

Quickstart Fair Leaves

Um Cenário para Família onde
crianças crescem como uma turma

Para Fate Acelerado

Por Fábio Emilio Costa

Inclui a aventura As Estranhas
Invenções dos Racoonteur

Sumários de Regras do Fate para o Kit Introdutório de Fair Leaves

Introdução

Seja bem-vindo ao Kit Introdutório para *Fair Leaves*. Nesse Kit, você encontrará um resumo de regras e do cenário de *Fair Leaves*, um jogo de RPG para a Família, ambientado em uma pequena cidade do interior americano, não muito diferente da *Green Meadows* de *Nossa Turma*, ou da *Tara de Jakers! - As Aventuras de Piggley Winks*, ou mesmo da *Chicago* de *Punky*. Nessa pequena cidade, os personagens jogadores vivem como uma Turma, cada um com suas características, vantagens e desvantagens.

Nesse sumário das regras de *Fair Leaves*, que se baseia nas regras do Sistema *Fate Acelerado*¹, você verá tudo o que será necessário para conduzir a aventura exemplo, *As Estranhas Invenções dos Racoonteur*, além de explicações sobre como funcionam os personagens mostrados anteriormente.

O que vou precisar?

- **Duas a cinco pessoas.** Um de vocês será o **narrador**, os outros serão os **jogadores**. Explicaremos a função de cada um mais à frente.
- **Dados Fate™**, ao menos quatro, de preferência quatro por participante. Esses são dados de 6 lados especiais que são marcados em dois lados com o sinal de adição (+), dois lados com o sinal de subtração (-), e dois lados em branco (■). Você pode conseguir esses dados em lojas especializadas, como a MeepleBR². Além disso, mais abaixo, em *Não tenho Dados Fate, e agora?*, apresentaremos alternativas para usar-se outras formas de rolamento para quando precisar-se rolar os dados.
- **As Cartilhas de Personagem**, uma para cada jogador. Elas estão em anexo e fazem parte desse Kit Introdutório.
- **Blocos de anotações, pedaços de papel** ou algo similar.
- **Marcadores de Pontos de Destino**. Podem ser exércitos de War, feijões, elásticos, botões, fitas ou qualquer outra coisa similar. Consiga muitos deles – 30 ou 40.

¹ que pode ser adquirido em PDF pela [Solar Entretenimento](#) e em livro físico pela [MeepleBR](#).

² <https://www.lojameeplesbrjogos.com.br/fate-rpg-dados-fate>

Aventurando-se juntos por Fair Leaves

Esse *Kit Introdutório* apresenta Fair Leaves, um cenário onde você e seus amigos vão contar uma história (que alguns chamam de aventura). O objetivo de vocês será contar essa história introdutória, onde eles vão conhecer novos amigos e se envolverem em confusões, tentando as resolver (ou às vezes até mesmo arrumando ainda mais).

Às vezes alguém tomará uma decisão ou tentará algo e talvez você não tenha muita certeza sobre como resolver a situação; é ai que você lança os dados para saber o que acontece. Quanto mais alto o valor que você conseguir na rolagem dos dados, maior serão as chances de você conseguir o que está tentando.

Como começar?

Primeiro deve-se escolher os jogadores e o narrador. Chamamos de jogador cada um dos que estão na mesa e assumem o papel de um **personagem do jogador** ou **PJ**³ na história e entra na pele de seu personagem, tomando as decisões por ele. No caso desse quickstart, os personagens jogadores serão os quatro personagens da Turma:

- **Bale Bassārius**, um pequeno cachorro basset violinista, criado por uma família de musicistas clássicos. Ele é um garoto muito **Certinho**, mas que vê na Turma um grupo de pessoas onde ele pode ficar mais à vontade, sem tantas regras sobre o que vestir, o que falar e o que fazer;
- **Carlo Gatteriani**, um garoto gatinho bastante **Curioso**, criado por pais com grande intelecto e estudo que estimularam o filho a crescer solto, fazendo suas próprias descobertas quando necessário. Sempre está envolvido em alguma coisa e vê na Turma pessoas que acabam o arrastando (e sendo arrastado por ele) em direção a coisas novas e desconhecidas.
- **Shirley Sheepely**, essa ovelha é uma das garotas mais **Descoladas** da cidade, e o é pelo seu jeito natural, não por usar-se de vestimentas ou coisas do gênero. É descontraída e de bem com a vida, exceto quando vê pessoas que bagunçam com a vida dos outros. Ela gosta da turma pois se sente importante, já que ela não deixa todos saírem de controle;
- E **Tiana Tigerinni**, uma tigresinha criada pela Avó, e que é muito **Travessa**, fazendo tudo o que não se espera e nada do que se espera de uma menina, jogando bola, brincando de pique e aprontando bastante. Ela nunca machucaria ninguém, entretanto (ao menos se a pessoa não merecer), e vê na Turma colegas de aventuras que não têm medo de se meter em confusão com ela;

Um dos participantes assume o papel de **narrador do jogo**. O trabalho do narrador é apresentar os desafios aos jogadores e interpretar todos os

³ também conhecidos como PCs (*Player Characters*)

personagens que não possuem jogadores (**personagens do narrador** ou **PdNs4). A ele caberá também explicar e aplicar as regras conforme a necessidade. O Narrador deverá estudar bem esse Kit Introdutório, entender bem as regras e ler a aventura *As Estranhas Invenções dos Racoonteur* para entender o que acontecerá.**

Todos na mesa, narrador e jogadores, são responsáveis por contar a história. Quando você toma uma decisão por seu personagem (ou por um dos PdNs, no caso do narrador), pense em duas coisas.

Primeiro, ponha-se no lugar de seu personagem e pense profundamente no que ele faria – mesmo que não seja a melhor coisa a fazer. Se você está interpretando um personagem que às vezes toma algumas decisões tolas, não tenha medo de tomar tais decisões tolas por ele de propósito.

Segundo – e isto é realmente importante – pense sobre a história que está sendo contada. Idealize as escolhas que podem tornar a história melhor: mais interessante, mais empolgante, mais divertida. Será que uma determinada decisão poderia dar ao personagem de outro jogador a chance de fazer algo incrível? Considere fortemente tomar essa decisão.

É assim que você conta história em grupo – por não ter medo que seu personagem tome decisões erradas, e por fazer escolhas que tornarão a história mais interessante para todos na mesa – não apenas para você.

Vamos explicar a seguir como funcionam as regras de *Fair Leaves* e como você deve conduzir a aventura.

⁴ Também conhecidos como NPCs (*Non-Player Characters*)

Entendendo as Cartilhas dos Personagens

Cada personagem é descrito em uma Cartilha, que descreve as capacidades, vantagens e defeitos dos mesmos. Vamos ver então como é que funciona cada parte de uma Cartilha de Personagem.

Aspecto

Um **aspecto** é uma palavra, frase ou sentença que descreve algo importante sobre o seu personagem. Pode ser um lema pelo qual seu personagem vive, um traço da personalidade, uma descrição de um relacionamento que você tem com outro personagem, uma posse importante ou um equipamento que seu personagem possua ou qualquer outra coisa que faça parte de seu personagem e que seja de importância vital.

Aspectos lhe dão a chance de alterar a história de forma a criar um laço com suas tendências, perícias ou problemas. É também possível usá-los para estabelecer fatos sobre a ambientação, como a presença de magia ou a existência de um aliado, inimigo perigoso ou uma organização secreta.

Cada personagem terá uma gama de aspectos (inicialmente quatro), incluindo o **Arquétipo** e as **Perguntas**. Por hora isso lhe fornece a ajuda necessária para ter uma ideia da coisa.

Além disso, existe espaço em cada cartilha para que o jogador coloque mais dois Aspectos que ele achem interessante. Seria legal que cada jogador utilizasse esses espaços para adicionar ideias aos personagens, como:

- Brinquedos ou brincadeiras favoritas
- Amizades ou inimizades com pessoas de fora da turma
- Comportamentos que sempre possuem

Arquétipos

Cada personagem segue uma *Cartilha* de personagem, e essa *Cartilha* é chamada baseada no Arquétipo do Personagem, que funciona como uma descrição geral da personalidade do personagem. Daremos a seguir uma descrição rápida dos Arquétipo que parecem nessa aventura.

