

MicroFATE

um Fate ainda mais minimalista

+ Texto, revisão e diagramação +

Lu Cavalheiro

<https://lucavalheiro.itch.io/>

+ Licença +

CC-BY-SA 4.0 Internacional

https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt_BR

+ Sinopse +

MicroFATE é uma simplificação das regras de **Fate RPG** cujo propósito é proporcionar aos jogadores um jogo rápido e ágil sem, no entanto, abrir mão dos elementos característicos do sistema: os **Aspectos** e os **Pontos de Destino**.

+ ISBN +

978-65-00-48426-7

Este trabalho é baseado no Fate Condensado (disponível em inglês no endereço <http://www.faterpg.com> e em português no endereço <https://fatesrdbrazil.gitlab.io/fate-srd-brasil/fate-condensado/>), um produto da **Evil Hat Productions, LLC**, desenvolvido, autorado e editado por PK Sullivan, Lara Turner, Leonard Balsera, Fred Hicks, Richard Bellingham, Robert Hanz, Ryan Macklin, e Sophie Lagacé, and licenciado para meu uso sob Licença Creative Commons Atribuição 3.0 Não Adaptada (cujo texto para leigos em português se encontra em https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.pt_BR). Fate™ é uma marca comercial de **Evil Hat Productions, LLC**, e está sendo usado com permissão. A fonte *Fate Core* é © **Evil Hat Productions, LLC** e está sendo usada com permissão. Os ícones das **Quatro Ações** foram desenvolvidos por Jeremy Keller.

MicroFATE foi publicado em parceria e com o fomento do **RPGWorld** - <https://rpgworldsite.wordpress.com/>.



Criação de Personagens

Para criar um personagem em **MicroFATE**, é preciso definir três **Aspectos** e uma **Façonha**. Além destes, um personagem tem também seus **Recarga e Pontos de Destino** e **Es-tresses e Condições**.

Recarga e Pontos de Destino

A **Recarga** de um personagem diz com quantos **Pontos de Destino** o personagem começará a sessão, não importando com quantos **Pontos de Destino** o personagem tenha terminado a sessão anterior. O valor padrão de **Recarga** é 3.

Aspectos

Um **Aspecto** é uma frase sucinta que descreve algo único ou notável sobre o personagem. **Aspectos** são sempre verdadeiros, e essa verdade deve tanto poder ajudar quanto atrapalhar o personagem. Um personagem é construído com três **Aspectos**:

- **Conceito**: apresenta quem o personagem é. Exemplos: *Arqueólogo aventureiro*, *Chefe da máfia italiana*;
- **Dificuldade**: apresenta algo que complica a vida do personagem. Exemplos: *Medo paralisante de cobras*, *Irrestritamente bondoso*;
- **Aspecto Livre**: apresenta uma característica adicional do personagem. Exemplos: *Amigos na alta sociedade*, *Fará qualquer coisa para proteger sua esposa*.

Além dos personagens, qualquer coisa em **MicroFATE** que for importante para a narrativa tem pelo menos um **Aspecto** associado a ela. Os personagens podem usar esses **Aspectos** como se fossem os deles, desde que eles saibam da existência do **Aspecto** em questão.

Em **MicroFATE**, os **Aspectos** servem para:

- Se o **Aspecto** puder contribuir positivamente em um teste, adicione +1 ao resultado. Se o jogador gastar 1 **Ponto de Destino**, adicione +3, e não apenas +1, ao resultado. Uma vez por sessão, o personagem pode usar seu **Aspecto Conceito** desta forma sem gastar **Pontos de Destino**;
- Se o **Aspecto** puder contribuir positivamente em um teste, o jogador pode gastar 1 **Ponto de Destino** para jogar novamente os dados, devendo aceitar o novo resultado mesmo se ele for pior que o anterior. Uma vez por sessão, o personagem pode

usar seu **Aspecto Conceito** desta forma sem gastar **Pontos de Destino**;

- Se o **Aspecto** for contribuir negativamente em um teste, adicione -1 ao resultado, ou -2 se for o **Aspecto Conceito**. Se um **Aspecto** estiver contribuindo negativamente em um teste, o jogador pode escolher falhar automaticamente no teste e receber 1 **Ponto de Destino** ao invés de rolar os dados.

