorda com ela, mas também você pode apontar para um aspecto de situação para justificar a defesa. Quando você faz isso, seu personagem se torna o alvo de qualquer resultado negativo em caso de falha.

■ **Em caso de falha:** você não consegue se defender e o sucesso do oponente poderá infligir algum dano ou influenciar o seu personagem.

■ **Em caso de empate ou sucesso:** as coisas não foram tão ruins para você; para saber os efeitos, verifique a descrição do seu oponente para ver o que acontece com seu personagem.

■ **Em caso de sucesso com estilo:** seu oponente falha completamente e você ainda ganha um encorajamento.

Modificadores

Além do resultado dos dados, você conta com suas abordagens, façanhas e aspectos para aumentar o resultado final da jogada.

Escolha sua abordagem

Como mencionado no capítulo *"Criação de personagem"* existem seis abordagens que descrevem como você desempenha uma ação.

Todo personagem possui, em cada abordagem, uma graduação com um bônus que varia entre +0 e +3. Some este bônus para determinar como o seu personagem se saiu ao tentar realizar a ação que você descreveu.

Então seu primeiro pensamento foi, provavelmente, o de escolher a abordagem que concede o melhor bônus, certo? Não é assim que as coisas funcionam. O Mestre deve escolher a abordagem que melhor combina com aquilo que você está tentando fazer. Se você tentar colocar uma porta abaixo, irá usar sua abordagem Forte para isso. Tentar passar despercebido pelos guardas da fortaleza significa ser Discreto. Você deverá ser Inteligente se quiser decifrar uma linguagem antiga. São as circunstâncias que determinam quais das abordagens você pode usar, então algumas vezes você terá que contar com abordagens que não são exatamente as mais altas.

Jogue os dados, some seu bônus

Hora de lançar os dados. Pegue o bônus associado com a abordagem que você está usando e some ao resultado dos dados. Se você possui alguma façanha apropriada para o que está tentando fazer, adicione o bônus dela também. Compare o resultado final com o que o seu oponente (normalmente o Mestre de Jogo) tem.

Decida por modificar sua jogada

Finalmente, decida se você quer alterar o resultado das jogadas invocando aspectos – falaremos sobre isso em detalhes mais adiante, em *"Aspectos e Pontos de Destino"*. Por enquanto, apenas tenha em mente que os Pontos de Destinos podem ser usados para usar algum Aspecto que esteja na sua ficha de personagem ou represente alguma situação que seu personagem pode se beneficiar. Isso irá permitir alterar o resultado da jogada.

Sempre que jogar os dados, avalie se você deseja (e pode) alterar os resultados dessa forma.

Desafios e Disputas

Nós já falamos sobre as quatro ações (criar uma vantagem, superar obstáculos, atacar e defender-se) e os quatro resultados (falha, empate, sucesso e sucesso com estilo). Mas em que momento estas jogadas acontecem?

Na maioria das vezes, quando você quer realizar uma ação direta (como atravessar o rio a nado ou se soltar de uma teia de aranha gigante) você precisa fazer uma ação de superar obstáculos contra um nível de dificuldade definido pelo Mestre (veja “Definindo Dificuldades”, no capítulo “Mestre de Jogo”). Jogue os dados, some seus bônus e veja o resultado para saber o que aconteceu.

Em outros casos, as coisas podem ser um pouco mais complexas.

Desafios

Um desafio é uma série de ações de Superar Obstáculos e Criar uma Vantagem usada para resolver uma situação especialmente complicada. Cada ação para superar obstáculos lida com uma parte do problema e resultados individuais são combinados para determinar como o problema maior foi resolvido.

Para criar um desafio, defina quais as tarefas que formam a situação e trate cada uma delas como uma jogada separada.

Dependendo da situação, pode ser preciso que um personagem faça sucessivas jogadas, ou vários personagens podem participar em momentos diversos de uma única tarefa. O Mestre não é obrigado a anunciar antecipadamente todos os estágios do desafio; alguns passos podem ser ajustados dependendo do resultado da jogada anterior, para manter o desafio interessante.

Exemplo: Os personagens fazem parte da tripulação de um navio navegando sob uma tempestade. Eles decidem forçar a situação e chegar ao destino apesar do mau tempo. O Mestre acredita que isso pode ser um desafio. Os passos para superar este desafio seriam: motivar a tripulação, reparar o convés danificado, e manter o navio na direção correta.

Disputas

Quando dois ou mais personagens estão competindo pelo mesmo objetivo, mas sem atacar uns aos outros, temos uma disputa. Exemplos incluem uma perseguição, um debate público ou um torneio de arqueirismo.

Casos mais simples podem ser resolvidos com uma única jogada, enquanto que disputas mais acirradas ou complexas exigem uma série de jogadas alternadas. Em cada uma delas, cada participante irá realizar uma jogada para superar algum obstáculo ou oposição para determinar como eles se saíram naquela fração da disputa. Compare o resultado do seu personagem com os dos demais.

Se o seu personagem obteve o maior resultado, você venceu a jogada - marque sua vitória da rodada e descreva como seu personagem se saiu. Se você obteve um sucesso com estilo, marque duas vitórias.

Havendo empate, ninguém vence e uma reviravolta inesperada ocorre. O significado disso é variado dependendo da situação - o terreno ou ambiente irá mudar de alguma maneira, os parâmetros da disputa serão outros

ou algo aparece afetando todos os participantes; O Mestre colocará em cena, então, um aspecto de situação refletindo esta mudança.

O primeiro participante a obter três vitórias nas jogadas alternadas, ganhará a disputa.

Conflitos

Conflitos são usados para resolver situações onde os personagens estão tentando prejudicar uns aos outros. O conflito pode resultar em um dano físico (uma justa de espadas, um duelo de feiticeiros, um ataque com arco), ou também um dano mental (traumas, maldições e distúrbios).

Conflitos são jogadas feitas por dois lados em uma contenda, os resultados dos dois lados são comparados, prevalecendo o maior. Margens de sucesso em um conflitos são determinantes em cenas de combate. Por isso, fique sempre atento à diferença entre os resultados. Um sucesso em um conflito por três margens de sucesso é melhor que um sucesso com apenas uma margem.

Os efeitos das margens de sucesso em um conflito serão explicadas no próximo capítulo.

Sequência do conflito:

- Defina a cena.
- Determine a ordem de turno.
- Inicie a primeira rodada:
 - Na sua vez, faça uma ação
 - Na vez de outros personagens, se defenda contra os ataques ou responda ao atos se necessário
- Calcule o dano dos ataques bem sucedidos.
- No fim do turno de todos, comece uma nova rodada ou finalize o conflito.

Cena e zonas

Estabeleça o que está acontecendo, onde todos estão, como o ambiente é e quem são os oponentes. O Mestre pode escrever alguns aspectos de situação e colocá-los sobre a mesa para que os jogadores possam ver. Jogadores podem também sugerir aspectos de situação.

O Mestre deve estabelecer zonas, que são áreas pré-definidas que dizem aos jogadores onde os personagens estão. As zonas são determinadas baseadas na cena e nas seguintes linhas gerais:

Geralmente, você pode interagir com outros personagens na mesma zona - ou em zonas adjacentes, se a interação e a distância for justificada (por exemplo, se você possui armas de longo alcance ou feitiços que possam afetar zonas próximas de onde você está).

Personagens podem se mover de uma zona para outra livremente. Uma ação é requerida para mover se existirem obstáculos no caminho, como algum oponente tentando impedi-lo ou se você quiser passar por duas ou mais zonas. Em alguns casos, mapas ajudam a definir e ilustrar melhor as zonas da cena.

Exemplo: Monstros invadiram a fortaleza em que os personagens estavam abrigados. O salão principal é uma zona, enquanto que o pátio externo e o corredor de acesso são as demais (totalizando três zonas). Qualquer personagem em uma mesma zona pode facilmente golpear um oponente. Do corredor de acesso, pode-se arremessar coisas nos oponentes no salão principal ou se deslocar para lá como uma ação livre, ao menos que a entrada do aposento esteja bloqueada. Para ir do corredor de acesso para além do salão principal ou para o pátio externo, uma ação é requerida.

Ordem da rodada

Em um conflito, a ordem da rodada é baseada na abordagem Rápida. Quem tiver o valor mais alto começa primeiro e todo o resto virá em ordem decrescente. Os empates podem ser resolvidos com uma disputa rápida, como jogadas de dados para desempate.

Para o Mestre é mais simples se o PdM mais vantajoso for escolhido para determinar a sua vez, deixando todos os outros PdMs agirem naquele momento. Entretanto, se o Mestre tiver um bom motivo para determinar a ordem de seus personagens individualmente, ele ou ela está livre para fazê-lo.

Fadiga e Consequências

Os personagens estão expostos a muitos perigos por conta dos desafios e conflitos.

Quando uma jogada de ataque do oponente superar a sua jogada de defesa, seu personagem foi atingido. Ou ainda, quando seu personagem falhar em uma ação que pode comprometer a integridade dele, ele também será sofrerá algum dano.

Quando se é atingido, a gravidade do ferimento é a diferença entre os resultados da jogadas de ataque de um (ou da dificuldade do teste) e da defesa do outro. Essa diferença é medida em **margens**.

Então, por exemplo, se seu oponente conseguiu um +5 na sua jogada de ataque e você um +3 na defesa, o ataque foi bem sucedido por uma margem de dois pontos ($5 - 3 = 2$). Da mesma forma, se o seu personagem tentou evitar ou superar um obstáculo de dificuldade Boa (+3), mas obteve um resultado Regular (+0), a margem foi de três pontos ($3 - 0 = 3$)

Quando o personagem é atingido, duas coisas podem acontecer:

- Você irá sofrer fadiga e/ou consequências, mas continua na cena.



- Seu personagem é retirado de cena, o que significa que ele estará fora de ação por um tempo, ou até mesmo morto.

Fadiga

Se o personagem é atingido e não se quer tirá-lo de cena, o jogador pode escolher receber Fadigas no lugar.

Fadiga representa o cansaço, irritação, ferimentos superficiais ou alguma outra condição que desaparece rapidamente.

Na ficha de personagem há, no controle de fadiga, uma linha com três caixas.

Quando o personagem sofre um ataque você pode marcar uma caixa para absorver uma quantidade de dano dentro da quantidade indicada por ela: uma margem para a primeira caixa, duas na segunda ou três na terceira.

Você pode marcar *apenas* uma única caixa para cada ataque, mas também pode marcá-la e sofrer uma ou mais Consequências ao mesmo tempo. Não é permitido utilizar uma caixa que já esteja marcada.

Consequências

Consequências são novos aspectos que o seu personagem assume para refletir ferimentos que foram infligidos de alguma forma. A ficha de personagem possui três campos onde você pode relacionar as consequências do seu personagem. Cada um é rotulado com um número: 2 (consequência leve), 4 (consequência moderada) ou 6

(consequência grave). Este número representa a quantidade de margens que uma consequência deste tipo consegue absorver. Você pode marcar quantas forem necessárias para lidar com um ataque, mas somente se o campo estiver em branco. Via de regra, se o seu personagem já possuir uma consequência moderada, não poderá marcar outra até algo ser feito para fazer a primeira ir embora!

Uma desvantagem das consequências é que cada uma delas gera um aspecto que seus oponentes podem invocar contra você. Quanto mais consequências você tiver, mais vulnerável estará. Assim como aspectos de situação, o personagem que a criou (neste caso, o personagem que o atacou) ganha uma invocação grátis daquela consequência. Eles podem permitir que um dos seus aliados usem esta invocação.

Digamos que você se machucou pra valer e levou um dano por 4 margens. Você marca a segunda caixa no seu Controle de Fadiga, mas ainda sobraram duas margens para lidar. Se o seu personagem não puder lidar com eles, ele sairá de cena. Então é hora de assumir uma Consequência. Você, por exemplo, pode escolher um novo aspecto na ficha, no campo da Consequência Leve. Digamos que a Consequência é um *"Tornozelo Torcido"*. Com isso, estas duas margens são absorvidas e a luta continua,

Se o seu personagem for incapaz de absorver todas as margens da jogada de ataque do adversário, seja por meio de Fadiga ou Consequências, ele estará fora de cena.