- **O Certinho:** tende a ser a “Voz da Consciência” dos demais integrantes da Turma, em especial dos mais “atirados”. Também sabe como agradar os Adultos nos momentos certos.
- **O Curioso:** sempre tem um desses em qualquer turma: nem o mais esperto, o mais atlético ou o mais estiloso, mas normalmente é o que acaba levando o resto da Turma para a “encrenca” para satisfazer sua curiosidade. Cada ação do Curioso é baseada em responder uma pergunta... “Por que...”

- **O Descolado:** Normalmente atua como líder da sua turma. O Descolado é alguém que consegue unir todos ao seu redor, pelo seu exemplo, seu caráter e pela confiança que ele é capaz de trazer ao resto da turma.
- **O Geninho:** chamado também de Crânio ou Cérebro, normalmente é um dos garotos mais espertos da região (se não o mais). Ele normalmente é quem consertará coisas ou pesquisar livros para ajudar a Turma.
- **O Travesso:** diametralmente oposto ao Certinho, sabendo todos os truques escusos para trapacear e tentar se dar bem. Normalmente faz isso não apenas para tentar se dar bem, mas para ajudar seus amigos;
- **O Adulto:** bem mais velho que os personagens da Turma, você é ao mesmo tempo um ponto de conciliação e alguém que impede a Turma de se divertir;
- **O Mandão:** você pode e você quer, e não importa o que aconteça, você consegue.
- **O Valentão:** você conhece apenas dois tipos de pessoas no mundo, as que são poderosas e as que se submetem aos mesmos. Você então decidiu deixar claro que você é parte das poderosas.

O Arquétipo é um Aspecto como qualquer outro, podendo ser invocado e forçado normalmente (veja abaixo sobre como usar um Aspecto)

Bale, enquanto o **Certinho**, pode invocar seu Arquétipo para mostrar-se confiável e responsável (mesmo quando ele não está realmente sendo). Entretanto, pode ter seu Aspecto forçado para fazer com que ele evite riscos, mesmo quando necessários.

As Perguntas

Cada um dos Aspectos já apresentados em cada Cartilha representa a resposta a uma pergunta relacionada ao personagem, coisas relacionadas ao Arquétipo do mesmo. A única pergunta em comum, ao menos para os personagens jogadores, é que todos possuem uma resposta para a pergunta “*O que você pensa da turma?*”. Pense nessa pergunta como uma forma de entender o porquê daquele Aspecto.

Tiana possui como uma das Perguntas da sua Cartilha de Travessa “*Que tipo de travessura você nunca, jamais faria?*” com o Aspecto **“Não machucaria ninguém.... Ao menos não ninguém que não mereça”**. Isso quer dizer que Tiana sempre se preocupa em não machucar as pessoas em suas Travessuras, ao menos se ela acreditar que alguém mereça correr esse risco.

Outros tipos de Aspectos

Além dos *Aspectos de Personagem* (incluindo os Arquétipos e Perguntas), existem outros tipos de Aspectos.

- **Aspectos de Situação:** Estes aspectos descrevem o ambiente onde a ação está ocorrendo. Isso inclui aspectos criados ou descobertos usando a ação **criar**

vantagem (Veremos mais sobre isso adiante). Um aspecto de situação normalmente desaparece no final da cena da qual faz parte ou quando alguém realiza uma ação que pode alterá-lo ou fazê-lo sumir. Na prática, eles enquanto houver uma situação que permita isso.

Exemplos: **Forte Nevasca; Fizemos Bagunça demais!**

Para se livrar de um aspecto de situação, você pode tentar uma ação de superar para eliminá-lo, pensando em uma forma de como o seu personagem conseguirá isso – pegando um balde com água para apagar o **Incêndio Feroz**, correndo pra valer para escapar do Valentão que está **Na Sua Cola**. Um oponente pode usar uma ação de Defesa para tentar manter o aspecto, se ele puder descrever como ele consegue isso.

- **Impulso:** Um impulso é um aspecto temporário que você consegue rapidamente, e então desaparecem. Impulsos não utilizados desaparecem assim que a cena em que foram criados se encerrar ou quando a vantagem que representam não existir mais. Eles representam vantagens rápidas e passageiras que você consegue durante um conflito.
-

Exemplos: **Na Mira; Distraído; Desequilibrado; Pedra no Sapato**

- **Condições:** Personagens dos jogadores, e alguns PdN, possuem *Condições*, que refletem perturbações em seu estado físico e mental. Normalmente, sofre-se Condições como resultado de ações de **Ataque** ou como resultado de **Sucessos a Custo**. Veremos mais sobre isso adiante em uma sessão própria.

Usando Aspectos e Pontos de Destino

Há três coisas importantes que você pode fazer com os aspectos: **invocar** um aspecto, **forçar** um aspecto e usar aspectos para **estabelecer fatos**.

Invocando Aspectos

Você **invoca** um aspecto para receber um bônus ou tornar as coisas mais complicadas para o seu oponente. Você pode invocar qualquer aspecto que você a) conhece e b) pode explicar como está usando para tirar vantagem incluindo aspectos de outros personagens ou situações. Normalmente, invocar um aspecto custa um ponto de destino – você entrega um dos seus pontos de destino ao narrador. Para invocar um aspecto, você precisa descrever como esse aspecto ajuda você na situação atual.

- Eu ataco o Valentão com minha espada de madeira. Eu sei que ele é **Lento**, então isso me ajudará.
- Eu quero assustar esse Mandão. Ouvi dizer que ele tem **Medo de Ratos**, então vou soltar um rato em sua mochila.
- Agora que os Professores estão **Distraídos**, eu posso passar de fininho por eles.
- Essa robô parece muito complicado – mas eu sou um **Curioso** e mexer em coisas complicadas é normal par mim.

Qual o benefício de invocar um aspecto? Escolha um dos seguintes efeitos:

- Adicionar um bônus de +2 à sua jogada. Isso custa um ponto de destino.
- Lançar os dados novamente. Esta é uma boa opção se você conseguiu um resultado muito baixo (normalmente -3 ou -4 nos dados). Custa um ponto de destino.
- Confrontar um oponente com o aspecto. Você usa esta opção quando seu oponente está tentando algo e você acha que algum aspecto pode dificultar para ele. Por exemplo, um Valentão quer alcançar seu estilingue, mas ele está **Soterrado Pelos Caixotes**; você pode gastar um ponto de destino para invocar esse aspecto e aumentar a dificuldade dele em +2.
- Ajudar um aliado com um aspecto. Use esta opção quando um amigo precisar de alguma ajuda e você achar que algum aspecto pode deixar as coisas mais fáceis para ele. Você gasta um ponto de destino para invocar o aspecto e agora ele consegue +2 em sua jogada.

Jogador Contra Jogador

A única chance de os pontos de destino não irem para o narrador é quando o conflito ocorre contra outro jogador. Se você Invocar um dos aspectos do personagem de outro jogador, o ponto de destino vai para ele ao invés do narrador ao final da cena.

Importante: Você pode invocar determinado aspecto apenas uma vez por rolagem de dados; não é possível gastar vários pontos de destino em um aspecto para conseguir um bônus gigantesco. Você pode, no entanto, invocar vários aspectos diferentes para o mesmo teste.

Se estiver invocando um aspecto para adicionar um bônus ou lançar novamente os dados, espere lançar os dados primeiro. Não faz sentido gastar pontos de destino se você não precisa deles!

