

# DRY

# FATE

UM HACK PARA FATE BÁSICO

V 0.1 – POR FÁBIO EMILIO COSTA

*Fate Core* (CC-BY) 2012 Evil Hat Production; (CC-BY) 2015 Solar Entretenimento; (CC-BY) 2018 Coletivo Solar



## O OBJETIVO DO DRY FATE

*Dry Fate* (Fate Seco) é um hack que criei tentando desenvolver uma versão minimalista do Fate que, ainda que minimalista, contenha o que eu considero os Pilares do Fate. Ele utiliza regras obtidas em diversos módulos, como *Ferramentas de Sistema, Uprising – The Dystopian Universe RPG, Boa Vizinhança (Good Neighbors)* e assim por diante.

### O que Dry Fate NÃO É?

*Dry Fate* não visa ser um substituto completo ao Fate Básico ou ao Fate Acelerado, e sim um “novo” jogo minimalista e que sirva de introdução às bases do Fate. É altamente recomendado que você leia o *Fate Básico* e o *Fate Acelerado* (disponíveis na [MeepleBR \(Físico\)](#) ou na [Dungeoneer \(Digital\)](#)) após alguns jogos para sanar possíveis dúvidas e conhecer ainda melhor o Fate.

### O que Dry Fate não abarca?

Algumas regras e dicas para criação de aventuras. De outra forma, *Dry Fate* é um jogo completo e compatível com qualquer produto *Movido Pelo Fate*

## criar personagem

Criar o personagem em *Dry Fate* é bem simples:

1. Defina os **Aspectos** do Personagem
2. Escolha 1 ou 2 **Façanhas**
3. Marque a **Recarga** Inicial (normalmente 3)

## ASPECTOS

Aspectos são frases que definem características importantes e únicas sobre o seu personagem ou qualquer outro elemento do cenário, representando Verdades no jogo enquanto os mesmos estão presentes. Aspectos costumam ser *ambíguos* (tendo pontos positivos e negativos), *claros* e *descritivos*.

Em *Dry Fate*, todos os Aspectos de personagem devem descrever também algum tipo de **Ocupação**. Essa ocupação pode ser declarada de maneira direta, como em **Policial Indomável** ou **Fotógrafo Investigativo**, ou de maneira indireta, como no fato de ele ser um **Palhação que não suporta ver uma criança chorar**.

Defina Cinco Aspectos de Personagem. Desses, três representam o **Conceito** (o que o personagem fundamentalmente é), **Dificuldade** (o maior problema do personagem, que funciona como um freio para suas ações) e **Motivação** (o que o personagem deseja fazer). Os dois últimos são Livres e podem ser usados a vontade.

Após isso, você vai definir o nível de **Competência** do personagem em cada um desses Aspectos (e em suas ocupações). O **Conceito** sempre terá uma **Competência Boa (+3)**. Defina um dos demais como **Razoável (+2)** e outros dois como **Regular (+1)**.

Caso o personagem não possua ideia para os dois Aspectos Livres, pode-se deixar os mesmos em branco e serem preenchidos durante o jogo. **Entretanto** o personagem deve ter ao menos uma Competência **Razoável (+2)** e uma **Regular (+1)** associada aos Aspectos

#### USOS DOS ASPECTOS

- **Invocação:** Aumenta as chances dos personagens serem bem-sucedidos, devido aos pontos positivos do mesmo;
  - Exige **1 Ponto de Destino**, exceto quando o Aspecto tiver **Usos Gratuítos** (veja abaixo);
  - +2 em um rolamento, **OU**
  - +2 na dificuldade da oposição fazer algo, **OU**
  - um novo rolamento, **OU**
  - declarar automaticamente alguma situação vantajosa (a critério do narrador)
  - Um Aspecto **não pode** ser usado mais de uma vez em uma mesma ação, mas em uma mesma ação pode-se usar vários Aspectos, desde que o personagem tenha Pontos de Destino o bastante;
- **Forçada:** Complica a vida do personagem, mudando os eventos da cena em questão devido a pontos negativos do mesmo
  - Caso seja aceito, ao fim da cena o personagem recebe um Ponto de Destino;
  - Pode ser negado ao custo de 1 Ponto de Destino;

#### USOS GRATUÍTOS E IMPULSOS

Algumas ações dos Personagens podem fazer com que Aspectos apareçam em jogo, e esses Aspectos possuem **Usos Gratuítos**. Ao fazer uso de tais Aspectos, o personagem **não precisa** usar Pontos de Destino, fazendo uso desses Usos. O Aspecto não desaparece se acontecer de tais Usos serem exauridos.