Caso o seu personagem saia de cena, você não poderá atuar nela. Quem tirar seu personagem de cena irá narrar o que aconteceu com ele - talvez você saiu da sala envergonhado, caiu inconsciente no chão ou simplesmente pereceu na batalha.

Ceder

Se as coisas estiverem ruins para o seu lado, você pode ceder (ou conceder a vitória em uma luta) - mas o jogador deve anunciar a desistência antes do seu oponente jogar os dados.

Ceder é diferente de sair de cena, porque você tem voz ativa no que irá acontecer com o seu personagem. Em troca, o oponente ainda obtém alguma concessão sua - discuta o

que faz sentido em cada situação - mas impede que você saia de cena.

Adicionalmente, seu personagem ganha um ponto de destino por ceder e um ponto para cada consequência proveniente deste conflito. Isso reflete a sua chance de dizer: "Você venceu desta vez, mas eu te pego na próxima!" e consegue alguns pontos para apoiá-lo.

Recuperação

Recuperar-se da Fadiga é bem simples, limpe suas caixas de fadiga ao final de cada cena, assumindo que seu personagem possa fazer uma breve pausa para descansar e recuperar o fôlego.

A recuperação de uma consequência é um pouco mais complicada: você precisa explicar como se recupera dela - você pode tomar uma poção, recorrer a um sacerdote, cuidar-se com alguma erva, ou qualquer coisa que faça sentido frente ao tipo de trauma ou complicação que aquela consequência trouxe ao personagem. Se o Mestre quiser, pode exigir até mesmo alguma jogada de dados para Superar um Obstáculo e fazer com que você descanse um pouco mais (o que pode ser arriscado, dependendo de onde o personagem estiver).

Em alguns casos, as consequências mais graves levarão mais tempo para desaparecer da sua ficha:

Consequência leve: apague-a ao final da cena, supondo que você possa descansar e se cuidar.

Consequência moderada: apenas apague-a da ficha ao final da sessão de jogo, supondo que a recuperação faça sentido dentro da história.

Consequência grave: apague-a ao final de uma aventura, supondo que a recuperação faça sentido dentro da história.

Consequências moderadas e graves permanecem por um tempo. Em algum momento você poderá alterar o nome do aspecto para melhor casar com aquilo que está acontecendo na história antes dela sumir totalmente. Por exemplo, depois que seu personagem buscou cuidados de um habilidoso curandeiro, o aspecto *"Perna Quebrada"* pode ter mais sentido se você alterá-lo para *"Manco de Muletas"*.

ASPECTOS

Um **aspecto** é uma palavra ou frase que descreve algo especial sobre uma pessoa, lugar, coisa, situação ou grupo. Quase tudo que se pode pensar pode ter aspectos associados. Uma pessoa pode ser o *"Maior Guerreiro do Arquipélago das Névoas"*. Uma sala pode estar *"Em Chamas"* depois que seu personagem acidentalmente esbarrou em uma lamparina de óleo. Depois de encontrar um dinossauro em uma viagem no tempo, seu personagem pode ficar *"Apavorado"*. Aspectos permitem que se altere uma história conforme as tendências, competências ou problemas do personagem.

Gastam-se **pontos de destino** - que cada participante mantém um controle da sua quantidade com marcadores sobre a mesa - ao ativar o poder dos aspectos para que eles possam ajudá-lo. Você obtém pontos de destino ao aceitar que um dos aspectos compliquem ou dificultem a vida do seu personagem. Garanta que o balanço dos seus pontos de destinos estejam sob controle, para saber quantos pontos restaram ao final de uma sessão de jogo. Se você tiver mais pontos que a quantidade estipulada pela sua **Recarga**, esta será a quantidade inicial que seu personagem terá na próxima sessão.

Exemplo: Você ganhou muitos pontos durante uma sessão de jogo, terminando a partida com cinco pontos de destino. Mesmo que o seu valor em Recarga seja 3, o personagem irá começar a próxima partida com cinco pontos. Entretanto, vamos supor que um outro jogador terminou a sessão com apenas um único ponto de destino, e que a quantidade de Recarga dele é 3, portanto ele irá começar a próxima sessão de jogo com 3 pontos, pois a quantidade de Recarga é maior que a quantidade de pontos ao final da sessão anterior.

Tipos de Aspectos

Existe uma variedade de aspectos, mas não importa como eles são chamados pois todos funcionam da mesma maneira. A diferença é por quanto tempo eles exercem alguma influência antes de irem embora.

Aspectos de Personagem: estes aspectos são os que constam na ficha de seu personagem, como os aspecto principal ou uma falha. Eles descrevem traços da sua personalidade, detalhes importantes do passado do personagem, relacionamentos, itens ou títulos importantes que você possui, objetivos maiores, reputação e obrigações. Estes aspectos só podem mudar em situações incomuns.

Exemplos: *"Capitão dos Patrulheiros de Urhmohr"*, *"Fugindo dos Cavaleiros do Círculo Sombrio"*, *"Atenção aos detalhes"*, *"Eu Devo Proteger Meu Irmão"*

Aspectos de Situação: Estes aspectos descrevem o entorno de onde a ação está acontecendo. Estes aspectos incluem os que são capazes de serem criados ou descobertos quando se usa a ação criar uma vantagem. Um aspecto de situação

normalmente desaparece ao fim da cena ou quando alguma outra ação seja capaz de anular o aspecto. De forma geral, estes aspectos perduram enquanto o elemento de origem do aspecto em questão existir.

Exemplos: *"Em Chamas"*, *"Sol forte"*, *"Multidão Enraivecida"*, *"Jogado ao Chão"*

Para eliminar um aspecto de situação, você pode gastar uma ação para eliminá-lo, desde que você encontre uma maneira do seu personagem fazer isso - jogar um balde d'água no *"Incêndio Implacável"*, usar manobras evasivas para escapar do oponente que está *"No Seu Rastro"*. O oponente pode usar uma ação de defesa para preservar o seu aspecto, se eles puderem descrever como isso será feito.

Consequências: Estes aspectos representam lesões e outros traumas em decorrência dos ataques que atingiram o personagem. Eles somem gradualmente, conforme descrito em *"Fadiga e Consequências"* no capítulo anterior.

Exemplos: *"Tornozelo Torcido"*, *"Medo de Aranhas"*, *"Concussão"*, *"Autoconfiança Abalada"*

Encorajamentos: são aspectos temporários que o personagem usa uma única vez, antes de sumir. Encorajamentos não usados somem quando a cena em que eles foram criados termina ou quando a vantagem que eles representam não existem mais. Representam vantagens breves e temporárias que se tem durante um conflito com outra pessoa.

Exemplos: *"Na Minha Mira"*, *"Distraído"*, *"Corrida Instável"*, *"Finta"*, *"Desequilibrado"*

Nem todos os encorajamentos precisam ser nomeados.



Alguns, por serem usados logo no turno seguinte estão implícitos como uma vantagem temporária.

Invocando Aspectos

Você invoca um aspecto para ganhar bônus ou tornar as coisas um pouco mais complicadas para seu oponente. Invoque aspectos que a) você conheça e b) possa explicar como é usado em proveito próprio - incluindo aspectos com outros personagens ou situações. Normalmente invocar aspectos custa um ponto de destino - e os pontos devem ser repassados para o Mestre.

Para invocar um aspecto, você precisa descrever como esse aspecto irá ajudá-lo na cena. Exemplos:

- Eu ataco o zumbi com minha espada. Eu sei que zumbis são "*Lentos*", então isso pode me ajudar.
- Eu realmente quero assustar este cara. Eu ouvi que ele tem "*Medo de Ratos*", então vou soltar um rato no quarto dele para deixá-lo em pânico.
- Agora que o guarda esta "*Distraído*", eu posso passar furtivamente por ele.
- Este feitiço precisa ser poderoso - Eu sou "*Arquimago de uma Antiga Ordem*", e feitiços poderosos são arroz com feijão para mim.

O que você consegue ao invocar um aspecto? Você pode escolher um dos seguintes efeitos:

- Adicionar um bônus de +2 ao total da sua jogada. Isso custa um ponto de destino.
- Jogar os dados outra vez. Esta opção é melhor se você obteve um resultado desastroso (normalmente entre -3 e -5). Isso custa um ponto de destino.
- Confronte um oponente com o aspecto. Essa opção é usada quando seu oponente está tentando alguma coisa e um aspecto existente pode dificultar as coisas para ele. Por exemplo, um criminoso alienígena quer sacar sua arma, mas ele está "*Soterrado nos Escombros*"; você gasta um ponto de destino para invocar aquele aspecto e agora o nível de dificuldade do seu oponente aumenta em +2.
- Auxiliar um aliado com o aspecto. Use esta opção quando um amigo pode ser auxiliado e você acha que um aspecto existente pode facilitar as coisas e, depois disso, ele irá ganhar um bônus de +2 nas jogadas.

Importante: Você pode invocar qualquer aspecto em uma jogada de dados mas você não pode acumular pontos de destinos em um único aspecto para conseguir um bônus maior. Entretanto, você pode invocar diversos aspectos diferentes na mesma jogada.

Se você for invocar um aspecto para adicionar um bônus ou jogar os dados novamente, espere até você ter feito sua jogada. Não há sentido gastar pontos de destinos se você

não precisa.

Invocação livre: algumas vezes você pode invocar um aspecto sem gastar pontos de destino. Se você criar ou descobrir um aspecto através da ação criar uma vantagem, a primeira invocação dele (por você e seus amigos) é gratuita (se você for bem sucedido com estilo, você pode invocá-lo duas vezes sem gastar seus pontos). Se você causar uma consequência através de um ataque, você e seu aliado podem invocá-la como aspecto uma vez gratuitamente. Um encorajamento é um tipo especial de aspecto que permite sua invocação grátis uma única vez, então ele some da cena.

Pontos de destino do Mestre

Como Mestre, você não precisa controlar a quantidade de pontos de destino para cada PdM, mas isso não significa que você tenha um número ilimitado de pontos. Comece cada cena com uma reserva de um ponto de destino para cada PJ que está na cena. Gaste pontos desta reserva para invocar aspectos (e consequências) contra os PJs. Quando sua reserva esvaziar, aspectos não mais podem ser invocados por você.

Como aumentar a quantidade de pontos na reserva do Mestre? Toda vez, quando um jogador compelir um dos aspectos de um PdM, acrescente um ponto de destino na sua reserva. Se a complicação terminar a cena, ou quando um PdM ceder, acrescente estes pontos na sua reserva no começo da próxima cena.

Pontos de destino concedidos aos PJs por aceitarem uma complicação não virão desta reserva. Você não precisa se preocupar em ficar sem pontos de destino por premiar as complicações compelidas aos jogadores.

Impondo Complicações

Se você estiver em uma situação onde possuir ou estar em contato com um certo aspecto pode significar complicações e drama na vida do seu personagem, qualquer um pode impor este aspecto contra você. Até o próprio jogador pode invocar o aspecto para esta finalidade, pois lidar com Complicações é a maneira mais comum para os jogadores ganharem mais pontos de destino.

Existem dois tipos de complicações.

- **Complicações de decisão:** este tipo de complicação é uma resposta a uma decisão que o personagem fez. Se a personagem é a "*Princesa de Alaria*", por exemplo, ela talvez terá que liderar a defesa do castelo Alariano ao invés de fugir para se safar. Ou se o personagem for um "*Desafiante das Autoridades*", talvez você não aguentará ficar em silêncio quando o Guarda da cidade questioná-lo.
- **Complicações de evento:** em outras situações, uma consequência reflete um acontecimento que irá complicar as coisas para o seu personagem. Se você tem "*Sorte Estranha*", claro que o feitiço que você está

trabalhando pode acidentalmente deixar o cabelo do Mestre das Poções laranja. Se você "*Deve Um Favor a Valdeon*", então Valdeon irá aparecer e cobrar um serviço para ele no momento menos conveniente possível.

Quando um aspecto for usado contra você, a pessoa que o estiver impondo irá oferecer um ponto de destino e sugerir qual o efeito daquele aspecto ao seu personagem ou que evento particular irá ocorrer. Você pode debater, propondo alterações da complicação sugerida. Entretanto, em algum momento você terá que decidir se aceitará a complicação imposta. Se você aceitar, você obtém um ponto de destino e seu personagem toma a decisão sugerida, ou o evento irá ocorrer em cena. Se você recusar, você deve pagar um ponto de destino da sua própria reserva. Sim, isso significa que se você não tiver pontos de destinos disponíveis, você não poderá recusar a complicação imposta.