O personagem só pode gastar 1 **Ponto de Destino** em um dado **Aspecto** durante um teste. Ele pode gastar mais **Pontos de Destino** em outros **Aspectos** naquele teste. Os **Pontos de Destino** podem ser gastos depois da rolagem dos dados.

Além desses usos, o jogador pode gastar 1 **Ponto de Destino** para declarar um fato na cena em que esteja, como a existência de um item ou pessoa em determinado lugar, desde que ele consiga relacionar a declaração a algum de seus **Aspectos**.

Para avaliar se e como um **Aspecto** está contribuindo em um teste, adote como critério o bom senso narrativo. Normalmente, se for muito difícil enxergar o **Aspecto** contribuindo no teste em questão, é porque provavelmente ele não estará contribuindo.

Façonha

Uma **Façonha** é uma habilidade especial que o personagem pode usar em um tipo específico de situação. Elas podem ser oriundas de equipamentos especiais, super poderes, capacidades alienígenas, magia, psiquismo, etc. A não ser que a descrição da **Façonha** diga o contrário, usar uma **Façonha** não requer o gasto de **Pontos de Destino**.

Cada personagem tem direito a uma **Façonha**, que deverá ser criada pelo jogador e aprovada pelo narrador. Caso o jogador queira ter mais **Façonhas**, ele poderá reduzir seu valor de **Recarga** em 1 para adquirir uma **Façonha** adicional. Ainda, o valor de **Recarga** não poderá ser reduzido para menos que 1 desta forma.

Toda e qualquer **Façonha** deverá seguir um dos dois modelos abaixo:

- **Nome da Façonha**: O personagem adiciona +2 ao resultado do teste em *tipo de ação* quando *situação específica*;
- **Nome da Façonha**: O personagem pode realizar uma *ação* que o personagem não poderia fazer normalmente.

Em que *tipo de ação* deve ser substituído por uma das

Quatro Ações de Fate, e *situação específica* indica a condição na qual a *Façonha* poderá ser usada. *Realizar uma ação que o personagem não poderia fazer normalmente* deve ser entendido como uma ação que a lógica narrativa determina ser impossível de ser realizada por aquele personagem. O narrador poderá adicionar elementos que clarifiquem mecanicamente os benefícios advindos da *Façonha*.

Caso a *Façonha* pareça muito poderosa, o Narrador poderá atribuir a ela o custo de 1 ou mais *Pontos de Destino* por uso. Uma *Façonha* muito poderosa, por definição, faz mais do que uma *Façonha* pode fazer, seja usar duas ou mais vezes o mesmo modelo apresentado ou usar os dois modelos ao mesmo tempo.

Estresses e Condições

Cada personagem possui quatro caixas de *Estresse*. Cada caixa pode mitigar um de dano, e o jogador pode marcar quantas quiser e achar apropriado, desde que elas estejam previamente desmarcadas. Além das caixas de *Estresse*, possui três *Condições*: **Afetado**, com valor 2; **Incapacitado**, com valor 4; e **Desabilitado**, com valor 6. Cada uma dessas *Condições* pode mitigar uma quantidade de dano igual ou menor ao valor delas. O jogador pode marcar quantas *Condições* ele quiser e achar apropriado, desde que elas estejam previamente desmarcadas.

Estresses e Condições são a medida do dano sofrido pelo personagem. *Estresses* são danos superficiais, e são automaticamente curadas ao final de um *Conflito*. *Condições* são *Aspectos* especiais que representam danos duradouros e de difícil recuperação. No momento em que um personagem gastar um *Marco Menor*, ele poderá iniciar o processo de recuperação, devendo escolher um entre: desmarcar a Condição *Afetado*; transformar a Condição *Incapacitado* em *Afetado* caso a Condição *Afetado* não esteja marcada; ou transformar a Condição *Desabilitado* em *Incapacitado* caso a Condição *Incapacitado* não esteja marcada.





Testes

Quando não se há certeza se um personagem conseguirá ou não realizar uma ação, o Narrador pode pedir um *Teste*. O jogador rolará 4dF e somará todos os modificadores advindos dos *Aspectos* e eventuais gastos de *Pontos de*


Destino do personagem. Se não houver ninguém se opondo à sua ação, o personagem rolará contra uma *Dificuldade*, um número alvo estabelecido pelo Narrador. Se houver alguém se opondo à sua ação, o personagem rolará contra uma *Oposição*, o resultado de uma rolagem feita por quem estiver se opondo à sua ação.