Algumas ações também podem gerar **Impulsos**, que são Aspectos de curta duração e uso único que representam pequenas vantagens que os personagens

#### EXEMPLO DE PERSONAGEM

#### THYRAR, O HALFLING LADINO

##### ASPECTOS

Tipo:	Aspecto	Competência
<b>Conceito</b>	Um <i>Ladino halfling</i> esquivo	<b>Bom (+3)</b>
<b>Dificuldade</b>	Os <i>Comunais</i> dos Montes Fair Mellows já estavam começando a me importunar	<b>Regular (+1)</b>
<b>Motivação</b>	Um Halfling que quer conhecer o mundo	<b>Razoável (+2)</b>
	Alyeda, Deusa da Sorte e do Destino, ilumina seus <i>Seguidores</i>	<b>Razoável (+2)</b>
	Fezair precisa entender que <i>Ilusões não me afetam</i>	<b>Regular (+1)</b>

##### FAÇANHAS [RECARGA: 3]

- Como ladino, sei usar **Ataques Furtivos**, então **uma vez por sessão** posso golpear um alvo que não tenha me notado, como se ele tivesse apenas **Médiocre (+0)** ao se defender
- Tenho **Contatos no submundo**, então recebo +2 ao **Criar Vantagens** enquanto tento obter informações no meio do submundo;

- Reescrever 1 Aspecto **que não seja o Conceito**. Isso pode incluir modificar a *Ocupação* amarrada ao mesmo;
- **Marco Maior**: representa os momentos onde o personagem evolui de maneira maior. Os perigos vencidos já não são tão sérios, e as oposições começam a ficar cada vez maior. Ele pode receber um ou mais dos benefícios abaixo, quanto o personagem desejar:
  - Recebe 1 Ponto de Recarga
    - Pode ser usado para comprar imediatamente uma nova Façanha
  - Recebe 2 Pontos para distribuir entre suas competências
    - Não pode-se elevar o nível do Conceito, ao menos que pelo menos 1 outra Competência tenha sido elevada acima do Conceito;
  - Pode-se renomear o Conceito, incluindo sua *Ocupação*;
  - Recebe-se um benefício de um Marco Menor

## FRACTAL DO FATE (OU REGRA DE BRONZE)

Tudo que você desejar, pode ter elementos de um personagem:

- Se muda a história, possuirá **Aspectos**;
- Se implica em novas formas de agir, terá **Competências**;
- Se faz coisas excepcionais, possuirá **Façanhas**;
- Se pode ser consumida, possuirá **Condições**;

### Exemplos:

O **Rifle da Corporação LionHeart** (Aspecto) possui uma melhoria de **Mira Telescópica** (Façanha) que oferece +2 ao Atacar através a longa distância e cinco **Condições de Munição**, marcadas uma a uma;

**Shivara, Deusa da Natureza** (Aspecto), possui **O Domínio da Natureza** (Aspecto) com Competência **Excepcional (+5)**

gens obtiveram graças a suas ações. Não há necessidade de pagar Pontos de Destino para usar um Impulso, mas uma vez que o faça o mesmo desaparece

## DURAÇÃO DOS ASPECTOS

Em geral, Aspectos permanecem em jogo até que alguma outra ação tente o remover de jogo (normalmente *Superar*: veja abaixo) ou que a mudança de cena leve a tornar os mesmos irrelevantes (um **Prédio em Chama** com certeza terá virado cinzas quando os personagens voltarem para lá algumas cenas depois). As exceções são os Aspectos do Personagem (que são alterados em **Marcos**: veja abaixo), e os Impulsos, que desaparecem tão logo sejam usados.

## FAÇANHAS

Façanhas são as coisas especiais que seu personagem pode fazer, seja por ter treinamento específico, equipamento de melhor qualidade, habilidades especiais, ou qualquer outra justificativa plausível. Todo personagem pode ter até 2 Façanhas antes de começar a pagar Recarga, e as Façanhas seguem o modelo abaixo:

- *Como sou/tenho [Descreve o que torna você especial], eu recebo +2 ao [Superar/Criar Vantagem/Atacar/Defender] usando [Competência] quando [Situação específica]; OU*
- *Como sou/tenho [Descreve o que torna você especial], uma vez por sessão posso [descreva a coisa especial que você pode fazer]*

## RECARGA E PONTOS DE DESTINO

**Pontos de Destino** representam o número de vezes que você pode mudar a narrativa por meio dos seus Aspectos, seja beneficiando rolamentos ou trazendo **Descrições Narrativas** ao jogo.