Estabelecendo Fatos

Uma última coisa que os aspectos podem fazer em jogo é estabelecer fatos na história. Para isso, não é necessário gastar pontos de destino nem jogar dados para fazer com que isso aconteça.

Aspectos dizem que tipos de coisas seu personagem pode fazer e dão acesso a diversas possibilidades. O aspecto "*Cavaleiro Treinado*" diz que seu personagem é um cavaleiro e sabe controlar sua montaria muito bem.

Podem também descrever um pedaço do mundo que o personagem vive. O aspecto "*Inimigo dos Assassinos do Clã de Jade*" estabelece que existe um clã assassino que se chama Jade e que irão causar problemas para o mundo que o personagem vive – e que ele deverá enfrentá-los cedo ou tarde.

Aspectos concedem acesso a coisas interessantes e excepcionais: itens extraordinários, poderes especiais, magia, equipamento restrito, etc. Algumas verdades sobre o cenário irão assumir que, para serem usados em cena, o personagem possua alguma justificativa para isso. Ligar Aspectos com estas verdades é uma parte desta justificativa. Veja "*Equipamentos*" e "*Ações Extraordinárias*" para alguns exemplos sobre como estabelecer fatos podem influenciar o jogo.

Quando fatos do cenário são estabelecidos, certifique-se de consultar seus colegas de jogo. Se a preferência do grupo é jogar um cenário onde não existam poderes extraordinários, não são todos os aspectos que serão permitidos no jogo. É obrigação de todo jogador estabelecer apenas fatos que tornem o cenário atraente e o jogo divertido.

Compondo Bons Aspectos

Quando se precisa pensar em um bom aspecto (e estamos tratando sobre personagens e situações), pense principalmente em duas coisas:

- Como o aspecto poderá ajudá-lo – quando você irá invocá-lo.
- Como ele irá prejudicá-lo – quando o aspecto irá complicar o personagens.

Exemplos:

"Vou te pegar, Conde Stendahl!"

- Invoque este aspecto sempre que estiver atuando contra Stendahl para aumentar suas chances de sucesso.
- Ganhe um ponto de destino quando seu desgosto por Stendahl faz você fazer algo estúpido para apanhá-lo.

"Nervos à flor da pele"

- Invoque este aspecto quando ser vigilante ou extremamente atento irá ajudá-lo.
- Ganhe um ponto de destino quando isso deixa seu personagem exaltado e distraído por ameaças que não existem.

O aspecto de Complicação possui uma conotação menos ambígua e trará quase sempre problemas. Desta forma você tornará seu personagem mais interessante e ganhará mais pontos de destino – então é comum que este aspecto tenha somente um lado (o negativo), mas todos os outros aspectos de personagem e aspectos devem ter potencialmente dois sentidos no jogo.

Equipamento

Aventureiros viajam para toda parte e isso normalmente significa adentrar em ambiente hostis. É difícil prever que tipos de obstáculos podemos encontrar no caminho, por isso é melhor estar preparado. É fundamental para um bom aventureiro pensar muito bem que itens ele irá levar na sua mochila para situações críticas.

Equipamentos nada mais são do que ferramentas narrativas que o jogador pode usar para obter facilidades ou justificar a criação de algum Aspecto quando realizar uma ação. Eles servem de apoio para criar vantagens e superar obstáculos mais facilmente.

Se o personagem estiver diante de um desfiladeiro e queira descer em segurança ele pode criar um aspecto "*Ei, eu tenho uma corda!*" ou ainda poderá se proteger do frio pois está "*Coberto com peles de lobo*". Você sabe que seu grupo de amigos poderá passar uma noite confortável na taverna mais cara da cidade pois tem um "*Bolsa de Dinheiro*".

Então, os itens que o personagem carrega servem como apoio para permitir situações favoráveis na ação na forma de um Aspecto. Uma vez que a vantagem não faz mais diferença na cena, o Aspecto é removido do jogo – até você precisar novamente.

Armas e armaduras podem ser usadas desta forma em um conflito. Existem oponentes vulneráveis a certos tipos de

ataques que só podem ser desferidos com armas específicas. Os danos podem ser de perfuração, corte ou contusão e agravados por elementos mágicos ou envenenamento.

A **perda de um item** pode impor sobre o grupo algumas complicações em cena. Algumas ações são mais difíceis ou impossíveis de serem feitas sem o equipamento apropriado ou algumas façanhas dependem de um item para serem usadas em cena. Se o item for perdido, os personagens terão que lidar com a limitação decorrente da perda.

Quando quiser que uma arma, armadura ou item importante faça uma diferença constante em suas jogadas de dados, crie uma façanha para ele. Você poderá encontrar exemplos sobre como alguns itens podem ser tratados desta forma no capítulo "*Façanhas*".

Ações Extraordinárias

Uma característica dos aspectos é que eles estabelecem fatos na história. Portanto, se um aspecto é extraordinário então ele será capaz de estabelecer fatos extraordinários. Isso permite ao personagem que o possui realizar ações especiais em cena. Estas ações são sempre determinadas de acordo com os fatos estabelecidos pelo grupo em seu jogo. Alguns exemplos, comuns são:

- Elfos do reino de Ergorin são capazes de enxergar melhor na escuridão do que qualquer ser humano.
- Homens Lagartos do planeta Lagartia possuem uma cauda e um guerreiro desta raça pode usar a sua como uma arma em um conflito.
- Fadas do plano místico são capazes de voar.
- O grimório de Rargaban possui uma série de feitiços que podem ser conjurados por um mago que entenda as suas fórmulas;

Acesso

Existindo um consenso no grupo de que fatos um elemento de jogo é capaz, um personagem que possua um aspecto que o conecte terá acesso às ações especiais estabelecidas como fato no seu jogo. Então, seguindo os preceitos dos exemplos acima:

- Um personagem com o aspecto "*Elfo arqueiro de Ergorin*" poderá enxergar no escuro.
- Um personagem com o aspecto "*Guerreiro de Lagartia*" poderá usar sua cauda para atacar um inimigo ou criar alguma vantagem em um conflito.
- Um personagem "*Fada exilada dos Planos Imaginários*" poderá usar suas asas para voar.
- Um personagem "*Feiticeiro estudioso das artes arcanas*" poderá ter acesso aos feitiços do grimório de Rargaban.



Ações e Jogadas

O personagem ainda estará restrito às suas próprias capacidades determinadas pelas suas abordagens e façanhas, mas ele terá um acervo de fatos que poderão ser usados na forma de uma ação extraordinária (como voar, enxergar no escuro ou conjurar feitiços). Isso permite ao personagem realizar jogadas de dados para Criar uma Vantagem, Superar um Obstáculo, Defender-se e Atacar em situações que normalmente não seria possível para os demais.

O Mestre de Jogo ainda pode estipular uma dificuldade e uma abordagem para que a ação tenha o efeito desejado e os oponentes ainda poderão se opor ao personagem. O importante é saber que com os Aspectos excepcionais, o jogador poderá justificar ações extraordinárias bem específicas:

- Um personagem com o aspecto "*Elfo arqueiro de Ergorin*" poderá Criar uma Vantagem para vigiar o acampamento do grupo na escuridão completa, dificuldade Adequada (+2).
- Um personagem com o aspecto "*Guerreiro de Lagartia*" poderá colocar seu inimigo no chão criando uma vantagem ao dar uma rasteira com sua cauda em um conflito.
- Um personagem "*Fada exilada dos Planos Imaginários*" poderá alcançar o alto da torre voando, mas ainda assim terá que Superar um Obstáculo (dificuldade Boa +3) sendo Discreta.
- Um personagem "*Feiticeiro estudioso das artes arcanas*" poderá criar uma pequena ilusão na zona em que está, criando uma vantagem de dificuldade Adequada +2.

Melhorias e bônus

Boa parte das ações extraordinárias do personagem ainda irão requerer algumas jogadas de dados. Então, assim como qualquer outra ação, existem duas coisas que um jogador pode fazer para aumentar suas chances quando os dados precisarem ser lançados:

Invocar o aspecto de origem: gaste um ponto de destino

como você normalmente faria com os outros aspectos para ampliar suas chances de sucesso. Você aprenderá como isso é feito em jogo no capítulo *"Aspectos e Pontos de Destino"*.

Façanhas como melhorias: um poder pode ser uma ótima fonte de ideias para a criação das façanhas do seu personagem. Ao longo das sessões de jogo, você notará certos usos constantes e frequentes de um poder. Observando as jogadas exigidas, a ação pretendida e a abordagem utilizada, você pode criar uma façanha de melhoria que conceda um bônus de +2 em suas jogadas, ou crie um efeito novo que possa ser usado uma vez na sessão de jogo.

Custo e Desvantagens

Da mesma forma que um aspecto pode trazer benefícios na forma de ações extraordinárias, ele também pode ter uma série de desvantagens. Elas são complicações e limitações que a ação pode trazer para a cena. Desvantagens representam o lado negativo e efeitos colaterais dos aspectos extraordinários e funcionam como imposições destes aspectos.

As desvantagens dependerão muito de como o cenário enxerga a fonte de poder. Por exemplo, existem cenários fantásticos que tornam a feitiçaria algo perigoso, enquanto que outros não se importam com isso. Existem histórias em quadrinhos em que grandes poderes trazem grandes responsabilidades, enquanto que outras trazem pouca ou nenhuma consequência (nem mesmo para os "heróis" mais indisciplinados).

Imponha os problemas destes aspectos quando os jogadores falharem em sua jogada de dados, ou quando você achar apropriado estabelecer um custo para que a ação tenha o efeito desejado pelo jogador. Como qualquer imposição, o jogador que aceitá-la irá ganhar um ponto de destino.

Abaixo você encontra alguns exemplos de desvantagens e como poderá ser imposta em cena, para as fontes de ações extraordinárias mais comuns.

Magia:

- **Energia vital:** O uso da magia por seres mortais acabará drenando alguma energia vital de seus corpos. Na cena seguinte ao uso, aplique uma Consequência Leve *"Exaurido"* sobre o personagem. Caso ele já possua uma consequência leve, deverá assumi-la como uma moderada e assim por diante (ou, no pior dos casos, será tirado de cena - pois cairá em um sono profundo). Esta consequência só irá dissipar quando o personagem descansar. Consequências mais graves poderão se acumular se o personagem insistir em conjurar mais

feitiços de uma vez.

- **Aura mágica:** A magia é uma ferramenta poderosa que chama a atenção das entidades sobrenaturais do seu cenário. Quando um feitiço é conjurado, ele é também um *"Poder Perceptível"* e este fato é imposto quando qualquer criatura que tenha alguma afinidade com a magia puder sentir a presença do poder (e de quem o utiliza).
- **Favores místicos:** uma magia pode estar condicionada a um voto, código de conduta ou seguir alguma religião ou dogma específico que irão limitar algumas coisas para o seu personagem pois ele deve um *"Favor Místico"* às forças que governam a magia do universo.

Psiquismo:

- **Limite da mente:** depois de usar seu poder, o personagem acaba pagando um preço pelo desgaste em usar sua mente para algo tão extremo. Quando o efeito do poder se encerrar, o personagem deve adquirir a consequência *"Cansaço extremo"*, da maneira que lhe for possível. Esta consequência só irá dissipar quando o personagem descansar e consequências mais graves poderão se acumular se o personagem insistir em usar seus poderes.
- **Mente vulnerável:** enquanto o personagem estiver usando seus poderes, ele terá uma *"Mente Vulnerável"* aos ataques psíquicos dos seus adversários.

Mutações e superpoderes:

- **Preconceito:** sua condição ou espécie é mal vista pelas pessoas "normais" do mundo que o personagem vive. Ele terá que lidar com o fato de que *"Mutantes não são bem-vindos"* na maioria dos lugares.
- **Condição visível:** é quase impossível para o seu personagem esconder suas características mutagênicas. Seu poder é uma *"Característica Óbvia"*.
- **Radioativo:** seus poderes foram ativados em seu corpo quando você foi contaminado em um acidente que deveria ser fatal. Ao invés disso, você sobreviveu mas seu corpo é *"Radioativo"*.