Invocações gratuitas: Às vezes você pode Invocar um Aspecto de graça, sem pagar pontos de destino. Se você criar ou descobrir um aspecto usando uma ação de criar vantagem, a primeira invocação dele (por você ou um aliado) é grátil (se você for bem-sucedido com estilo, você ganha duas invocações de graça). Se você fazer um adversário marcar uma Condição através de um ataque, você ou um aliado podem invocá-lo gratuitamente uma vez. Um **impulso** é um tipo especial de aspecto que garante uma invocação grátil e então desaparece.

Forçando Aspectos

Se você está em uma situação na qual possuir ou estar próximo a um certo aspecto significa complicar as coisas para seu personagem, qualquer um poderá **forçar** esse aspecto. Você pode inclusive forçá-lo sobre você mesmo. Forçar é a forma mais comum dos jogadores ganharem pontos de destino.

Há duas formas de forçar.

- **Forçando decisões:** Este tipo sugere a resposta a uma decisão que o seu personagem precisa tomar. Se seu personagem é o **Certinho da Turma**, por exemplo, você pode precisar ficar e obedecer as ordens do professor, mesmo

que isso seja ruim para você. Ou se você é **Travesso** pode ser difícil não resistir a realizar algumas travessuras.

- **Forçando eventos:** Às vezes forçar reflete um acontecimento que complica sua vida. Se você possui **Sorte Estranha**, é claro que aquela tranca das portas estará travada quando você tentar entrar em uma sala de aula para se proteger de um valentão. Se você **Deve Um Favor a Richard McHog**, então Richard McHog aparecerá e exigirá que você lhe pague o favor em um momento inconveniente.

De qualquer modo, quando um aspecto é forçado contra você, a pessoa que fez isso oferece a você um ponto de destino e sugere que o aspecto tenha determinado efeito - que você tomará uma decisão ou que um evento em particular ocorrerá. Você pode negociar a situação, propondo melhorias ou mudanças à situação que está sendo forçada. Em algum momento você deve decidir se aceitará a situação forçada. Se aceitar, ganha um ponto de destino e seu personagem toma a decisão sugerida ou o evento acontece. Se recusar, você terá que pagar um ponto de destino de seu próprio bolso. Sim, isso significa que se você não possuir pontos de destino, você não pode recusar a situação que está sendo forçada!

Estabelecendo Fatos

Por fim, você pode **estabelecer fatos** no jogo. Não é preciso gastar pontos de destino para tal, lançar os dados ou qualquer coisa parecida - apenas por possuir o aspecto **Tenho um Super Kit de Química** você já determinou que é um sabe Química o bastante para usar o seu Kit para realizar preparados químicos. Ter o aspecto **Odeio Richard McHog** estabelece que o cenário possui um personagem chamado Richard McHog que te afeta de alguma forma. Se você possuir o aspecto da **Casa da Árvore da Shirley**, você não apenas estabelece que existe uma garota chamada Shirley, mas que ela tem uma Casa da Árvore e você tem acesso a ela!

Ao estabelecer fatos sobre o cenário dessa forma, certifique-se de fazê-lo em concordância com os outros jogadores. Se a maioria das pessoas quer jogar em um cenário sem magia, você não deveria forçar a barra e tentar trazer a magia através de um aspecto. Tenha certeza de que os fatos estabelecidos pelo seu Aspecto tornam o jogo divertido para todos.

Bale possui o Aspecto *Sou um violinista de uma família de musicistas clássicos, com uma educação clássica*. Alguns fatos que isso estabelece (entre outros): Bale possui um violino e o sabe tocar; Sua família é de musicistas que tocam obras clássicas; Ele conhece obras clássicas

Atitudes

As Atitudes em Fair Leaves são mais relacionadas à maneira como cada personagem encara a situação do que ao que ele faz ou como ele faz. Elas são

relacionadas de certa forma a posturas que cada personagem tem em relação às coisas, e portanto cada um dos personagens costuma se focar um pouco mais em uma ou duas das Atitudes.

As Atitudes em Fair Leaves são:

- **Ativa:** agilidade corporal, velocidade, força física, vitalidade. Pessoas Ativas são capazes de correr rápido, erguer coisas pesadas e subir em árvores com facilidade e presteza. Pessoas ativas podem obviamente ser ruins: basta pensar nos Valentões que espancam o que eles acreditam ser problemas até que eles deixem de ser problemas.
- **Desenvolta:** calma sob pressão, saber fazer as coisas certas no momento certo, estar antenado e ter uma postura confiante e positiva, essas são as características das pessoas Desenvoltas. Pessoas com uma Atitude *Desenvolta* sabem quando agir ou não, como reagir de maneira a manter a tranquilidade de todos mesmo sob pressão e manter a postura mesmo quando sob pressão. Pessoas Desenvoltas podem ser a realidade extremamente frias, fazendo o que elas querem sem se importar com as pessoas.
- **Divertida:** a Atitude Divertida tem a ver com espirituosidade, empatia e vontade. Pessoas *Divertidas* são a alma da festa: elas contam as melhores piadas, fazem palhaçadas para todos rirem e sabem todos os jogos e brincadeiras para que todos aproveitem cada instante das férias. Claramente que pessoas Divertidas podem o ser à custa dos outros: a diferença apenas é se as pessoas riem *com* você, *de* você ou *para* você.
- **Esperta:** a Atitude Esperta tem a ver com a Inteligência, Conhecimento e Raciocínio. Pessoas *Espertas* tendem a demonstrar possuírem e aplicarem grandes conhecimentos, serem criativas e dominarem todo o tipo de informação. Claro que atitudes mais más podem ser feitas por pessoas *Espertas* também.
- **Fofa:** a Atitude *Fofa* é relacionada à inocência e delicadeza da vida. Pessoas *Fofas* tendem a ser mais elegantes e graciosas com as coisas, e em geral são mais empáticas do que as demais. Como a inocência também pode ser usada de maneira sutilmente inapropriada, pessoas *Fofas* também são capazes de trapaças e outras atitudes matreiras.

Façanhas

As Façanhas dos personagens são coisas que eles sabem fazer de maneira muito especial. Nesse *Kit Introdutório*, todos os personagens estão com suas Façanhas devidamente descritas nas Cartilhas dos Personagens. Geralmente façanhas lhe fornecem um bônus (quase sempre +2) para certas Atitudes quando usadas em uma situação em particular ou em circunstâncias específicas.

Recarga e Pontos de Destino

Sua **Recarga** é o número de pontos de destino que são recuperados no início de cada sessão – a menos que você tenha terminado a sessão anterior com mais pontos de destino do que seu valor de recarga, caso no qual você começa com o valor da sessão anterior. Nesse Kit Introdutório, todos os personagens possuem uma Recarga 3

Quantos Pontos de Destino o Narrador Possui?

Como narrador, você não precisa calcular os pontos de destino de cada PdN, mas isso não significa que você possui um valor ilimitado. Comece cada cena com um ponto de destino para cada personagem jogador na cena. Gaste esses pontos para invocar aspectos (e Condições) contra os personagens. Quando os pontos acabarem, não há mais como invocar aspectos contra eles.

Então, como aumentar a quantidade de pontos de destino do narrador? Quando um jogador forçar um aspecto de um PdN, ele dá ao narrador um ponto de destino. Se isso acontecer no fim da cena ou se o PdN conceder, você pode adicionar esse ponto de destino no começo de sua próxima cena.

Pontos de destino que você premia quando algum aspecto é forçado NÃO vêm da reserva de cena do narrador. Jamais se preocupe em ficar sem pontos de destino para premiar aspectos forçados.

Condições

Vamos falar sobre isso mais adiante, mas *Condições* são indicações do estado físico e mental dos personagens. Normalmente, sofre-se Condições como resultado de ações de **Ataque** ou como resultado de **Sucessos a Custo**. Veremos mais adiante em uma sessão própria.

Realizando Ações

Agora é hora de começar a fazer algo. Você precisa saltar de um vagão em movimento para outro. Precisa convencer os deuses antigos a realizar um milagre para você. Precisa fazer os valentões da cidade gostarem de você, sem que levar uma surra. Como saber o que vai acontecer?