**Recarga** define o **mínimo** de **Pontos de Destino** que todo personagem tem ao iniciar uma sessão de jogo: pode acontecer, graças às Forçadas, de um personagem começar a sessão seguinte com mais Pontos de Destino que a Recarga, sendo que nesse caso ele mantém os Pontos de Destino que possui.

O Padrão de Recarga é 3, e pode aumentar com a Evolução do Personagem, e cair conforme o personagem compra mais Façanhas que as Façanhas Gratuítas (1 por Façanha Adicional). Exceto se autorizado pelo Narrador, nenhum personagem pode ter Recarga abaixo de 1.

## ROLAMENTOS

Em *Dry Fate* usa-se 2 pares de dados de seis faces, que chamaremos de dP (dados Positivos) e dN (dados Negativos) e vão indicar o sinal do resultado.

**Nota:** Se você for mais experiente em Fate ou tiver acesso aos dados Fate, você pode usá-los normalmente, rolando-os e lendo de maneira convencional.

Role ambos os pares e pegue os dados de menor valor de ambos. Se forem iguais, o valor do rolamento será +0. Caso contrário, considere o resultado como sendo igual ao menor valor, com o sinal equivalendo o tipo de dado.

### Exemplos:

- dP: 4,4; dN: 4,1; menor dP: 4; menor dN: 1; resultado -1
- dP: 3,2; dN: 3,4; menor dP: 2; menor dN: 3; resultado +2
- dP: 2,5; dN: 2,4; menor dP: 2; menor dN: 2; resultado +0

Caso você possua dados Fate, você pode os utilizar normalmente. Além disso, você pode usar a opção do *Baby's First Fudge Dice* (marcar dados d6 de pontos com caneta permanente com os símbolos de +, - e 0, segundo o molde abaixo) ou usar a emulação padrão (1-2 = -, 3-4 = 0 e 5-6 = +). Em ambos os caso, cada + adiciona 1 ao resultado e cada - reduz um no resultado de um rolamento, 0 não afetando o mesmo. Qualquer uma dessas formas de rolamento é igualmente funcional

d6	•	•	•.	••	•••	••••
dF(a)	X	\\	\\	□	X	□
dF(b)	\\	\\	X	□	X	□
dF(c)	\\	□	\\	X	X	□

**NOTA:** o rolamento em *Dry Fate* pode retornar valores de +/- 5 no rolamento. Embora fora da escala padrão do Fate, a possibilidade de tal rolamento acontecer é tão pequena que pode ser descartada ou aceita sem nenhuma mudança especial no jogo, ficando a critério do grupo.

## NPCs

Em *Dry Fate* existem apenas dois tipos de NPCs: *Extras* e *NPCs principais*.

NPCs principais são criados como personagens comuns, apenas mudando sua escala de poder:

- **Tenentes** possuem apenas 1 Condição, 2 Façanhas e 2 Aspectos:
  - **Conceito** em *Bom* (+3)
  - **Motivação** em *Regular* (+1)
- **Chefões** possuem 3 Condições, 3 Façanhas e 3 Aspectos:
  - **Conceito** em *Ótimo* (+4)
  - **Dificuldade** em *Regular* (+1)
  - **Motivação** em *Bom* (+3)

## EXTRAS

São os ninjas que só servem para apanhar na mão dos heróis, os figurantes, as pessoas-cenário. Não possuem Condições e possuem apenas dois Aspectos, um **Aspecto Nominal** (como *Ninja do Clã do Pé*) e um **Ponto Fraco** (como *Fraquejam quando estão em menor número*).

Normalmente o Aspecto Nominal será *Regular* (+1) ou *Razoável* (+2) e o Ponto Fraco será *Terrível* (-2). Alguns Extras mais fortes podem ter *Bom* (+3) ou mais no Aspecto Nominal, sendo que nesse caso o Ponto Fraco torna-se apenas *Ruim* (-1).

## HORDA DE EXTRAS

Se você quiser, ajunte vários Extras em uma *Horda*: adicione +1 ao Aspecto Nominal e coloque uma Condição para cada dois Extras. Cada Condição sofrida reduz a Horda o bastante para reduzir o bônus em +1.