Tecnologia (Robôs e implantes cibernéticos):

- **Fonte de Energia:** seu poder não funciona sem uma fonte de energia e algo avançado deste tipo não é encontrado em qualquer loja de eletrônicos. Seu poder possui *"Energia Limitada"*
- **Tosqueira:** seu equipamento não é lá grande coisa. Você o montou em alguma oficina de fundo de quintal. Você possui um *"Equipamento Tosco"*.

Façanhas são truques, manobras ou técnicas que seu personagem possui que mudam a forma que uma abordagem funciona para o seu personagem. Geralmente isso significa que você ganha um bônus em uma situação específica, mas as vezes pode significar que você possui alguma capacidade ou característica distinta dos demais. Quando pensar em criar uma façanha, pense sempre em que tipos de coisas seu personagem se sobressai em relação aos demais – mesmo aqueles que possuem a mesma ocupação ou habilidade que você.

Não existe uma lista exata de façanhas que você pode escolher. Assim como os aspectos, todos irão compor suas próprias façanhas. Existem dois modelos básicos e exemplos que podem guiar a composição das façanhas para o seu personagem.

O primeiro tipo de façanha concede um bônus de +2 quando você usa uma certa abordagem em uma determinada situação. Às vezes, se a circunstância for bem restrita, você pode aplicar sua façanha tanto para as ações de criar uma vantagem quanto superar um obstáculo.

Como eu [*descreva algo excepcional sobre o personagem*], ganho um bônus de +2 quando eu [*escolha uma das quatro ações*] sempre que, sendo [*escolha uma abordagem*], [*descreva uma circunstância*].

Tendo este modelo em mente, eis uma lista básica de façanhas:

- Como eu tenho uma **Armadura de Combate**, ganho um bônus de +2, sendo Forte, sempre que me defender de um ataque físico.
- Como eu tenho **Audição Aguçada**, ganho um bônus de +2 quando eu crio uma vantagem ou supero um obstáculo, sendo Atento, sempre que puder escutar algo ou alguém se aproximando.
- Como eu sou um **Especialista em Línguas Antigas**, ganho um bônus de +2 quando eu Superar Obstáculos, sendo Inteligente, sempre que precisar decifrar alguma inscrição em línguas antigas.
- Como eu tenho uma **Esquiva Rápida**, ganho um bônus de +2 quando eu me defendo, sendo Rápido, sempre que puder desviar de um ataque.
- Como eu tenho **Fala Mansa**, eu ganho um bônus de +2 quando eu Crio uma Vantagem, sendo Persuasivo, sempre que puder conversar com alguém e puder enganá-lo.
- Como eu tenho um **Golpe Poderoso**, ganho um bônus de +2 quando eu Ataco, sendo Forte, sempre que estiver

em um combate corpo-a-corpo.

- Como eu sou um **Mestre de Armadilhas**, ganho um bônus de +2 quando eu Superar Obstáculos, sendo Atento, sempre que tentar desarmar uma armadilha.
- Como eu sou um **Mestre dos Disfarces**, ganho um bônus de +2 quando eu Crio uma Vantagem, sendo Persuasivo, sempre que tentar me passar por outra pessoa.
- Como eu tenho uma **Mira Precisa**, ganho um bônus de +2 quando eu Ataco, sendo Preciso, sempre que realizar um ataque à distância.

O segundo tipo de façanha permite que você faça uma ação única ou ignore as regras comuns de alguma forma para fazer algo excepcional:

Como eu [*descreva algo excepcional sobre o personagem*], uma vez por sessão de jogo eu posso [*descreva algo incrível que você pode fazer*].

Por exemplo:

- Como eu tenho um **Anel da Invisibilidade**, uma vez por sessão de jogo eu posso criar a vantagem “Invisível” sobre mim mesmo.
- Como eu tenho **Contatos Por Toda Parte**, uma vez por sessão de jogo eu posso encontrar um aliado das para me ajudar.
- Como eu sou um **Líder Nato**, uma vez por sessão de jogo eu posso evitar que meus aliados e seguidores se intimidem frente a alguma ameaça ou inimigo.
- Como eu tenho um **Revolver carregado**, uma vez por sessão de jogo eu posso causar uma Consequência Moderada em um ataque à distância.
- Como eu sou **Mestre das Tranqueiras**, uma vez por sessão de jogo eu posso declarar que possuo um item comum para me ajudar.
- Como eu tenho **Movimentos Rápidos**, uma vez por sessão de jogo eu posso aparecer em qualquer local da cena, assumindo que eu possa chegar no local de onde estou.
- Como eu tenho um **Saque Rápido**, uma vez por sessão de jogo eu posso ser o primeiro a atacar em um conflito físico.

Estes dois modelos existem para dar a você uma ideia de como façanhas podem ser construídas, mas nunca deve impedir uma boa ideia sobre como usar suas habilidades de maneira única.

Pessoas mudam. Seus talentos se moldam a medida que você os exercita. Suas experiências de vida acumulam e definem sua personalidade. Em *Destinos Imaginários* isso é representado através do avanço do personagem, que permite alterar aspectos, adicionar ou mudar façanhas, e aumentar os bônus das abordagens. Você faz isso quando seu personagem atinge uma Etapa de Jogo.

Histórias como conhecemos progridem de um episódio para outro, na forma de capítulos, livros e episódios. A jornada de um aventureiro é uma sucessão de eventos emocionantes e perigosos. Em *Destinos Imaginários*, você joga diversas sessões de jogo usando os mesmos personagens – isto é comumente chamado de campanha – e a história é construída sobre ela mesma. Dentro dessas longas histórias, existem pequenos arcos de aventuras onde buscas menores são cumpridas e combinadas.

No jogo, chamamos essas combinações de aventuras de Etapas - pequenas ou grandes histórias compostas por diversas sessões de jogo. Existem três tipos de etapas e cada uma permite que você mude seu personagem de alguma maneira.

Etapas Menores

Uma etapa menor normalmente ocorre ao final de uma sessão de jogo, ou quando um pedaço da história foi resolvida. Ao invés de tornar seu personagem mais poderoso, este tipo de etapa se trata de alterar o seu personagem, ajustando-o no que for necessário em resposta aos acontecimentos. Nem sempre alterar seu personagem em uma etapa menor fará sentido, mas você sempre terá a oportunidade se for precisar.

Depois que uma etapa menor for concluída, você pode escolher uma das seguintes opções:

- Trocar os valores entre duas Abordagens.
- Renomear um aspecto que não seja o aspecto principal.
- Mudar uma façanha por outra diferente.
- Escolher uma nova façanha (e alterar o valor de Recarga, se você já tiver três façanhas).

Além disso, se você tiver alguma consequência moderada

por pelo menos duas sessões, você pode retirá-la.

Etapas Significativas

Uma etapa significativa normalmente ocorre ao final de uma aventura importante ou na conclusão de um grande evento (caso isso não esteja tão claro, a etapa significativa pode ocorrer ao final de duas ou três aventuras).

Diferentemente das menores, uma etapa significativa trata como o personagem aprendeu novas coisas, ao lidar com problemas e desafios que fizeram o seu personagem ser mais competente naquilo que faz.

Além do benefício de uma etapa menor, seu personagem adquire os dois benefícios abaixo:

- Se você tiver uma consequência grave que está em jogo por pelo menos duas sessões você poderá apagá-la.
- Aumentar, em um, o bônus de uma Abordagem (até um limite de +5).

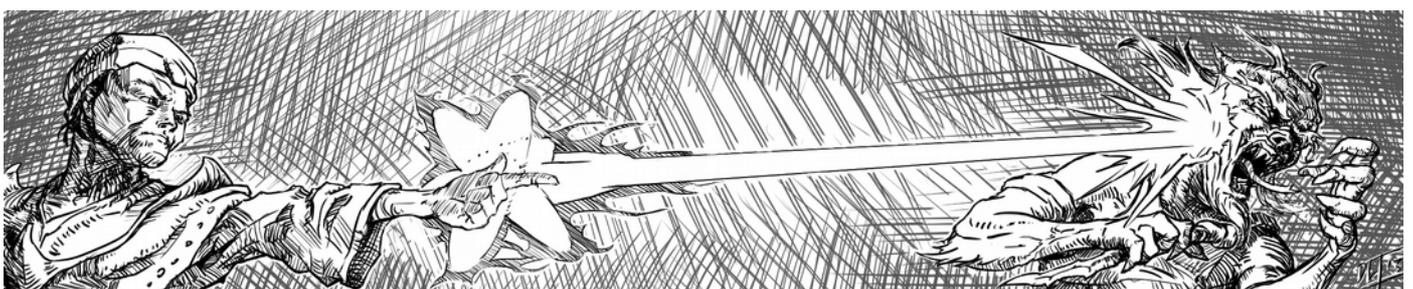
Etapas Maiores

Etapas maiores ocorrem somente quando algo grandioso impacta a sua campanha – como o final de um arco de histórias, a derrota de um grande vilão ou alguma mudança de larga escala que reverbere no mundo do seu jogo.

Este tipo de escala ganha-se mais poder. Os desafios de ontem simplesmente não são suficientes para ameaçar estes personagens, e seus oponentes de amanhã precisarão ser mais aptos, organizados e determinados para enfrentá-los.

Alcançar uma Etapa Maior confere os benefícios de uma etapa significativa e de uma etapa menor. Além disso, os benefícios abaixo podem ser incorporados aos personagens:

- Aumente um ponto de Recarga, que você pode usar imediatamente para adquirir uma façanha da sua escolha ou contar com mais pontos de destino durante as sessões.
- Se você quiser, poderá renomear o conceito principal do seu personagem.





Durante a partida, o Mestre de Jogo possui muitas responsabilidades: apresentar as cenas aos jogadores, controlar os PdMs e auxiliar todos a aplicarem as regras quando necessário. Este capítulo explica como o Mestre pode preparar e conduzir uma sessão de jogo.

Antes do jogo começar, o Mestre de Jogo precisa se certificar de algumas coisas:

- Estabeleça em que cenário a aventura ocorrerá.
- Oriente os jogadores a criarem os seus personagens.
- Prepare a aventura:
 1. Crie um objetivo a ser alcançado
 2. Estabeleça quem são os oponentes
 3. Crie uma cena inicial

Criação de um Cenário

Um cenário de jogo é onde as aventuras irão ocorrer. Trata-se do mundo imaginário onde os personagens vivem com localidades, eventos e personalidades próprias que interagem com os PJs. “Criar um cenário” significa determinar e preparar estes elementos para o jogo que está por vir.

O cenário determinará que tipo de personagens os jogadores terão que criar e que tipo de desafios seus personagens terão que vencer. Antes de qualquer coisa, o Mestre de Jogo precisa determinar que estilo e gênero os jogadores (incluindo o próprio Mestre de Jogo) se interessam. De nada adianta criar um cenário detalhado sobre algo desinteressante para o grupo.

A preparação do cenário é essencial para definir as

personalidades, eventos notórios, lugares importantes e outros ingredientes que serão a base para a criação dos personagens e histórias. Durante a sua elaboração, não é necessário responder tudo sobre o todo. Alguns elementos podem ser intencionalmente vagos ou deixados em branco para que sejam estabelecidos durante a partida e tudo o que o grupo precisa é de uma quantidade mínima de informação para prover ideias interessantes no início do jogo.

Um cenário pode já estar pronto se for baseado em um livro, filme, seriado ou outros jogos. Cenários prontos são úteis pois são, provavelmente, familiares a todos os participantes e possuem ideias já definidas. Ainda assim, o grupo é livre para contribuir com qualquer ideia durante as partidas.

A outra possibilidade (e também a mais comum) é a criação de um cenário inteiramente novo. *Destinos Imaginários* permite que seus participantes criem cenários totalmente novos e de autoria própria. Este exercício coletivo de criação é, por si só, uma tarefa divertida e o resultado, ao final, recompensador.

Determinar algumas coisas de antemão é fundamental para que todos criem personagens adequados às aventuras. Este processo é preferencialmente feito antes ou durante a criação dos personagens com a participação de todos os jogadores, mas sempre com a palavra final do Mestre de Jogo.

Para criar um cenário, o grupo precisa responder algumas perguntas:

- **Ambientação:** decida como o mundo que rodeia os personagens é.
- **Escala:** decida o quão épico ou pessoal sua história será.