Realizando Uma Ação Em 30 segundos

1. Descreva o que está tentando fazer. Veja se algo ou alguém está tentando lhe impedir.
2. Decida que tipo de ação está tentando realizar: *criar vantagem, superar, atacar ou defender.*
3. Escolha uma Atitude.
4. Role os dados e adicione o valor da Atitude ao resultado.
5. Modifique a rolagem por conta de Aspectos ou Façanhas (se aplicável).
6. Descreva o resultado.

Primeiro você narra o que seu personagem está tentando fazer. Os aspectos do seu personagem fornecem uma boa ideia sobre o que você *pode* fazer. Se você possuir um Aspecto que sugere que você pode usar kits de ciência para fazer coisas, então use-o. Se seu aspecto descreve você como um travesso, vá para cimas com suas travessuras. Esses detalhes históricos não possuem peso mecânico no sistema. Você não recebe um bônus por seu sapo de borracha ou por seus kits de ciências, a não ser que você gaste Pontos de destino para **invocar** um aspecto apropriado. Muitas vezes, a habilidade para usar um aspecto e fazer algo significativo na história já é um bônus e tanto!

Como saber se foi bem-sucedido? Na maioria das vezes você será bem-sucedido por que a ação não é difícil e ninguém está tentando lhe impedir de realizá-la. Porém se uma falha pode resultar em uma reviravolta interessante na história ou algo interessante pode acontecer, você precisa lançar os dados.

Parte do processo de determinar o seu resultado é gerar um número aleatório, o que ser obtido de duas formas: lançando quatro dados Fate ou usando alguma alternativa, como descrito abaixo em *Não tenho dados Fate, e agora?*

Dados Fate: Os Dados Fate (às vezes chamados de Dados Fudge, devido ao jogo para o qual foram criados) é uma das formas de determinar as resoluções. Sempre rolam-se quatro Dados Fate. Cada dado apresentará um resultado ,  ou , e você faz o cálculo para saber qual foi o total da rolagem somando-se os dados rolados (normalmente 4). Por exemplo:

-     = +1
-     = +2
-     = +0
-     = -1

Não tenho dados Fate, e agora?

Não se preocupe: existem algumas alternativas para conduzir a aventura desse Kit Introdutório usando-se dados convencionais ou outros mecanismos.

Dados db comuns

Não há problema se você não quiser ou puder usar dados Fate – qualquer conjunto de dados de 6 lados normais funciona bem. Se os usar, leia 5 ou 6 como , 1 ou 2 como , e 3 ou 4 como branco .

db-db

Pegue dois dados de seis lados de cores diferentes. Determine um deles como o dado positivo e outro como o negativo, e então, faça a rolagem. Subtraia o dado negativo do positivo para ter um resultado entre -5 e +5. Resultados duplicados sempre são zero. Essa opção cria resultados mais oscilantes do que os quatro dados Fate, e o intervalo de resultados é mais amplo, mas é similar o bastante para funcionar.

Ligue os Pontos

Esta técnica foi vista pela primeira em “*Baby’s First Fudge Dice*” por Jonathan Walton. Você pode pesquisar no Google para encontrar uma explicação completa da ideia (em inglês) — procure o link que direciona para a página sinisterforces.com.

Com um marcador permanente e alguns dados de seis lados (com pontinhos, não números), você pode fazer seus próprios dados Fate ligando os pontos. Os lados com 2 e 3 serão o , 4 e 6 serão  e 5 e 1 serão o  — o 1 precisa ser desenhado à mão livre. Tcha-ram — dados Fate artesanais!

Aplicativos para Celular

Existem vários aplicativos de celular para rolar-se dados Fate nas lojas de aplicativos para as principais plataformas, tanto Android quanto iOS. Procure por Fate Dice ou Fudge Dice nas lojas de aplicativos. Em especial, para Android recomendamos os aplicativos [Fate Dice](#) e [DnDice](#).

Spinner

Uma alternativa é usar um *hand spinner* (ou *fidget spinner*, como é conhecido em certos locais), baseando-se na regra do *Disco L'Aventure* criada por

Jorge Valpaços⁵. Basta utilizar o guia em anexo⁶, que pode ser obtido no *site* da Lampião Games e, identificando um dos lados do *spinner* como o ponteiro (utilize um pedaço de cartolina colado por ao *spinner* ou marque um dos lados usando uma caneta permanente ou marcadora de CD apropriada), de um toquinho e espere o *spinner* parar (recomenda-se que dê-se um toque não muito forte para que não leve-se tempo demais). Leia o resultado indicado pelo ponteiro.

Resoluções

Depois de rolado os dados, adicione o bônus da Atitude (que falamos anteriormente) e quaisquer bônus de Aspectos ou Façanhas. Compare o total com um número alvo, que pode ser tanto uma dificuldade fixa (provavelmente indicado na aventura ou definido pelo Narrador) ou o resultado de um lance de dados de um PdN. Baseado nessa comparação o seu resultado é:

- Uma **falha** se o seu total for *menor* do que o de seu oponente.
- Um **empate** se seu total é *igual* ao de seu oponente.
- Um **sucesso** quando o seu total é *maior do que* o de seu oponente.
- Um **sucesso com estilo** se o seu total for pelo menos *três pontos maior* do que o de seu oponente.

Sempre considere a Escala anexa na Cartilha de cada personagem para determinar as dificuldades.

Bale está se apresentando na escola durante um show de talentos.

Porém, a peça musical clássica que ele escolheu é muito, muito difícil, mesmo para adultos, quem dirá para uma criança. Mesmo com os **Ensaios constantes** ao qual ele se submeteu, essa peça é muito complicada. A dificuldade para ele seria uma dificuldade *Excepcional (+5)*. Ele precisa, no mínimo, de um resultado *Fantástico (+6)* para ser bem-sucedido. Qualquer coisa abaixo disso pode resultar em ele receber uma **Chuva de Vaias**, mas se ele conseguir um resultado *Lendário (+8)*, os professores chorarão **de emoção**.

A Escala

Em *Fate*, usamos a escala de adjetivos e números para classificar as Atitudes, o resultado da rolagem, dificuldades nos testes, etc.

Aqui está ela:

5 <https://lampiaogamestudio.wordpress.com/2017/07/24/disco-laventure-faca-voce-mesmo-e-nova-regra-para-deloyal/>

6 <https://bit.ly/DiscoLaventureFate>

<i>Bônus</i>	<i>Nível</i>
+8	Lendário
+7	Épico
+6	Fantástico
+5	Excepcional
+4	Ótimo
+3	Bom
+2	Razoável
+1	Regular
+0	Medíocre
-1	Ruim
-2	Terrível

Os níveis das dificuldades dizem um tanto sobre o quão complicado é alcançar tal sucesso. O mesmo nas Atitudes dá uma ideia de quão bom o personagem é tomando aquela atitude.

Agora que já falamos sobre as resoluções, podemos falar sobre as ações e como as resoluções estão relacionados a elas.

Ações

Então você narrou o que seu personagem está tentando fazer e percebeu que existe uma chance de algo dar errado. Agora procure saber que tipo de **ação** se enquadra melhor no que está tentando fazer. Há quatro ações básicas que cobrem qualquer coisa que esteja tentando fazer no jogo.

⊕ Criar Vantagem

Criar vantagem é qualquer coisa que você tente fazer para ajudar a você ou a um de seus amigos. Tomar seu tempo para mirar melhor a maçã podre na cabeça do valentão, passar algumas horas estudando um livro na biblioteca de Fair Leaves ou empurrar o valentão que está tentando roubá-lo para o desequilibrar – tudo isso conta como criar vantagem. O alvo de sua ação pode usar uma ação de **defesa** para impedi-lo. A vantagem que criar permitirá que você realize uma das seguintes opções:

- Criar um Aspecto de situação novo.
- Descobrir um Aspecto de situação que já existe ou o Aspecto de outro personagem que você desconhecia.
- Tirar vantagem de um Aspecto já existente.