## MARCOS

São os momentos onde o personagem melhora suas condições após ser bem-sucedido (ou não) em suas ações. Em *Dry Fate* são dois marcos:

- **Marco Menor:** representa pequenos aprendizados, e normalmente ocorre ao final de uma sessão. Pode-se fazer uma *E APENAS UMA* das coisas abaixo
  - Limpar uma Condição
  - Reescrever uma Façanha
  - Comprar uma nova Façanha (caso ainda tenha Façanhas Gratuitas ou Receber +1 em recarga)
  - Alternar os níveis de Competência entre dois Aspectos *que não envolva o Conceito*

## CONDIÇÕES

Cada personagem tem três **Condições**. Condições são Aspectos que são **Marcados** em caso do personagem ser atingido e permanecem em jogo como **Aspectos** até que haja tempo e circunstâncias para realizar qualquer ação para limpar essas **Condições** (enfaixar uma perna, retomar o fôlego, racionalizar as visões terríveis). O atacante que aplicou uma Condição no personagem recebe um *Uso Gratuito* da Condição marcada.

### Como nomear as Condições:

Existem duas opções interessantes para se nomear suas Condições:

- **Pré-Nomear:** faça com que os personagens tenham suas condições previamente nomeadas, coisas como *Enfraquecido*, *Perturbado*, *Iá! Iá! Cthulhu Fthagh!* ou qualquer outra coisa condizente com o que você vai fazer. Ao receber a Condição ele a *Marca*, indicando que ela está ativa, *Limpando-a* quando recuperar.
- **Vantagens:** Fica claro o tipo de dano que o personagem tomou, pode ser útil para planejar o tipo de situações, pode permitir ao Narrador formas de restringir abusos
- **Desvantagens:** perde-se flexibilidade, fica complicado manter, pode colocar facilmente o jogo em situações onde todo o grupo é derrotado em um momento inconveniente
- **Pós-Nomear:** o Aspecto que descreve a Condição é descrito no momento em que a Condição deve ser marcada, e apagado tão logo a Condição seja recuperada. Essa seria a forma padrão do Fate
- **Vantagens:** Torna os personagens mais resistentes (já que as Condições podem ser usadas conforme a necessidade), permite maior flexibilidade
- **Desvantagens:** pode permitir que as pessoas “confundam as coisas” conforme o estilo de jogo
- **Regra Opcional:** *Golpes Fulminantes* - caso o alvo receba um sucesso com estilo ou não tenha mais condições adequadas, ele pode tomar um golpe tão poderoso que pode reescrever um dos Aspectos do personagem. Não marque Condições, mas renomeie um Aspecto de maneira que indique sua nova situação (por exemplo: de *Policial Indomável* para *Policial Indomável Caolho*). Isso não afeta de imediato a Competência relacionado ao mesmo, mas o atacante ainda recebe o *Uso Gratuito* nesse novo Aspecto

Soma-se ao rolamento do dado o valor de qualquer **Competência** que seja aplicável à situação, mais qualquer Façanha aplicável, mais quaisquer usos de Aspectos, e compara-se a uma dificuldade estabelecida, segundo a Escala ao lado, de **Terrível (-2)** até **Lendário (+8)** ou ainda maior se necessário (sugere-se como dificuldade padrão **Razoável (+2)**), para obter-se uma das **Resoluções** abaixo:

- **Resultado Menor que a dificuldade:** Falha - Não conseguiu o que deseja-se, ou consegue-se com alguma complicação séria (uma decisão difícil, inimigos percebem suas intenções, etc...);
- **Resultado Igual ao da dificuldade:** Empate - Consegue-se o que deseja, mas com algum incômodo (perde-se ferramentas, os inimigos notam coisas estranhas...)
- **Resultado Superior à dificuldade:** Sucesso - Consegue-se o que deseja sem consequências
- **Resultado Superior à dificuldade + 2:** Sucesso com Estilo - Consegue-se o que deseja e ainda obtém-se algum benefício adicional (inimigo passa para seu lado, obtem alguma informação adicional...)
- Por meio de um *Impulso*

**Trabalho em Equipe:** se um personagem possuir uma Competência igual ou similar a do personagem que está realizando algum rolamento, ele pode abdicar de sua ação naquele momento para oferecer um bônus passivo de +1 ao personagem que realiza a ação. O número de personagens que podem fazer isso fica a critério do Narrador.