■ **Problemas:** decida que ameaças e pressões inerentes do universo de jogo irão fazer os protagonistas partirem para a ação.

■ **PdMs:** decida quem são as pessoas e quais as locações importantes do seu mundo.

Ambientação

Decida como o mundo que rodeia os personagens é.

Você já deve ter uma pista de quais são os gostos e expectativas do grupo para formular alguma ideia do cenário. De maneira resumida, um cenário é tudo que os protagonistas irão interagir. Exemplos disso são pessoas, organizações, tecnologia, fenômenos fantásticos e até mesmo os mistérios do mundo (crimes, intrigas e lendas). Estes são o tipo de coisa que o grupo de personagens irá se interessar, envolver, ajudar ou se opor.

A ideia é desenvolver algo interessante o bastante para se começar o jogo. Que temas serão desenvolvidos primeiro? Esta é, novamente, uma questão de preferência e existe uma imensidão de opções.

Um aviso de antemão: não tente inventar tudo de uma vez nesta fase, pois ótimas ideias irão surgir a medida que os jogos acontecem. Deixar um espaço para a criação é melhor que alterar algo preestabelecido que acaba por ser conflitante com o rumo que se decidiu no decorrer do jogo.

Escala de jogo

Decida o quão épico ou pessoal sua história será.

O cenário pode ser pequeno ou vasto, mas onde as histórias irão ocorrer determinará a escala do jogo.

Em um jogo de pequena escala, personagens irão lidar com problemas locais em uma cidade ou região e não farão longas jornadas.

Um jogo de larga escala envolve problemas que afetam o mundo, a civilização, ou mesmo uma galáxia toda se o gênero permitir. Algumas vezes um jogo de pequena escala cresce ao longo das partidas se tornando um jogo de larga escala a medida que os personagens crescem, como é comum ver em coleções literárias e séries de TV.

Problemas

Claro, o que seriam os heróis sem os problemas? Personagens devem ser dramáticos e proativos naquilo que eles são competentes. Então o cenário precisa atender a este chamado, possuindo problemas que terão a atenção dos nossos protagonistas.

Os problemas devem refletir a escala do seu jogo e o que os personagens irão enfrentar. São ideias gerais e não afetam somente os personagens, mas diversas pessoas do seu mundo. Os problemas aparecem em duas formas:

Problemas atuais: são problemas ou ameaças que já

existem no mundo, possivelmente por um longo tempo. Os protagonistas combatendo esses problemas querem mudar o mundo, tornando-o um lugar melhor.

Exemplos: um regime corrupto, crime organizado, doenças e pobreza excessivas ou uma guerra que atravessa gerações.

Problemas iminentes: são coisas que começaram a brotar e irão tornar o mundo um lugar pior em um futuro próximo se crescerem e estabelecerem-se. Protagonistas lutando contra este tipo de problema tentam evitar que o mundo entre em uma maré de caos e destruição.

Exemplos: invasão inimiga de um país vizinho, a aparição repentina de uma horda de zumbis, ou a imposição de uma lei marcial.

O número aconselhável é de dois problemas iniciais: ou dois problemas atuais (onde os personagens precisam melhorar o mundo), dois problemas iminentes (para uma história onde os personagens salvam o mundo de ameaças) ou um de cada. A última opção é comum na ficção: pense em corajosos heróis que atuam contra alguma ameaça iminente enquanto estão descontentes com certas coisas do mundo ao seu redor.

Problemas podem mudar ao longo de uma campanha e algumas vezes irão coexistir com outros problemas menores e derivados. A única coisa que precisamos nos preocupar é não tornar o universo do jogo um fardo pesado demais para os protagonistas, cercando-os de tantas encrencas a ponto de ser difícil assimilá-las na história. Sobrecarregar a história desta forma resulta em personagens impossibilitados de focar em um único problema, ou de resolver qualquer coisa. Não faça isso sem pensar em como isso pode trazer alguma conclusão para uma das etapas da sua campanha.

Nem sempre os problemas estarão estampados em uma cena. Eles podem ter uma influência mais sutil em determinados lugares. Use esta influência para criar aspectos secundários para o geral, mas importante para uma certa localidade.

Recomenda-se que o começo da sua campanha tenha poucos problemas. Você poderá inserir mais deles posteriormente e nem sempre isso será planejado. Um aspecto inicialmente secundário pode ganhar proporções maiores se forem interessantes para o jogo e poderão assumir o papel do principal problema na vida dos personagens.

Lugares e Faces

Decida quem são as pessoas e quais as locações importantes do seu mundo.

Ao escolher os problemas do seu cenário, é provável que alguns oponentes, aliados, organizações e grupos tenham sido mencionados.

Agora é preciso dar um rosto para estes grupos para que os

PJs tenham com quem interagir, sendo em oposição às intenções deles ou a favor.

Nem todos os personagens PdMs precisam ter uma ficha de personagem própria, mas alguns nomes e descrições devem surgir nesta fase de criação. Mesmo que o Mestre tenha plena noção da existência de alguma personalidade, ele pode optar por ocultá-la dos olhos dos jogadores para que os PJs descubram seu papel somente no desenrolar da história.

Se existe uma porção do universo de jogo feito como se fosse um mistério que os protagonistas devem desvendar, defina-o em termos vagos ou ambíguos. Os detalhes e surpresas podem ser reveladas posteriormente em jogo.

Preparando Uma Aventura

Preparar uma aventura significa ter em mãos o material necessário para que o Mestre de Jogo possa apresentar uma cena inicial aos jogadores e conduzir o jogo a medida que eles respondem ao que é apresentado.

O que exatamente cada Mestre prepara vai depender muito da experiência dele ou dela com o jogo. Você pode tirar uma aventura do nada, apenas escutando o que os jogadores tem a dizer ou pode seguir as instruções de algum módulo ou aventura pronta. A maioria de nós prefere notas e informações que se encontram em um ponto de equilíbrio entre estes dois extremos.

Muitas destas informações tornam-se disponíveis com a criação do cenário de jogo. A partir dele, você pode definir o mínimo necessário para começar a aventura:

- Um objetivo da aventura.
- Uma cena inicial.
- Os PdMs que irão se opor aos aventureiros.

Objetivo da aventura

Criar uma aventura começa definindo um problema que os PJs devem resolver. Este deve ser um objetivo relevante, que mereça a atenção dos personagens. Os melhores objetivos são aqueles em que envolvimento dos PJs for determinante para a sua resolução que torne os personagens as pessoas certas para o trabalho. Um objetivo deve ser importante o suficiente para que ele não possa ser ignorado pelos protagonistas, ou pelo menos não sem alguma consequência.

A melhor ferramenta para definir objetivos são os próprios aspectos disponíveis no jogo. Usar os aspectos dos personagens desta forma conectam os personagens jogadores com is locais e eventos da sua aventura.

Eles não são apenas fontes de inspiração mas ajudam a tornar o objetivo difícil de ser ignorado pelos personagens:

- A aventura pode girar em torno do aspecto de **Busca Pessoal** de um dos personagens.

- A aventura pode envolver aliados ou personalidades que os aventureiros possuem seus **Laços**.

- A aventura pode ser uma consequência de algo que os personagens fizeram anteriormente por conta de sua personalidade ou falha.

Mesmo que você não consiga relacionar totalmente o objetivo da aventura a um dos aspectos, você pode relacionar um objetivo a uma porção do que o aspecto representa.

Outra fonte de inspiração para criar uma aventura é proveniente do próprio cenário: os problemas do mundo estão ali para interferir diretamente na vida dos personagens.

Os inimigos percursoros dos problemas que afligem o mundo, cedo ou tarde irão entrar em algum conflito com os PJs. Faça disso uma certeza no jogo e envolva os personagens diretamente com os eventos que levarão a este conflito.

Não caia na armadilha de colocar o seu melhor vilão ou o mais catastrófico dos problemas logo de cara. A melhor maneira de tratar objetivos é ir ajustando a escala dos problemas do cenário, dividindo grandes ameaças em problemas ou desafios menores. Desta maneira o grande antagonista ou o grande desafio será alcançado apenas ao longo de diversas sessões.

Por fim, você pode combinar as coisas. Se a busca pessoal de um PJ pode ser conectado com algum problema do cenário, isso tornará o início da aventura algo intuitivo e os jogadores sentirão realmente que seus personagens fazem parte do mundo onde as aventuras acontecem. Isso ajuda a engajar os jogadores e colocar os personagens em ação logo na primeira cena.

Primeira Cena

Sabemos o que os personagens irão buscar ao longo da aventura e também conhecemos quem irá se opor a isso.

Com isso podemos estabelecer a primeira cena da aventura. Nela, pelo menos, o objetivo ou oposição é apresentado. Não explique todos os detalhes na primeira cena, mas coloque os personagens em atividade o mais rápido possível. Dê a eles os ingredientes básicos para que a motivação e comprometimento sejam estabelecidos logo no começo.

Se você está em uma campanha de jogos, talvez seja necessário acrescentar alguns acontecimentos que servem para explicar a transição entre uma aventura e outra. Este ponto é importante para manter a continuidade da história mas, assim que possível, coloque os personagens em contato com os objetivos da aventura.

Solicitar aos jogadores contribuições para elaborar o começo da aventura é uma ótima maneira de engajar os personagens na história logo de início. Muitas vezes,

simplesmente deixar os PJs fazerem o que quiserem pode resultar em ótimas cenas. Guie-os, mas deixe que a ação seja ditada pelas ações proativas dos personagens. Jogadores mais espertos poderão usar este momento para tirar vantagem sobre que complicações podem ser impostas apenas para conseguir mais pontos de destino, criando novas e interessantes situações que antes não haviam sido planejadas. Isso é ótimo!

Conduzindo a Sessão

Uma vez que você estabeleceu na primeira cena o que é digno da atenção dos personagens, os jogadores irão determinar os rumos da aventura, tomando decisões pelos seus personagens. Compete a você dizer o que acontece até que o objetivo seja alcançado.

Para isso, existem algumas tarefas que o Mestre de Jogo tem. Encare estas tarefas como ações que o Mestre deve tomar quando for o seu turno.

Execute cenas: Uma sessão é feita de cenas individuais. Decida onde uma cena começa, quem participa dela e o que está acontecendo. Decida quando todas as coisas interessantes foram concluídas e declare quando a cena acaba.

Jugue as regras: Quando alguma pergunta aparecer sobre como aplicar as regras, a palavra final é sua.

Estabeleça as dificuldades: É você quem decide o quão difícil as tarefas devem ser.

Interprete os PdMs: Cada jogador controla o seu próprio personagem, mas você controla todo o resto, sejam oponentes ou aliados.

Controle o ritmo do jogo: Mantenha as coisas acontecendo! Se os jogadores não sabem o que virá a seguir, é o seu trabalho dar a eles algo para se importar.

Nunca deixe as coisas paradas por indecisão ou falta de informação – faça algo acontecer!

Crie oportunidades: Dê a chance para que todos tenham seu momento, instigue os personagens das mais variadas formas (do guerreiro poderoso ao ladrão noturno). Assegure que cada um tenha a chance de mostrar suas habilidades.

Desafie seus jogadores: nem todas as respostas estão escritas na ficha de personagem ou nos aspectos. Crie ou saiba identificar situações onde as habilidades e ideias do jogador são muito mais interessantes do que as anotações de jogo!

Executando cenas

As coisas são relativamente fáceis para os jogadores: basta dizer o que seus personagens dizem, pensam e fazem. Se você é o Mestre de Jogo, você terá algumas tarefas adicionais durante as cenas: basicamente, você precisa lidar todo o resto. O que é necessário para conduzir uma cena?

Primeiro e principalmente, **descreva** a situação imediata em torno dos personagens jogadores a todo momento. Essa é uma constante que deve ser feita tanto para iniciar uma sessão quanto para retomar a partida quando todos voltam de um breve intervalo no jogo. Descreva qual é a situação em termos concretos. Use detalhes e sensações para desenvolver sua narrativa. Não diga apenas que um monstro está perseguindo os personagens, diga que ele é um monstro fêtido, corpulento, com presas afiadas e brandindo um machado gritando canções de guerra assustadoras. Você pode adicionar quantos detalhes quiser, como o barulho da respiração ou dos pesados passos que a criatura dá estando há poucos metros dos personagens, por exemplo.