Ao Tentar criar um novo aspecto ou descobrir um já existente:

- **Falha:** Ou você não cria ou descobre o aspecto ou pode acontecer de você criar ou descobrir, mas um *oponente* poderá invocar o aspecto gratuitamente.

- **Empate:** Se você tentou criar um aspecto, você conseguiu um **impulso**. Nomeie-o e então invoque-o de graça – depois disso o impulso é perdido. Se você estava tentando descobrir um aspecto existente, trate como um sucesso
- **Sucesso:** Você cria ou descobre o aspecto e você ou um aliado pode invocá-lo de graça. Escreva o aspecto em uma ficha catalográfica ou nota adesiva e ponha-o sobre a mesa.
- **Sucesso com estilo:** Você cria ou descobre o aspecto e você ou um aliado podem invocá-lo *duas vezes* de graça. Normalmente não é permitido invocar o mesmo aspecto duas vezes no mesmo teste, mas esta é uma exceção; obter um sucesso com estilo lhe fornece uma **GRANDE** vantagem.
Ao tentar tirar vantagem de aspecto já conhecido:
- **Falha:** Você não consegue nenhum benefício adicional. Ainda é possível invocá-lo no futuro se desejar, ao custo de um ponto de destino.
- **Empate ou sucesso:** Você consegue uma invocação gratuita de um aspecto para você ou um aliado usar depois. Você pode querer desenhar um círculo ou uma caixa no aspecto no cartão de anotação e marcá-lo quando for invocado
- **Sucesso com estilo:** Você consegue duas invocações gratuitas do aspecto, que também podem ser usadas por um aliado, se desejar.

Bale decidiu mostrar que é capaz de tocar qualquer música no violino, então ele está ensaiando o *Bolero de Ravel* no mesmo. Se ele conseguir, ele gerará um Aspecto **Dedicado** para ele convencer o pai dele a dar uma folga para ele. Caso contrário, é bem provável que ele fique **De Castigo**. Essa é uma ação de Criar Vantagem sendo Fofo.

Superar

Você usa **superar** quando tenta passar por algo que está entre você e um objetivo – destravar uma fechadura, fugir da detenção, saltar sobre grades e muros. Realizar uma ação para eliminar ou alterar um aspecto de situação inconveniente é normalmente uma ação de superar. O Alvo de sua ação pode obter a chance de usar uma ação de defesa para tentar impedi-lo.

- **Falha:** Você tem uma escolha difícil a fazer. Você pode simplesmente falhar – a porta continua fechada, você não aproveita a chance de fugir da detenção, você não consegue impulsionar-se. Você pode, porém, ter sucesso, mas a um custo alto – talvez você deixe algo importante para trás, ou até tenha que marcar alguma de suas Condições. O narrador lhe ajudará a determinar o custo apropriado.
- **Empate:** Você atinge seu objetivo, mas há um custo. O narrador pode introduzir um problema ou apresentar uma escolha difícil (resgatar um de seus amigos, mas não ambos) ou alguma outra reviravolta.
- **Sucesso:** Você consegue o que estava tentando fazer.
- **Sucesso com estilo:** Como acima, mas você consegue um Impulso.

Carlo está tentando achar um livro específico na biblioteca da escola com informações que ele precisa para entregar seu trabalho

Atacar

Use um **ataque** quando estiver tentando machucar alguém, tanto física quanto mentalmente – brandindo uma espada de madeira, atirando com estilingue ou chamando ele de “*Feio, bobo e chato!*”. O importante é: se alguém se machucar feio, sairá de cena. O alvo de sua ação pode tentar se Defender.

- **Falha:** O seu ataque não funciona. O alvo se esquiva de sua espada, você erra as pedrinhas, o alvo ri do seu xingamento.
- **Empate:** O seu ataque não pega em cheio e não é suficiente para causar qualquer dano ou embaraço, mas você consegue um impulso.
- **Sucesso:** Seu ataque atinge e causa dano, fazendo-o marcar uma Condição (veja Abaixo).
- **Sucesso com estilo:** Você acerta e causa dano, fazendo-o marcar duas Condições. Como opção você pode fazer o alvo marcar apenas uma Condição e ganhar um impulso.

Tiana decidiu que BASTA! Richard McHog já a provocou demais, e a mais recente foi ele ter tentado bater nela junto com seus valentões.

Ela decidiu retrucar, empurrando ele em um monte de lixo fedorento. Isso conta como um Ataque, já que ele pode ficar *Bravo* ou *Assustado* com a impetuosidade de Tiana (sendo as Condições que ele pode sofrer caso Tiana seja bem-sucedida em seus Ataques).

Essa certamente é uma ação de *Ataque* sendo *Ativa*.

Defender

Use sua defesa quando estiver tentando evitar que alguém faça algumas das três ações apresentadas acima – você apara a espada com um graveto, tenta manter o equilíbrio para não cair de um muro, bloqueia a saída do beco ou algo parecido. Normalmente esta ação é executada *na vez de alguém*, outra pessoa como reação à tentativa de um ataque, superar ou criar vantagem. Você também pode usar contra ações que não sejam de ataque ou para defender outra pessoa se encontrar uma forma plausível de fazer isso. Normalmente é aceitável se a maioria dos que estão na mesa concordarem que é algo razoável, mas você também pode optar por usar um aspecto relevante à situação. Se o fizer, estará sujeito a se tornar um alvo de qualquer resultado ruim.

- **Falha:** Você recebe o que seu oponente tenha usado contra você.
- **Empate ou sucesso:** As coisas não estão tão feias para o seu lado. Veja a descrição da ação do seu oponente para saber o que acontece.
- **Sucesso com estilo:** Seu oponente não consegue o que queria e você ganha um impulso.

Shirley normalmente não se preocupa demais com as roupas que usa, mas quando uma das patricinhas da cidade, Maressa Mareander, resolveu ofender ela dizendo que “*Ela se veste como um menino!*”, ela obviamente precisava dizer algo, ou todo mundo ia achar ela uma *Moleca*, e isso seria um problema para Shirley ao ver Maressa se pavoneando e usando ela como escada para isso. Então ela explica como na realidade ela apenas está sendo *fashion* sendo simples. Shirley está tentando *Defender-se* sendo *Desenvolta*, contra uma Ação de *Criar Vantagem*. Caso seja bem-sucedida com estilo, Shirley pode até conseguir colocar um Impulso em Maressa, dizendo que ela *Só Sabe Usar Roupa Cara*.

Obtendo ajuda

Um aliado pode lhe ajudar a realizar sua ação. Quando um aliado lhe ajuda, em troca ele desiste da própria ação e descreve como está fornecendo a ajuda; você ganha +1 na rolagem para cada aliado que estiver ajudando. Em geral apenas um ou dois personagens podem ajudar dessa forma antes que comecem a atrapalhar uns aos outros; o narrador decide quantas pessoas podem ajudar de cada vez.

No caso de Carlo, ele não sabe muito bem que livro pegar, já que tem muitos bem interessantes. Bale e Shirley decidem o ajudar, sacrificando suas ações para aumentar em +2 o rolamento de Carlo, +1 por Bale e outro +1 por Shirley.

Exemplo Completo de Resolução de Ação - Consertando uma bicicleta

A turma está tentando consertar uma velha bicicleta para usar na competição de bicicletas da cidade. Para isso, eles levam a mesma para a casa de Shirley e começam a mexer na mesma. Eles vão precisar passar em um teste de *Superar* (já que eles querem apenas remover o Aspecto *Quebrada* da Bicicleta). Eles usarão a Atitude *Esperta*, já que envolve saber as ferramentas e maneiras corretas de consertar uma bicicleta, além de obter as ferramentas e peças necessárias. Como a bicicleta está em um estado lastimável (a Turma a encontrou no Ferro Velho da cidade), o teste é bem difícil, e o Narrador decide que a dificuldade será *Excepcional (+5)* para reformar essa bicicleta.