As Quatro Ações e suas Resoluções

Em **MicroFATE**, é possível realizar quatro tipos de ações, as chamadas **Quatro Ações**:

-  **Superar**: superar, resolver ou contornar uma dada situação;
-  **Criar Vantagem**: criar ou descobrir algo que possa ser usado como uma vantagem, introduzindo no jogo um *Aspecto* descrevendo a vantagem criada com uma *Invocação gratuita*, isto é, o direito de usar o *Aspecto* uma vez sem gastar *Pontos de Destino*;
-  **Ataque**: provocar dano de qualquer tipo a outro personagem;
-  **Defesa**: defender-se ou impedir a realização de ações contra o personagem.



Não importa qual a ação realizada, existem apenas quatro resultados possíveis, as **Quatro Resoluções**:

- **Falha**: seu resultado foi menor do que a *Dificuldade* ou *Oposição*. Ou você não conseguiu o que queria, ou conseguiu a um custo muito alto, determinado pelo Narrador;
- **Empate** seu resultado foi igual à *Dificuldade* ou *Oposição*. Ou você obteve um *Impulso*, um *Aspecto* temporário que só pode ser usado uma vez e então desaparece, ou você conseguiu o que queria a um custo, determinado pelo Narrador;
- **Sucesso**: seu resultado superou a *Dificuldade* ou *Oposição* em 1 ou 2. Você conseguiu o que queria, sem custos, sem benefícios;
- **Sucesso com Estilo**: seu resultado superou a *Dificuldade* ou *Oposição* em 3 ou mais. Você conseguiu mais do que queria. Além de seu objetivo, ganhe um *Impulso* relacionado à ação realizada, ou uma *Invocação gratuita* adicional se você estava tentando uma ação de  **Criar Vantagem**.

Conflito

Em um *Conflito*, os personagens e seus opositores podem causar dano um ao outro. Em **MicroFATE**, *Conflitos* acontecem em turnos, e em cada turno cada um dos envolvidos no *Conflito* tem direito a uma ação. Determine usando

a narrativa quem será o primeiro a agir no *Conflito*. Assim que o primeiro a agir resolver sua ação, ele determinará quem agirá depois dele, e assim sucessivamente até que todos tenham agido no turno. O turno se encerrará, e o último a agir no turno encerrado decidirá quem iniciará o próximo turno.

Caso um dos envolvidos no *Conflito* queira causar dano em outro, o atacante realizará  **Ação de Atacar** oposta por uma  **Ação de Defender** do defensor. Caso o atacante tenha **Sucesso** ou **Sucesso com Estilo**, ele causará ao defensor um total de dano igual ao resultado de sua rolagem de ataque subtraído da rolagem de defesa do defensor, e o defensor deverá mitigar o dano sofrido com seus **Estresses e Condições**. Se por alguma razão o defensor não puder mitigar todo o dano sofrido, ele será *nocauteado*.

Uma vez terminado o *Conflito*, cabe ao lado vencedor decidir o que fazer com os personagens *nocauteados*.

Evolução de personagem

Em **MicroFATE**, os personagens recebem *Marcos* para representar seu aprendizado e crescimento. *Marcos* só podem ser gastos ao final da sessão de jogo.

Marco Menor

O personagem recebe um *Marco Menor* ao fim de uma sessão de jogo. Ao gastar um *Marco Menor*, inicie o processo de recuperação conforme descrito em **Estresses e Condições**, e escolha um entre:

- Reescrever seu *Aspecto Dificuldade* ou *Livre*;
- Substituir uma de suas *Façonhas* por outra;
- Reduzir sua *Recarga* em 1 e adicionar uma nova *Façonha*, desde que isso não reduza sua *Recarga* para menos que 1;

Marco Maior

O personagem recebe um *Marco Maior* na conclusão da aventura sendo narrada. Ao gastar um *Marco Maior*, um personagem recebe todos os benefícios de um *Marco Menor*, e deve escolher um benefício dentre os abaixo listados:

- Reescrever seu *Aspecto Conceito*;
- Criar uma nova *Façonha* sem precisar reduzir sua *Recarga*;
- Aumentar sua *Recarga* em 1.