Segundo, coloque os Aspectos relevantes em cena. Nem todos precisam ser anotados imediatamente, mas



certamente você deve “rotular” duas ou três coisas dignas de atenção que poderão ser úteis para os personagens fazerem coisas incríveis. Sua própria narrativa ou descrição é uma pista do que realmente importa. Raramente as situações em torno dos protagonistas serão calmas e sem preocupações. Eles são personagens competentes e proativos que levam vidas dramáticas. Por isso, dê a eles algo para reagirem.

Quando você descrever uma situação e apresentar os aspectos importantes da cena sempre termine com uma pergunta do tipo “O que vocês fazem?”. *Destinos Imaginários* é um jogo de aventuras, represente situações que exigem uma resposta.

É importante entender que o Mestre de Jogo não está tentando vencer os jogadores ou testar suas habilidades para resolver cenas complexas. O Mestre não está na mesa para dar aos jogadores a chance de explorar um mundo previamente detalhado com coisas que ele ou ela gosta. Ele ou ela também não está tentando matar os PJs (embora os oponentes possam). Por fim, o Mestre não está aqui para contar aos demais uma história previamente planejada.

Ao executar uma cena, se preocupe em representar parte do cenário. *Destinos Imaginários* trata de histórias dramáticas de personagens que resolveram enfrentar obstáculos e desafiar seus oponentes para resolver os problemas do mundo que vivem. Mostre aos jogadores as coisas interessantes do cenário em que estão e encoraje-os a reagir. Sem os personagens jogadores, o mundo seria um lugar bem pior pois são eles os mais capazes em resolver os problemas que você está apresentando no seu jogo.

Dê problemas e complicações aos personagens para mostrar quão dramáticas suas vidas são. Ligue os aspectos do seu cenário com os dos personagens de forma interessante e dinâmica. Protagonistas estão sempre cercados de perigos e problemas.

Uma aventura de *Destinos Imaginários* nunca presume ações dos jogadores. A medida que os jogadores tomam decisões diante das coisas que você apresentou, deixe bem claro que Aspectos de Situação estão presentes na cena para que eles possam utilizar seus pontos de destino. Eles deverão pensar nas diferentes maneiras de usar os aspectos e tomarão decisões para superar obstáculos e vencer seus oponentes. Você irá representar o reflexo e impacto destas decisões.

É diante da decisão de cada jogador que você descobre qual será o próximo passo. O Mestre, assim como os jogadores, está descobrindo como os personagens reagem e que mudanças isso traz para o cenário que você está representando. Todos são participantes de uma grande aventura que está se desenrolando diante de seus olhos. Então, não tente antecipar ou se prender em detalhes. As regras irão ajudá-lo a lidar com qualquer coisa que aconteça.

Em algum momento, o ciclo de ações irá se fechar. A oposição não estará mais presente ou talvez os personagens jogadores cederam em um conflito ou todos os obstáculos

foram vencidos e os personagens estão prontos para continuar. O Mestre precisa determinar se este desfecho encerra ou não uma cena, pois isso irá influenciar algumas coisas do jogo como a Fadiga dos PJs e a quantidade de Pontos de Destino do Mestre. Encare uma cena como um capítulo em que os protagonistas participam. A cena deve contar algo realmente interessante, havendo uma progressão ou reviravolta antes de ser encerrada.

Aos poucos, você (como Mestre) saberá qual o momento certo para encerrar uma cena. Não faça isso cedo demais, especialmente se ainda existe algum obstáculo ou conflito iminente nem prolongue demais a ponto de esgotar as possibilidades e ainda assim exigir dos personagens algo digno de nota.

Julgando regras

Quando os jogadores descreverem as ações, você deverá dizer se foram bem sucedidos ou se alguma jogada de dados é necessária. Quando uma jogada for feita, estabeleça junto com o jogador qual abordagem melhor representa a forma com que o personagem decidiu atuar. Se a resposta não for clara o bastante, peça ao jogador para descrever melhor como o personagem está agindo.

Para a resolução, certifique-se de que as regras estão sendo seguidas (mesmo que parte destas regras tenham sido alteradas pelo Mestre). É a responsabilidade de todos (inclusive a sua!) identificar quando uma invocação ou imposição de aspectos foi acionada em cena. Pare e pergunte aos jogadores se eles querem invocar algum aspecto quando isso parecer certo, especialmente se a jogada foi uma falha.

Com a jogada de dados feita, é natural que invocações e imposições aconteçam e é tarefa do Mestre julgar se uma invocação proposta pelo jogador é válida ou não. Para isso, veja se existe alguma ligação entre a ação do momento e o aspecto que está sendo invocado. Consulte os demais jogadores e veja a reação deles diante da ideia, com certeza eles podem opinar sobre qual a melhor maneira de ligar o aspecto ao acontecimento que originou a jogada.

Da mesma forma, você é o responsável por boa parte das imposições de aspectos. Sempre que algo puder complicar a vida do personagem em cena e essa complicação estiver relacionada com algum aspecto, ofereça um ponto de destino e trate o curso dos acontecimentos desta imposição. Este é um recurso valioso para algumas de suas tarefas em jogo, como quando você precisar manter o ritmo de jogo ou quando precisar desafiar os personagens.

Estabelecendo dificuldades

Quando outro personagem está se opondo ao PJ, suas jogadas de dados determinam a dificuldade da oposição do adversário em um conflito, disputa ou desafio. Mas se não há uma oposição ativa, o Mestre de Jogo precisa, dentro da escada de adjetivos, determinar o quão difícil a tarefa é.

Dificuldades baixas são melhores quando você quer dar

aos aventureiros uma chance de se sobressaírem em cena. **Dificuldades próximas aos valores de suas Abordagens** são as melhores quando se quer causar uma certa tensão sem que isso sobrecarregue o personagem. **Dificuldades altas** são as melhores quando você quer enfatizar o quão audacioso e atípico as circunstâncias são.

Linhas gerais:

- Se a tarefa não é nem um pouco difícil, a dificuldade pode ser Regular (+0) – ou simplesmente diga ao jogador que ele foi bem sucedido sem precisar dos dados.
- Se você puder pensar em pelo menos uma razão pela qual a tarefa é complicada, determine a dificuldade Adequada (+2).
- Se a tarefa é extremamente difícil, estipule a dificuldade em Ótimo (+4).
- Se a tarefa é praticamente impossível, estipule uma dificuldade bem alta dentro do que faz sentido no momento. O personagem provavelmente terá que gastar alguns pontos de destino e conseguir alguma ajuda ou vantagem para ser bem sucedido.

Personagens do Mestre

Personagens do Mestre (PdMs) são aliados e oponentes dos personagens e sempre controlados pelo Mestre. Quando tiver um PdM importante, você poderá criá-lo usando as mesmas regras para os PJs, com abordagens, aspectos, façanhas, fadigas e consequências. O Mestre deve focar estes esforços para os personagens que realmente importam para o cenário.

PdMs secundários não precisam de tantos detalhes (embora alguns deles possam se tornar importante ao longo do tempo). Estes são os PdMs secundários do jogo. Para criar um PdM secundário, podemos usar uma abstração mais simples:

- Escolha uma ou duas Abordagens que o PdM possua mais afinidade. Elas ganham um valor **Adequado (+2)**. Se você quiser um PdM um pouco mais habilidoso pode promover uma destas abordagens para **Bom (+3)**.
- Escolha uma Abordagem que o PdM seja ruim. Ela possui um valor **Ruim (-1)**.
- As demais Abordagens são **Regulares (+0)**.
- Dê ao PdM um ou dois aspectos para reforçar as coisas que ele possui mais ou menos afinidade. Normalmente estes aspectos são bem simples.
- PdMs secundários podem ter entre zero e três caixas de Fadiga, dependendo de como você os imagina.
- PdMs secundários são incapazes de lidar com consequências. Se eles ficarem sem caixas (ou não possuírem nenhuma), o próximo ataque irá tirá-los de cena.

Eis algumas ideias para PdMs secundários:

GUARDA DO CASTELO: "*Guarda armado*", "*Troca de Turnos*"; **Adequado (+2):** Rápido; **Ruim (-1):** Inteligente; **Fadiga:**

MEMBRO DA GUILDA: "*Ladrão da guilda*", "*Familiaridade com a noite*"; **Adequado(+2):** Rápido e Discreto; **Ruim (-1):** Corajoso; **Fadiga:**

MONSTRO DO FOSSO: "*Mora no Fosso do Castelo*", "*Vive de Restos*"; **Bom (+3):** Forte; **Adequado: (+2):** Rápido; **Ruim (-1):** Persuasivo; **Fadiga:**

Dependendo do papel que você deseja para o seu PdM, pode criar uma façanha ao invés de designar Abordagens muito altas:

GUARDA DO CASTELO (Revisado): "*Guarda armado*", "*Troca de Turnos*"; **Adequado (+2):** Rápido; **Ruim (-1):** **Preciso; Façanha:** Duelista (+2 ao atacar com sua espada sendo Rápido); **Fadiga:**

Se você tiver muitos capangas de pouco poder enfrentando os PJs, facilite as coisas tratando-os como um grupo de personagens – ou talvez poucos grupos. Ao invés de uma dúzia de oponentes, por exemplo, você controlaria três grupos de quatro personagens cada. Cada um destes grupos irá agir como um único personagem e possui um conjunto de características exatamente como um capanga individual teria:

- Escolha uma ou duas abordagens que eles são Adequados (+2).
- Escolha uma abordagem que eles são Ruins (-1).
- Dê a eles um aspecto.
- Dê a eles uma caixa no controle de fadiga para cada dois indivíduos no grupo.

BANDO DE ORCS: "*Matar, Pilhar, Destruir*"; **Adequado (+2):** Forte; **Ruim (-1):** Inteligente; **Fadiga:** (6 Orcs)

Ritmo de jogo

Mantenha as coisas acontecendo! Se vocês não sabem o que virá a seguir, é o seu trabalho dar a eles algo para se importar.

Parte do jogo em descobrir o que acontece é explicitamente não saber de tudo e ser bem curioso. Se você não sabe de algo ou não a menor ideia, pergunte aos jogadores e use o que eles tem a dizer. A pergunta mais fácil de ser usada neste caso é a famosa "*O que vocês fazem?*". Faça essa pergunta sempre que terminar uma descrição ou realizar uma jogada que afeta os personagens jogadores. Aproveite a chance para mudar o foco da ação, se isso for útil: "*A porta se tranca de repente depois que o alarme é acionado por você, Letícia. Ei, Victor, você estava na sala quando isso ocorre, o que você faz?*".

Quando precisar manter o ritmo da ação na aventura, dê a eles algo que eles querem: riqueza, vingança, reconhecimento, poder, redenção. Se quiser, poderá associar esta recompensa a algum custo e isso poderá gerar uma cena inteiramente nova.

Controle o ritmo de jogo e lidere o caminho da aventura por meio da sua própria narrativa. Não diga simplesmente *"Esta área é segura, vocês podem descansar e se recuperar caixas de fadiga."* Procure passar a mesma mensagem por meio de eventos que ocorrem dentro da história: *"Vocês se afastam da base inimiga depois de serem atingidos, e chegam em um terreno aparentemente seguro. No entanto vocês já podem ouvir os cães farejadores latindo e vocês acham que estarão por perto muito em breve. O que vocês fazem?"*

Algumas vezes você saberá de algo que os jogadores ainda desconhecem. Você poderá usar este conhecimento para criar aspectos que podem ser usados posteriormente. Diga que o feiticeiro conjurou um feitiço e atraiu uma *"Atenção Indesejada"*. O que os jogadores não sabem é que eles alertaram um antigo dragão que estava adormecido no subsolo, mas você sabe.

Crie oportunidades

Dê oportunidades criando obstáculos que estejam condizentes com o papel de um personagem. Normalmente isso é feito a partir do Conceito Principal de cada um: o Piloto irá realizar manobras arriscadas, fugir ou perseguir seus inimigos com sua espaçonave. O ladrão irá desarmar armadilhas, irá se esgueirar e abrir fechaduras. O guerreiro irá brandir sua espada e liderar os conflitos no campo de batalha. Todo personagem tem um papel a exercer e é seu dever apresentar jogadas que permitam que estes aspectos sejam invocados e tornem este ou aquele personagem a pessoa certa para o trabalho.