Os jogadores decidem deixar por conta de Carlo para fazer o teste, mas Bale decide que trabalhará em conjunto com Carlo, sacrificando sua ação para auxiliar o mesmo. O Narrador decide que está tudo bem: se, além de Bale, Shirley e Tiana também decidissem ajudar Carlo, isso seria muita gente.

Carlo então faz o rolamento: ele já tem um *Esperto Bom (+3)*, que sobe para *Ótimo (+4)* graças ao bônus de +1 que Bale oferece ao ajudá-lo. Porém, ele tem um péssimo rolamento com um , o que dá um resultado final de -1 no rolamento, derrubando para *Bom (+3)* o resultado, ainda abaixo da dificuldade. A Bicicleta assim poderia ter um *Problema Oculto*, como uma *porca da roda solta*, pronta para soltar no pior momento, ou simplesmente continuar *Quebrada*.

Entretanto, Carlo possui a Façanha *Elementar, Meu Caro*, que lhe oferece +2 em todos os rolamentos relacionados a solucionar coisas de maneira lógica sendo *Esperto*. O Narrador concorda que consertar uma bicicleta envolve uma solução lógica, então permite que Carlo some ao seu resultado o +2 da Façanha, elevando para *Excepcional (+5)*, empatando com a dificuldade. Isso poderia colocar uma complicação adicional ao Conserto.

Mas Carlo decide que pode passar melhor, afinal de contas “*Meus pais sempre me disseram para entender o mundo como ele é*”. Esse é um dos Aspectos de Carlo, e ele decide que entender o mundo passa por entender como bicicletas funcionam, e portanto saber o que está de errado na mesma. O Narrador aceita o uso do Aspecto e ele paga um Ponto de Destino para obter +2 ao resultado, para um resultado *Épico (+7)*. Depois de uma tarde de muito trabalho, Carlo e seus amigos conseguiram reformar a velha bicicleta e a deixaram como se ela tivesse acabado de sair da loja.

Claro que sempre poderiam dar uma melhorada na Bicicleta, colocando Aspectos nela por meio de ações de Criar Vantagem... Mas essa é outra história.

Desafios, Disputas e Conflitos

Falamos anteriormente sobre as quatro ações (criar vantagem, superar, atacar e defender) e as quatro resoluções (falha, empate, sucesso e sucesso com estilo). Mas em que situações elas acontecem?

Normalmente quando você deseja realizar algo – nadar através de um rio, chutar uma bola contra o gol, colar a prova de alguém – tudo que precisa fazer é ações contra uma dificuldade imposta pelo narrador. Você avalia o resultado e continua a partir daí.

Porém, às vezes as coisas são um pouco mais complicadas.

Desafios

Um **desafio** é formado por uma série de ações de superar e criar vantagem utilizadas para solucionar uma determinada situação. Cada ação de superar será direcionada a uma tarefa ou parte de uma situação e você pega os resultados individualmente para depois uni-los e assim ter uma boa noção sobre como resolver a questão.

Para criar um desafio, decida que tipo de tarefas individuais ou objetivos estão ligados a uma determinada situação e trate cada um como uma rolagem de superar separadamente.

Dependendo da situação, um personagem pode precisar de várias rolagens ou talvez mais de um personagem possa participar. Narradores, vocês não são obrigados a anunciar todos os estágios do desafio antecipadamente – ajuste as etapas ao longo do desafio para manter a situação empolgante.

Exemplo: Os personagens estão tentando preparar um projeto para a Feira de Ciência. O Narrador pode decidir que os passos para resolver-se esse problema seria descobrir um tema interessante, obter os materiais para os murais ou modelos, montá-los e depois levar tudo para a Escola do senhor Goatzeit

Disputas

Quando dois ou mais personagens estão competindo um contra o outro pelo mesmo objetivo, mas não estão tentando infligir dano diretamente, é o que chamamos de **disputa**. Alguns exemplos poderiam ser uma perseguição de carro, um debate público ou um campeonato de arco e flecha.

Uma disputa consiste em uma série de rolagens opostas. Nessas rolagens opostas cada um dos participantes realiza uma ação de superar para determinar quão bem ele se saiu dentro da disputa. Compare seu resultado ao de todos os envolvidos.

Se conseguir o resultado mais alto, você vence a disputa – você consegue uma vitória (que você pode representar com um marcador ou em um pedaço de papel) e descreve como conseguiu a liderança. Se for bem-sucedido com estilo você marca duas vitórias.

Se houver empate, ninguém consegue uma vitória e uma reviravolta inesperada ocorre. Coisas diversas podem acontecer dependendo da situação – o terreno ou o ambiente sofrem mudanças de alguma forma, as condições da disputa são alteradas ou um surge um imprevisto que afeta os participantes. O narrador cria um novo aspecto de situação para refletir essa mudança e o coloca no jogo.

O primeiro participante a conseguir três vitórias vence a disputa.

Bale está se apresentando e ele percebe que Anton Bieber, seu rival na Banda Marcial de Fair Leaves, está tentando “roubar o solo” que a Banda tinha ensaiado e dado a Bale. Agora é uma Disputa entre Bale e Anton, para ver quem consegue se sobressair na música

Conflitos

Conflitos são usados para resolver situações onde os personagens estão tentando causar danos um ao outro. O dano pode ser físico (uma luta de espadas de madeira, uma briga, uma batalha de bolas de neve mais pesadas), mas também pode ser dano mental (uma prova muito difícil, um *ataque de Bullying*).

Conflitos em 30 segundos

1. Monte a cena.
2. Determine a ordem dos turnos.
3. (Opcional) Defina quais Condições podem ser marcadas durante esse Conflito
4. Comece a primeira rodada.
 - No seu turno, realize uma ação.
 - No turno de outro personagem, defenda-se ou responda às ações
 - Ao encerrar sua ação, decida quem será o próximo personagem, jogador ou não, a agir.
 - Ao final da rodada (após o turno de todos os participantes da cena), comece uma nova rodada ou finalize o conflito. No caso de uma nova rodada, o último personagem a agir deverá escolher o primeiro a agir no turno seguinte

Montando a Cena

Estabeleça o que está acontecendo, onde todos estão e a aparência do ambiente. Quem é a oposição? O narrador deveria escrever alguns aspectos de

situação em pedaços de papel ou cartões e colocá-los à mesa. Os jogadores podem sugerir aspectos de situação também.

O narrador também estabelece as **zonas**, que são áreas não tão precisas para definir onde estão os personagens. As zonas são determinadas de acordo com a cena e as seguintes regras gerais:

Geralmente é possível interagir com outros personagens na mesma zona – ou nas zonas próximas se houver alguma justificativa para uma ação à distância (por exemplo, se você possui uma arma que dispara projéteis ou alguma magia).

Você pode se mover uma zona gratuitamente. É preciso uma ação se houver um obstáculo no caminho, como alguém tentando lhe impedir ou se quiser se mover por duas zonas ou mais. Às vezes, desenhar um mapa para ilustrar as zonas ajuda bastante.

Ladrões estão atacando a Turma na casa de um deles. A sala de estar é uma zona, a cozinha é outra, a varanda é mais uma e o quintal é a quarta. Todos os que estiverem na mesma zona podem facilmente enfrentar-se uns com os outros. Da sala de estar é possível jogar coisas em quem está na cozinha ou se mover para lá como uma ação grátis, a não ser que a porta esteja bloqueada. Para ir da sala de estar até o quintal ou a varanda é necessária uma ação.

Determinando a Ordem dos Turnos

A ordem dos turnos em um conflito é determinada pelas abordagens. Em um conflito físico, compare o quão Ativos são os participantes – aquele que possui o maior valor age primeiro. Em um conflito mental, compare o valor de Desenvolto – prestar atenção nos detalhes o deixa atento ao perigo. Quem possui o maior valor age primeiro. Resolva os empates da forma que fizer mais sentido para o grupo, com a permissão do narrador. Uma vez que um personagem tenha agido, ele escolhe o próximo personagem (jogador ou PdN) a agir.