## AÇÕES SIMPLES

Tudo pode ser descrito em *Dry Fate* envolvendo um dos quatro tipos de ação abaixo:

- **O Superar:** Realizar a ação prevista pela **Competência** (Um **Fotógrafo** tirar fotos, um **Médico** diagnosticar doenças, ...)
- Essa ação também costuma ser usada para *Remover* Aspectos, mas não os alterar;
- **C Criar Vantagens:** Preparar ou obter algo que poderá ser usado para obter uma vantagem futura como um **Aspecto** (Um **Fotógrafo** conseguir e equipar **Lentes Teleobjetivas**, um **Médico** solicitar exames adicionais...)
- Sempre gera **Aspectos** com **Usos Gratuítos**

A ESCALA	
Lendário	+8
Épico	+7
Fantástico	+6
Excepcional	+5
Ótimo	+4
Bom	+3
Razoável	+2
Regular	+1
Medíocre	+0
Ruim	-1
Péssimo	-2

- **Falha** oferece o uso gratuito à Oposição
  - **Sucesso com Estilo** coloca Duas Invocações Gratuítas
  - Pode ser usado também para tentar **Mudar** um Aspecto de jogo
    - **Guerreiros Hostis** passam a ser **Aliados Valorosos**
  - A **Ataque**: qualquer ação que visa causar um **Prejuízo** a outrem (um **Policial** golpeia um Ladrão, um **Bully** humilha uma criança, um **CEO** realiza uma aquisição hostil na bolsa de valores)
    - Normalmente é uma ação que leva a ou é usada em Conflitos (veja abaixo)
  - D **Defesa**: qualquer tentativa **ATIVA** de impedir que qualquer das ações acima sejam realizadas (a **Criança** chama a atenção contra o Bully, o **CEO** da empresa que sofre a tentativa de aquisição hostil ordena a realização de lucros, tirando as ações da bolsa)
- Avalie os resultados finais conforme os guias mostrados nas Resoluções anteriormente citados.

## AÇÕES COMPLEXAS

Quando você precisa resolver situações complexas, você pode utilizar *Desafios*, *Disputas* e *Conflitos*

## DESAFIOS

Uma série de ações de *Superar* (encadeadas ou não) que vão resolver um conjunto de ações para alcançar-se um objetivo:

Desemperrar uma porta para fugir da horda de zumbis ao mesmo tempo em que se monta uma barreira que vá conter os zumbis por tempo o bastante

## DISPUTAS

Uma sequência de rolamentos entre dois ou mais lados, visando um objetivo onde apenas um lado pode ser bem sucedido mas os lados não desejam provocar prejuízo direto entre si.

Vários corredores de rally desejam vencer uma prova importante com uma premiação muito boa.

1. Defina os lados envolvidos e Aspectos do local
2. Defina se existe uma dificuldade mínima (por exemplo: juízes ou o terreno) ou se os personagens estão disputando entre si sem nenhum outro elemento envolvido.
3. Cada lado realiza um rolamento em uma Competência adequado e compara-se seus resultados

1. O lado com o melhor resultado obtém a **vitória** aquela **altercação**: deve ao menos empatar com qualquer dificuldade mínima.
2. Se o lado vencedor passou por três ou mais a dificuldade mínima **ou** o lado perdedor, ele recebe **duas** vitórias
3. Empates provocam **Reviravoltas**: condições de vitória o ambiente mudam, novos inimigos aparecem, etc...
4. O lado que obtiver três vitórias primeiro vence a Disputa

## CONFLITO

Quando ambos os lados querem provocar dano ou prejuízo direto de algum tipo ao outro, acontece um conflito

- Determine os Aspectos as **Zonas** do local do conflito:
  - Regiões onde as pessoas podem se confrontar
  - Personagens podem se deslocar livremente para qualquer Zona adjacente, mas para zonas mais distantes pode-se demandar rolamentos de Competências adequadas
- Determina-se quem age primeiro, baseado nas Competências
- Cada personagem tem direito a realizar uma ação seja de Ataque ou não (pode-se Criar Vantagens, por exemplo)
  - Caso tenha-se efetuado um Ataque, o alvo pode realizar um Rolamento de Defesa
  - Caso a Defesa tenha sido menor que o Ataque, o alvo marca 1 **Condição**
  - Caso a Defesa tenha tido um **Sucesso com Estilo** no Ataque, pode forçar o alvo a Marcar Duas Condições **ou** marcar uma Condição e obter um Impulso
  - Se o alvo não tiver ou não quiser marcar uma Condição que possa ser marcada para aquele tipo de Conflito, ele foi **Derrotado** e tem o destino nas mãos do Atacante
  - Antes dos dados serem rolados, a oposição pode decidir **Conceder**, saindo do Conflito mas sem todos os prejuízos possíveis:
    - Recebe 1 Ponto de Destino caso Conceda + 1 caso tenha marcado Condições
  - Quem agiu pode escolher qualquer personagem que não tenha agido ainda para ser o próximo a agir (incluindo os personagens do Narrador). Se todos os personagens em cena tiverem agido, o último a agir decide quem será o primeiro no próximo turno
  - O Conflito encerra-se quando um dos lados é totalmente derrotado, concede, ou caso os dois lados decidam de comum acordo;