Nem tudo precisa ser ligado aos aspectos que estão na ficha de personagem. As vezes uma porta trancada ficará entre o grupo e o tesouro, sem nenhum ladrão por perto. Esta é uma chance para que os jogadores sejam inventivos, criativos e bons negociadores. Neste caso, o quebra-cabeças



é parte do jogo: eles irão criar ou utilizar outros aspectos antes da jogada derradeira usando ações que não seriam tão óbvias assim.

Desafie seus jogadores

Quando estiver desafiando seus jogadores em cena, siga algumas destas orientações:

Pense no perigo: Tudo no mundo é um alvo. Você deve pensar como um gênio do mal: nenhuma vida está acima de tudo e não há nada que não possa mudar. Tudo pode ser colocado em perigo, tudo poderá ser alterado (ou destruído). Nada que se cria dentro do jogo está completamente protegido. Sempre que olhar para algum elemento no jogo, pense como isso pode ser colocado sob ameaça. O mundo muda. Sem personagens atentos e proativos, ele apenas piora.

Mostre a desvantagem de algum aspecto: da mesma forma que um Conceito Principal pode criar oportunidades (v. acima), todos os aspectos podem oferecer algum ponto fraco ou complicação. Os monstros preferem caçar pessoas com sangue nobre? Isso provavelmente irá colocar o príncipe do grupo como alvo favorito. O personagem é um ladrão notório? Como ele é visto pelos membros da gangue rival de um distrito que ele acabou de entrar?

Diga os requisitos ou consequências e pergunte: essa orientação é particularmente interessante quando os personagens querem algo que não é claramente representado por uma única ação. Eles ainda poderão fazer o que querem, mas haverá consequências disso. Talvez eles queiram despistar a nave do Império Galático sem passar por um cinturão de asteroides, mas precisarão de algum tipo de distração. Isso deverá estar claro para os personagens, não apenas para os jogadores: afinal, eles sabem que os pilotos do império são disciplinados e difíceis de serem enganados.

Coloque um personagem sob os holofotes: estar sob os holofotes é obrigá-lo a tomar decisões difíceis. Coloque eles mesmos, ou alguém (ou alguma coisa) que se importem na iminência da destruição. Quanto mais difícil a escolha, mais atenção irá recair sobre o personagem. Claro que você deve fazer isso impondo alguns aspectos. Conceder pontos de destino em troca de uma boa história é uma maneira de recompensar os jogadores pelas dificuldades e complicações dos seus personagens. Cedo ou tarde, os próprios jogadores irão sugerir algumas oportunidades de imposição. É neste momento que você percebe que está no caminho certo como Mestre de Jogo favorito do grupo.

Ensinando o Jogo

Em algum momento você terá que ensinar este jogo para os outros, sejam jogadores experientes ou novatos no *hobby*. Não existe uma única forma de ensinar o jogo, mas cedo ou tarde vocês estarão em volta de uma mesa prontos para o seu primeiro jogo e existem algumas coisas que funcionam bem quando se precisa ensinar alguém a jogar *Destinos*

Imaginários.

Apresentação

Antes do jogo começar, explique aos novos jogadores sobre do que o jogo trata. Apresente a ideia do jogo usando suas próprias palavras. Não existe um roteiro formal pois a melhor maneira de atrair pessoas para o jogo é dividir aquilo que você acha mais interessante. No entanto, existem alguns fundamentos comuns que precisam ser explicados logo de início.

Com jogadores novatos é fundamental focar no significado o que interpretar um personagem significa. Esclareça que cada jogador deverá fazer (representar um personagem), o que você irá fazer (apresentar o cenário e representar os demais personagens) e o conceito geral do jogo (os personagens serão os protagonistas de uma história). Normalmente é uma boa ideia esclarecer os papéis das regras, como e quando eles devem anunciar as ações de seus personagens.

Jogadores que já tiveram alguma experiência com outros jogos irão entender mais facilmente os conceitos do jogo, especialmente se são comuns aos jogos similares. Por isso, foque nos conceitos que tornam *Destinos Imaginários* diferente dos outros jogos: como os aspectos e pontos de destino são os recursos mais importantes e quais elementos eles podem representar (personagens e situações, por exemplo).

Seja lá qual for a sua audiência, procure apresentar o cenário e o tema do jogo que você pretende conduzir. Este passo é fundamental para deixar bem claro suas intenções e é a partir desta descrição que os jogadores irão criar seus respectivos personagens. Apresente de forma geral os eventos, locais proeminentes e problemas importantes da ambientação, como se essa fosse a sinopse de um livro ou um *trailer* de um filme. Se o seu jogo trata, por exemplo, sobre aventureiros em um mundo medieval de espada & feitiçaria, foque nas coisas que o tornam interessantes para vocês: feitiços, masmorras, monstros e tesouros.

Criação dos personagens

Siga as regras para a criação de personagens passo a passo. O processo da criação de personagens é também uma ótima introdução aos conceitos básicos de jogo: os jogadores irão se deparar com seus primeiros aspectos, abordagens, façanhas, fadiga e consequências. Você não precisa soterrá-los com todas as informações, apenas diga em termos gerais o que cada coisa representa.

Se seus jogadores estiverem preocupados em fazer seus personagens “certos” dê a chance de mudá-los posteriormente. Cobrir todas as regras de uma vez e fora de contexto irá tornar seu jogo lento e tedioso. Em particular, não tente explicar como cada Aspecto pode ser invocado ou imposto, deixe que as possibilidades apareçam quando a aventura começar e nos momentos em que os dados forem efetivamente lançados. No começo, a necessidade de

invocar aspectos aparecerá juntamente com a oportunidade de fazê-lo.

A medida que os jogadores introduzem seus personagens e comecem a se relacionar com os Aspectos do cenário, passe a fazer perguntas ao invés de respondê-las. Pergunte porque fizeram determinadas escolhas e sobre os detalhes que ligam os personagens entre si e com o cenário. Você verá que a própria criação dos personagens poderá mudar alguma coisa no mundo, como novos PdMs ou a existência de feitiços quando ninguém havia mencionado nada sobre magia no cenário ainda.

Inicie a partida

Comece a partida descrevendo um pouco mais sobre o cenário e apresente aos jogadores a cena inicial que você planejou. Neste ponto, o objetivo da aventura irá ser apresentado, mesmo que parcialmente. Se houver algum mistério, apresente os elementos que irão impulsionar os personagens a resolvê-lo.

Seja conciso e foque nos detalhes importantes, empolgantes e divertidos. No final, termine com algo que exija alguma ação por parte dos personagens. Então pergunte aos jogadores o que seus personagens fazem.

Terminar uma descrição com algo que exija alguma ação é importante. Não presuma que novos jogadores saberão o que fazer. Dar a eles algo para reagir logo de início significa colocá-los diretamente no jogo, de forma bem clara.

Especialmente se estiver lidando com jogadores novatos, garanta que sejam colocados diante de algo que eles possam formas de lidar. Um conflito é uma boa escolha, assim como uma negociação tensa (que pode facilmente se transformar em um conflito). Mantenha as coisas simples e deixe que a história cresça a partir dali. Mesmo em um conflito, simplifique ao máximo: use capangas e PdMs secundários, com poucas habilidades e apenas fadiga para absorver os ferimentos.

Aspectos irão surgir a medida que você descreve as coisas. No começo, não se preocupe muito em como eles parecem no papel, apenas tenha claro para que eles podem ser invocados ou impostos. Aos poucos, você poderá refinar as coisas e não tema renomear aspectos constantemente – essa é a melhor forma de exercitar a criatividade para esse tipo de coisa.

Jogos posteriores

Depois de algumas horas de jogo, os jogadores irão aproximar seus personagens do objetivo proposto. Como um Mestre de Jogo de primeira viagem, você ainda terá que se adaptar melhor em usar os Aspectos. Sem problemas, continue jogando.

Se as coisas não se desenvolveram tão bem quanto você gostaria na sua primeira sessão, considere-a como um programa piloto, como um primeiro episódio de um seriado. Sinta-se livre para começar de novo ou alterar os

acontecimentos retroativamente na próxima sessão. Se um jogador decidir que o Conceito Principal não era bem o que ele buscava, permita que ele renomeie alguns de seus aspectos na ficha (inclusive refazendo-o completamente ou introduzindo um personagem inteiramente novo). Se sua primeira aventura não foi do seu agrado, deixe isso de lado e comece algo novo.

Embora Destinos Imaginários funcione muito bem para jogos curtos, jogos mais longos (as chamadas **campanhas de jogo**) podem ser realizados e mais sessões serão necessárias para resolver os problemas do seu cenário (talvez 5 a 10 sessões ao invés de apenas duas). Sabendo que você tem mais sessões marcadas pela frente irá conceder a você mais tempo e permitir que planeje melhor as coisas dali pra frente.

Seja lá qual a sua escolha, não pare de criar histórias. Entre as sessões busque inspiração na literatura, cinema, histórias em quadrinho, seriados e até mesmo outros jogos. Nunca despreze uma ideia, anote tudo e traga suas observações para a próxima sessão. Em pouco tempo, vocês irão explorar as inúmeras possibilidades da mecânica dos aspectos e passarão a usar os pontos de destino mais frequentemente. As histórias se tornarão maiores e os jogos cada vez melhores e, conseqüentemente, a diversão também.

Alterando as Regras

Destinos Imaginários deixa, intencionalmente, muitas lacunas para serem preenchidas pelos próprios jogadores. Esta é a melhor maneira de garantir que as regras irão funcionar de acordo com as preferências de gênero e estilo. No entanto, isso não significa que você tenha que criar as coisas do zero. Boa parte do que realmente importa para os personagens e para a história pode ser explicada com as regras que já existem.

A medida que você se torna um Mestre de Jogo experiente é natural que se desenvolva uma noção de como as regras devem funcionar no seu jogo e você ficará tentado em alterar e adaptar regras para o que for necessário.

Não há problema algum nisso. Na verdade, é exatamente que esperamos de você, Mestre de Jogo. Dito isso, existem algumas orientações básicas para alterar ou adaptar qualquer coisa em *Destinos Imaginários*.

Aspectos Temáticos

Se você se deparar com um elemento do cenário importante (ou recorrente), é provável que a relação entre esse ele e os personagens deva ser estabelecida durante a criação de personagens na forma de um aspecto específico. Por exemplo, se a tecnologia for algo importante para os personagens, declare que um dos aspectos será o "aspecto tecnológico" do personagem e todos devem estabelecer como cada um deles se relaciona com a tecnologia do seu cenário.



Outros temas incluem classe social, recursos financeiros, magia, superpoderes e organizações secretas. Seja lá qual for o elemento, deixe claro que os personagens só terão acesso a ele se houver algum aspecto que possa relacioná-los.

Renomeando Abordagens

As abordagens dizem muito sobre como os personagens atuam. Se você desejar, renomeie algumas das abordagens para reforçar a forma como os jogadores enxergam estilos de se resolver as coisas em jogo.

Escala

Muitas vezes os temas e situações do jogo podem iniciar algum conflito entre personagens e elementos de jogo de tamanhos diferentes. Isso ocorre quando o grupo de aventureiros decide enfrentar o dragão, ou um caça espacial enfrenta uma estação inteira. Quando situações assim aparecerem em uma cena, utilize as regras de escala descritas abaixo. Para todo o resto, é muito mais comum que os personagens lidem com situações dentro da sua própria escala.

Primeiro estabeleça quantos estágios de escala você irá precisar. Normalmente três ou quatro são o suficientes. O que cada um destes estágios irá representar depende da natureza do cenário e que histórias você espera contar, mas eles sempre irão refletir progressivamente a diferença de poder entre os personagens e elementos do jogo.