Para simplificar a vida do narrador, é possível escolher o PdN mais poderoso para determinar a sua posição na ordem da rodada e agir com todos os PdNs nesse momento. Porém, se houver um bom motivo para determinar a ordem dos turnos individualmente para todos eles, siga em frente.

Definindo as Condições que podem ser usadas (Opcional)

Em alguns conflitos, pode não ser aplicável marcar todas as Condições que um personagem tem (veja abaixo a lista de Condições). Por exemplo, se você está em um Conflito que não implica totalmente em bater em um Valentão, marcar a Condição *Machucado* pode não fazer nenhum sentido.

Nesse caso, será função do Narrador determinar se alguma das Condições não poderá ser marcada durante esse Conflito em caso dos personagens sofrerem um Ataque. É interessante restringir a lista a três ou quatro Condições, de modo a tornar o Conflito mais rápido de ser resolvido.

A Turma está em uma situação onde estão tendo que lidar com alguns cachorros maus que querem os machucar, porém eles não querem machucar os cachorros. O Narrador decide, então, que as Condições *Bravo*, *Com Fome* e *Com Sede* não poderão ser usadas nesse Conflito.

Rodadas

Agora, cada personagem tem sua vez dentro da rodada. No seu turno, um personagem pode realizar uma das quatro ações. Resolva as ações para determinar as resoluções. O conflito chega ao fim quando apenas um dos lados estiver no conflito. O último personagem a agir em um Turno determina quem será o primeiro a agir no turno seguinte.

A Turma está voltando para casa, quando os Valentões da Escola decidem que os personagens precisam de um “corretivo”. Existem apenas três zonas: a Rua (onde estão todos), o Beco Próximo e a Doceria da Senhorita Heckett. A iniciativa é favorável à Turma, devido ao Ativo alto de Tiana. Ela resolve dar um empurrão no líder dos valentões, e após conseguir isso (fazendo-o marcar a Condição Assustado), ela passa a vez para Bale, que decide mover-se para a Doceria da Senhorita Heckett, procurando pedir ajuda. Ele consegue fazer a senhorita Heckett ir até eles na próxima rodada, já que ela está terminando um *milkshake* para um cliente. Bale passa a vez para Shirley, que vai ir até o beco vê se ela consegue fazer algumas ***bolas de lixo fedorento*** para espantar os valentões. Ela providencia esse Aspecto como vantagem para a turma. Por fim, Carlo procura ver se o Constáculo da cidade está chegando, mas ele não consegue, sendo que estão ***Sem testemunhas***, o que dá a chance dos Valentões darem uma bela sova em Tiana, ao menos até Bale e Shirley retornarem no próximo turno com suas ajudas. Esperamos que Tiana aguente até lá... Quando o Narrador decidirá que, na verdade, o primeiro a agir na próxima rodada será Bale (sendo o último, o Narrador pode escolher quem é o primeiro a agir na próxima rodada).

Condições

Quando você é atingido por um ataque, a severidade desse dano é representada pelo fato de você sofrer Condições: uma em caso de Sucesso do atacante, duas em caso de Sucesso com Estilo. Com isso, duas coisas podem acontecer:

- Você marca Uma ou Duas **Condições**, mas permanece na luta.

- Você é **tirado de ação**, o que quer dizer que você deixa de participar do combate por um tempo.

Condições em 30 Segundos

- Cada personagem começa uma aventura com todas as Condições desmarcadas.
- Um Ataque bem-sucedido exige do jogador marcar uma Condição (duas caso o Atacante tenha sido bem-sucedido com Estilo)
- Se não puder (ou não quiser) marcar Condições, você é tirado de ação. O seu oponente decide o que acontece com você. Não se pode marcar Condições já marcadas
- O narrador pode impedir que Condições sejam marcadas se não fizerem sentido
- Conceder antes da rolagem do seu oponente lhe permite controlar sua saída da cena. Você também consegue um ou mais pontos de destino por isso!
- A Condição *Bravo* desaparece no final do Conflito. As demais possuem suas próprias regras, desaparecendo em determinadas condições.

O que são Condições?

Em Fair Leaves, o Conflito procura ser desestimulado ao máximo. Para resolver isso, todos os personagens, a cada vez que sofrem um Ataque bem-sucedido, devem marcar uma de suas Condições (duas se for um Sucesso com Estilo).

Condições são distorções no estado físico ou mental sob as quais os personagens estão após sofrerem dano. Um personagem pode escolher qualquer um de suas Condições em aberto para marcar após sofrer dano. Entretanto, o Narrador pode negar-se a marcar Condições que não façam sentido para aquele Conflito e/ou Ataque em específico.

Cada Condição possui um *Efeito* e uma *Cura*. Além disso, enquanto o personagem estiver com a Condição Marcada, ela funciona como um Aspecto que pode ser usado de maneira hostil ao personagem.

As Condições que os personagens possuem são:

Bravo

- **Efeito:** Um personagem *Bravo* não costuma pensar e se coloca em risco o tempo todo. -2 em todas as *Defesas* contra outros Ataques
- **Cura:** Sem necessidade de Testes, ao final do Conflito

Chateado

- **Efeito:** Um personagem *Chateado* está mais propenso a se colocar em risco. -2 em todos os testes relacionados a fazer alguma coisa “interessante”. A

falla em um teste para Resistir a uma coisa “interessante” devido a essa Condição não conta como Cura, mas o personagem pode aceitar Falhar automaticamente (não realizando o teste), e nesse caso conta como Cura (como em um *Sucesso a Custo*, o Custo implícito).

- **Cura:** O personagem deve gastar um tempo, ao menos parte de uma Cena, fazendo algo que considere Divertido (dependendo da sua *Cartilha*), e em seguida rolar um teste contra Dificuldade *Razoável* (+2) (escolha a Atitude apropriada conforme a ação). Ao final da cena, a Condição é limpa, mas em caso de Falha ou Empate, será tratado automaticamente como *Sucesso a Custo*.

Com Fome/Com Sede

- **Efeito:** Um personagem *Com Fome/Sede* está sempre propenso a comer qualquer coisa que puder. -2 ao tentar resistir à chance de comer ou beber. Ambas são individuais e cumulativas
- **Cura:** O personagem deve gastar um tempo, ao menos parte de uma Cena, tendo uma boa refeição. Perceba que “*boa refeição*” depende: comer muitos cachorros-quentes na esquina não é suficiente, mas comer um prato de macarronada feita pela mãe ou ainda uma limonada geladinha da senhora Heckett da loja de Doces, conta. Desmarcada ao final da Cena.

Cansado

- **Efeito:** Devido à Exaustão do Cansaço, um personagem *Cansado* tende a ter reflexos, concentração e raciocínio mais lento, recebendo -2 sempre que precisar agir rapidamente ou precisa de atenção ou raciocínio mais rápido.
- **Cura:** O personagem deve gastar um tempo descansando apropriadamente, ainda que não necessariamente dormindo. Da mesma forma de *Com Sono/Com Sede*, o descanso depende muito mais da qualidade do que da quantidade: dormir debaixo de um toldo ou cochilar sobre a mesa da escola não remove essa Condição, mas passar uma tarde agradável debaixo da macieira frondosa da Fazenda ou uma noite de sono em uma cama bem quentinha e aconchegante, conta.

Triste

- **Efeito:** Um personagem *Triste* tende a descarregar sua tristeza contra qualquer um que esteja tentando se aproximar. -2 em todos os testes envolvendo relações sociais, independente de hierarquia!
- **Cura:** O personagem deve gastar um tempo desabafando sobre o que está fazendo ela triste para pessoas em quem ela confia. O personagem deve então rolar contra Dificuldade *Razoável* (+2) uma Atitude apropriada

(Decisão do Narrador). Ao final da cena, a Condição é limpa, mas em caso de Falha ou Empate, será tratado automaticamente como *Sucesso a Custo*.