Com um exemplo genérico (que irá funcionar na maioria dos cenários mais comuns), considere usar a seguinte escala, apresentada na ordem de tamanho e escopo:

- **Pequena:** para seres menores que os humanos. *Exemplos: fadas, cachorros, gatos e esquilos.*
- **Média:** aplicado a todos os personagens e elementos do mesmo tamanho que humanos. *Exemplos: humanos, elfos, anões, homens lagartos e androides médios.*
- **Grande:** representam os elementos de artilharia pesada, veículos rápidos e outros elementos cinematográficos. *Exemplos: carros de alta velocidade, tanques, aviões, bateria antiaérea, seres geneticamente modificados, super-heróis.*

- **Gigante:** são os maiores elementos possíveis dentro do jogo. São seres e objetos gigantescos ou de natureza divina. *Exemplos: semideuses, lagartos gigantes, dragões, aberrações do abismo ou bases espaciais.*

Quando duas entidades entram em um conflito entre si, a diferença na escala entra em jogo. Para cada estágio que os separa aplique os efeitos abaixo para o lado maior:

- +1 nas jogadas de ataque e +1 nas jogadas de defesa.
- Causa +2 nas margens de dano de seus ataques e absorve -2 dos ataques que recebe.

Obviamente, se o conflito se der entre duas entidades que são aproximadamente da mesma escala, nenhum destes efeitos se aplicam. Eles só entram em cena quando a escala é claramente desigual.

Elementos Extras

Não são apenas personagens que podem ser representadas por meio de Aspectos, Abordagens, Façanhas, Fadiga e Consequências. **Outros elementos de jogo também são representados desta forma.** Você já viu algo parecido com os Aspectos de Situação. Se algo interessante no seu jogo puder ser explicado nesta linguagem, não hesite em fazê-lo!

Para criar um Elemento Extra, tudo que você precisa fazer é pensar quais aspectos, abordagens e façanhas melhor representam aquilo que você está tentando representar. Outro fator importante é saber o que o Elemento Extra **não** representa. Afinal de contas, os personagens ainda são os

donos das ações do jogo e a ideia de um Extra é dar suporte ou oferecer um obstáculo para que os personagens possam superar.

EXEMPLO: NAVE ESPACIAL

Aspectos: “Nave de Guerra”, “Propulsores Mais Rápidos que a Luz”, “Escudos Defletores”.

Abordagens: Suas abordagens seriam: Forte +3; Rápido +2; Preciso e Discreto +1;

Fadiga e Consequências: Fadiga reflete as avarias causadas pelo uso da nave em situações extremas ou danos resultantes de um ataque direto. Consequências seriam as avarias mais sérias, causadas pelo ataque direto de outras naves ou por meio de sabotagem feita por um personagem.

Escala: Naves espaciais são um trambolho! Para efeitos de comparação, Naves estão uma (ou duas) escalas acima dos personagens humanos.

Regras Powered by Fate

Destinos Imaginários foi construído a partir do Fate. Isso significa que outros jogos que compartilham o selo Powered by Fate são provenientes da mesma fonte e muitas das regras apresentadas em um jogo podem ser reaproveitadas aqui.

Então, caso você encontre uma regra interessante em um RPG movido pelo Fate, considere usá-la em seus jogos. Da mesma forma, se você possui um RPG favorito poderá usar as ideias de Destinos Imaginários com ele.

EXEMPLOS DE PERSONAGENS

Lankhor de En

Aspectos

Conceito Principal: "Guerreiro dos Ermos do Norte"

Busca Pessoal: "Descobrir as tradições perdidas do meu povo"

Laços: "Fiel aos meus companheiros"

Personalidade: "A Honra é a maior das riquezas"

Falha: "Meu lugar é nos ermos"

Abordagens

- Forte +3;
- Atento, Corajoso e Persuasivo +2;
- Rápido, Preciso e Discreto +1;
- Inteligente +0

Façanhas

- Como eu possuo um **Golpe Poderoso**, ganho um bônus de +2 sempre que Atacar, sendo Forte, em um combate corpo-a-corpo.
- Como eu sou um **Mateiro**, ganho um bônus de +2 sempre que Criar uma Vantagem ou Superar um Obstáculo, sendo Atento, quando tiver que encontrar trilhas e recursos de sobrevivência nos ermos selvagens.

Adicione mais uma Façanha à sua Escolha

Pontos de Destino

Recarga: 3

Fadiga & Consequências

Fadiga: □□□

Consequências: Leve (2), Moderada (4), Grave (6)

Descrição

Lankhor é um guerreiro que aprendeu a viver em meio à natureza. Seu espírito livre o tornou patrulheiro dos ermos em que todos da região parecem confiar. Ele é um combatente talentoso e sabe conviver muito bem com o ambiente silvestre que aprendeu a chamar de lar.

Recentemente, embarcou em aventuras com seu novo grupo que se tornou a família que nunca teve. Por esse motivo, Lankhor se dedica de corpo e alma aos seus integrantes.

Nosso patrulheiro também possui uma curiosidade sobre o que aconteceu com seu povo antes do Grande Inverno e que tradições valiosas foram perdidas. Lankhor irá entrar em templos, cavernas, tumbas e ruínas do passado para investigar tudo que puder sobre suas origens.

Valéria, a Ladra

Aspectos

Conceito Principal: "Ladra da Cidade"

Busca Pessoal: "Ouro! Ouro! Ouro!"

Laços: "Devo muito à Lankhor"

Personalidade: "Não me chame de 'garotinha', imbecil!"

Falha: "A guilda dos ladrões me persegue"

Abordagens

- Discreta +3;
- Precisa, Atenta e Rápida +2;
- Forte, Inteligente e Persuasiva +1; Corajosa +0

Façanhas

- Como eu tenho **Furtividade de uma gata**, ganho um bônus de +2 sempre que Criar uma Vantagem ou Superar Obstáculo, sendo Discreta, quando estou tentando passar despercebida por alguém.
- Como eu tenho **Ferramentas de Ladrão**, uma vez por sessão de jogo eu posso abrir uma porta trancada, desde que ela seja comum e possa ser aberta por ferramentas de ladra.

Adicione mais uma Façanha à sua Escolha

Pontos de Destino

Recarga: 3

Fadiga & Consequências

Fadiga: □□□

Consequências: Leve (2), Moderada (4), Grave (6)

Descrição

Valéria aprendeu desde cedo a confiar somente em si mesma se quisesse sobreviver à vida complicada da cidade. Ela se tornou uma ladra profissional e sua vida mudou quando ela pisou no calo de um ladrão importante da guilda em sua cidade – o que a obrigou a fugir sem grandes planos.

Uma recompensa foi posta para trazê-la ao Grão Mestre da guilda e por pouco não foi capturada na saída da cidade. Mas Lankhor a ajudou e, desde então, sente-se na obrigação de ajudá-lo com suas investigações malucas sobre o seu passado... mesmo porque, isso sempre acaba rendendo a ela um pouco de ouro!

Landora, Elfa Arcana

Aspectos

Conceito Principal: *"Elfa Aprendiz de Feiticeira"*

Busca Pessoal: *"Recuperar o Grimório da Lua"*

Laços: *"Muito Apegada ao Reino Élfico"*

Personalidade: *"Minha frieza esconde minha insegurança"*

Falha: *"Distraída com seus livros e feitiços"*

Abordagens

- Inteligente +3;
- Rápida, Persuasiva e Corajosa +2;
- Forte, Precisa e Discreta +1;
- Atenta +0

Façanhas

- Como eu sou uma **Conjuradora Dedicada**, ganho um bônus de +2 sempre que Criar uma Vantagem ou Superar Obstáculo, sendo Inteligente, quando conjurar um feitiço que me ajude a resolver um problema.
- Como eu tenho uma **Malha de Prata Élfica**, uma vez por sessão de jogo eu posso ignorar os danos de um ataque físico.

Adicione mais uma Façanha à sua Escolha

Pontos de Destino

Recarga: 3

Fadiga & Consequências

Fadiga: □□□

Consequências: Leve (2), Moderada (4), Grave (6)

Descrição

Landora sabe que, por mais que tenha orgulho de seu reino, não irá descobrir que segredos a magia está escondendo dela. A Elfa acredita que, para saber como utilizar seu poder para o bem maior, precisa do Grimório da Lua, um lendário livro de feitiços, escrito pelos Altos Elfos, que possui verdadeiras dádivas místicas.

Sua jornada pelo livro a fez sair da sua área de conforto e

teve que conviver com pessoas estranhas aos seus costumes. Sempre foi muito reclusa enquanto vivia no Reino Élfico e agora está ao lado de humanos barulhentos e até um Anão! Se ela contasse para si mesma que teria companhia de um grupo tão diverso ela não acreditaria.

A dedicação de Landora pelo estudo dos feitiços arcanos é também um problema, por si só. Ela é totalmente focada em usar a sua astúcia e inteligência para lidar com os poderes arcanos que acaba esquecendo detalhes importantes sobre o ambiente que a cerca. Isso a torna uma péssima investigadora e, definitivamente, foi destituída de ser a vigia do grupo!

Rod Rodrigues

Aspectos

Conceito Principal: *"Piloto Explorador Espacial"*

Busca Pessoal: *"Encontrar algo como um lar"*

Laços: *"Nada me impede de ser livre"*

Personalidade: *"É bom mas não tanto quanto acha que é"*

Falha: *"Procurado por caçadores e soldados da galáxia"*

Abordagens

Atento +3; Corajoso, Forte e Rápido +2; Discreto, Preciso e Inteligente +1; Persuasivo +0

Façanhas

Como eu sou um **Exímio Piloto**, ganho um bônus de +2 sempre que Criar uma Vantagem ou Superar Obstáculos, sendo Rápido, quando estiver pilotando minha espaçonave.

Como eu tenho uma **Espaçonave de Controle Remoto**, uma vez por sessão de jogo eu posso chamá-la à minha presença, assumindo que ela possa chegar exatamente onde estou.

Adicione mais uma Façanha à sua Escolha

Pontos de Destino

Recarga: 3

Fadiga & Consequências

Fadiga: □□□

Consequências: Leve (2), Moderada (4), Grave (6)

Descrição

Rod Rodrigues é um sujeito independente. Tão independente que encontrou todo tipo de encrenca galáxia afora. Ele é um hábil piloto, mas não sabe direcionar muito bem sua energia, tempo e talento. Ele procura algo para se apoiar: um lar que nunca teve ou um aliado que nunca viu e vaga em sonhos enquanto foge dos caçadores de

recompensa e guardas imperiais que estão à sua procura após um “pequeno incidente” no espaçoporto de Nereux-9.

Roboto DR4

Aspectos

Conceito Principal: “Robô Explorador de Planetas”

Busca Pessoal: “Mapear a galáxia”

Laços: “Sempre serve um membro da Federação”

Personalidade: “Sarcasmo não programado”

Falha: “Defeito de fabricação na perna”

Abordagens

- Inteligente +3;
- Atento, Persuasivo e Preciso +2;
- Discreto, Forte e Rápido +1;
- Corajoso +0

Façonhas

- Como eu tenho **Percepção Programada**, ganho um bônus de +2 sempre que Criar uma Vantagem ou Superar Obstáculos, sendo Inteligente, quando usar meus sensores para detectar a aproximação de alguém.

- Como eu tenho uma **Base de Dados Intergaláctica**, uma vez por sessão de jogo eu posso resgatar um fato conhecido sobre uma cultura, idioma ou história sobre algum planeta cadastrado.

Adicione mais uma Façonha à sua Escolha

Pontos de Destino

Recarga: 3

Fadiga & Consequências

Fadiga:

Consequências: Leve (2), Moderada (4), Grave (6)

Descrição

Roboto DR4 é a quarta geração de exploradores espaciais enviados em missões de reconhecimento e exploração das regiões mais marginais da galáxia. Este exemplar acabou encontrando Rod Rodrigues como aliado de viagens depois de uma missão mal sucedida em um dos planetas de lava tóxica e alta gravidade. Apesar do desvio de percurso, DR4 teve sua programação readaptada pelos Engenheiros Clandestinos do espaçoporto de Tortuga e viu uma oportunidade de dar prosseguimento à sua missão: mapear toda a galáxia. Como efeito adverso de sua recente reprogramação ele se tornou extremamente sarcástico e irônico o que o torna um péssimo diplomata.

PERSONAGEM

Nome

Descrição

DESTINOS IMAGINÁRIOS

FICHA DE PERSONAGEM

Recarga

Pontos de Destino

ASPECTOS

Conceito Principal

Falha

FAÇANHAS

»

»

»

»

»

FADIGA

1

2

3

ABORDAGENS

Atenta

Rápida

Precisa

Discreta

Persuasiva

Corajosa

Forte

Inteligente

CONSEQUÊNCIAS

2

Leve

4

Moderada

6

Grave