Assustado

- **Efeito:** Um personagem *Assustado* tende a ficar muito alvoroçado, reagindo da pior maneira possível a qualquer coisa. -2 ao rolar Defesas contra situações onde pode ficar (ainda mais) *Assustado*.
- **Cura:** O personagem deve gastar um tempo respirando e colocando a cabeça no lugar, vendo que seus medos podem não ter um motivo real. O personagem deve então rolar contra Dificuldade *Razoável* (+2) uma Atitude apropriada (Decisão do Narrador). Ao final da cena, a Condição é limpa, mas em caso de Falha ou Empate, será tratado automaticamente como *Sucesso a Custo*.

Machucado

- **Efeito:** Um personagem *Machucado* normalmente está com dores sérias, o que prejudica o mesmo a se deslocar ou manter a força. -2 em todos os testes envolvendo atividades físicas, em especial as mais extenuantes
- **Cura:** O personagem deve gastar um tempo cuidando dos seus ferimentos, enfaixando a perna ou passando iodo ou mercúrio cromo nos ralado de quando caiu da árvore (AAAIII!!!). O personagem deve então rolar contra Dificuldade *Razoável* (+2) uma Atitude apropriada (Decisão do Narrador). Ao final da cena, a Condição é limpa, mas em caso de Falha ou Empate, será tratado automaticamente como *Sucesso a Custo*.

Recuperando-se de Condições

Cada Condição tem uma forma de ser Curada: veja na descrição anterior para ver como se curar. Em geral, a Condição *Bravo* é limpa tão logo o Conflito acaba. As demais Condições obedecem certas características: veja a descrição das mesmas para saber quando você deve a curar e como. Você nunca pode curar uma Condição durante um Conflito.

Carlo se ***Machucou*** durante o Conflito com os Valentões, então ele foi levado pela turma até a Doceria da Senhorita Heckett, que trouxe seu *Kit de Primeiros Socorros*. Enquanto ela passa iodo nos vários machucados que os Valentões fizeram nele, o narrador decide que Carlo precisará rolar *Desenvolto* para a Cura (dificuldade *Razoável* (+2)). Carlo rola , conseguindo um resultado final *Bom* (+3). Ele poderá desmarcar a Condição ao final dessa cena (provavelmente depois da Senhorita Heckett oferecer suco geladinho para todos). Se ele tivesse Falhado ou Empatado no teste, algum dos valentões teria o visto chorar por causa da ardência do

iodo, e ele teria que aguentar a provação de **Chorão** por algum tempo.

O Que Acontece se Sou Tirado de Ação?

Se você for tirado de ação, não poderá mais participar da cena. Quem o tirou da cena deverá narrar o que aconteceu com você. Esta narração deverá ser baseada no que lhe tirou de ação – talvez você tenha corrido do local envergonhado ou talvez tenha caído inconsciente.

Bale voltou e tentou socar um dos valentões, mas se deu mal, recebendo alguns socos. Como ele não pode (ou não quis) marcar Condição alguma, ele acabou sendo *Tirado de Ação*, o que quer dizer que ele acabou correndo e chorando pedindo pela mamãe...

Conceder

Se as coisas estiverem indo mal, você poderá **conceder** – mas precisa anunciar o que fará antes de o seu oponente lançar os dados.

Isso é diferente de ser tirado de ação, pois é você que decide o que acontece com seu personagem. Você oferece uma concessão ao seu oponente – discuta sobre o que faria sentido nesta situação – mas ainda é melhor do que ser tirado de ação e não poder fazer nada a respeito.

Adicionalmente, ao fim do conflito você ganha um ponto de destino por conceder e mais um para cada Condição que você adquirir no conflito. Essa é a sua chance de dizer “*Você venceu desta vez, mas vou te pegar na próxima!*” e arrecadar os pontos de destino para a reviravolta.

Ao ver Bale sendo machucado, Carlo decide (após ter marcado suas Condições *Bravo* e *Machucado*) que é melhor conceder. O narrador questiona se Carlo tem alguma coisa que seja interessante ao Valentão. Carlo diz que ele conseguiu uma bola durante um *homerun* no último jogo de Baseball entre os *Fair Leaves Apple-grabbers* e o *Katchalow Busters*, e justamente naquele dia ele a tinha levado para a Escola para mostrar para todo mundo. O Valentão dá um sorriso maldoso, depois de empurrar Carlo ao chão e vai direto no bolso da jardineira que Carlo está usando e toma dele a preciosa bola que ele conseguiu... “*Isso deve bastar por agora, tampinha! Agora dá o fora!*” diz o Valentão, e Carlo se levanta com aquela cara de “Ainda vai ter troco” e vai atrás de Bale. Como ele Concedeu, ao final do Conflito, Carlo receberá 1 Ponto de Destino pela Concessão + 2 Pontos pelas Condições marcadas (*Bravo* e *Machucado*)

Regra Opcional: Pode acontecer de concessões resultarem em

muitos Pontos de Destino para os personagens. Caso você prefira reduzir os Pontos de Destino recebidos por concessões, em vez de oferecer um Ponto de Destino por Condição marcada, ofereça um Ponto de Destino caso o personagem tenha tido Condições Marcadas.

No caso do exemplo anterior, utilizando-se essa regra opcional, Carlo receberia apenas 2 Pontos de Destino (1 pela Concessão e 1 por ter marcado Condições), ao invés dos 3 pontos recebidos

A Turma

A Turma é a primeira ligação que todos possuem com pessoas de fora de sua família, desconsiderando-se as ligações de autoridade. Em uma Turma, todos são iguais em direitos, deveres e responsabilidades. As idades podem ser levemente diferentes, mas todos interagem mais ou menos de maneira igual.

Apesar disso, dessa aparente igualdade, as pessoas vão percebendo que são diferentes entre si: algumas possuem talentos que outras não possuem, ideias que as demais não compartilham e opiniões com as quais elas não discordam. Isso pode levar a pequenas desavenças, desentendimentos e complicações.

Mas para os integrantes da Turma, isso não é tão importante: eles possuem uma ligação profunda entre si. Sejam por estudarem na mesma classe, terem encontrado juntos um local onde criaram uma espécie de *Santuário* onde poderiam se divertir ou estarem de algum modo relacionados por serem todos da mesma igreja ou clube, ou mesmo por seus pais se conhecerem, eles desenvolveram entre si uma ligação aprofundada. Muitas vezes, apenas os integrantes da Turma se entendem bem, e eles entendem que todos se conhecem bem, ou ao menos bem o bastante para que os desentendimentos e desavenças não levem ao fim da Turma.

Para todos da Turma, a Turma é um local onde eles podem se abrir sem maiores riscos. Claro que as travessuras do Curioso podem incomodar o Certinho, e a Travessa e a Descolada podem se bicarem para descobrir o que é mais legal, se um jogo de baseball ou uma boa tarde participando de uma peça teatral. Mas mesmo nesses casos, a Turma como um todo tende a levar a situação para algo mais simples, mais interessantes para todos, de modo que todos possam aproveitar bem a vida. Claro que isso pode implicar em a Travessa indo à peça (que ele acha chata), ou o Certinho participando de uma travessura da Travessa (mesmo sabendo que isso vai colocá-los em encrenca). Mas o fundamental é que a Turma existe como *Um por todos e Todos por um*.

A Cartilha da Turma e os Aspectos da Turma

Na Cartilha da Turma em Anexo pode ser considerada opcional, mas ela descreve coisas bem interessantes como Aspectos da Turma:

1. *O que uniu a Turma?* - em que condições a Turma começou a andar junta. Essa primeira condição pode oferecer coisas interessantes sobre o passado ou o presente dos personagens. No caso, eles ***Sempre Estudaram Junto***
2. *O que mantém a Turma Unida?* - Se o Aspecto anterior dizia o que uniu os personagens, esse diz o que os mantém unidos. No caso, o fato de que ***Tem Valentões demais na Escola*** faz com que eles só se sintam seguros quando juntos;

3. *O Santuário* é um local especial para a turma, um ponto de encontro onde eles ficam muito à vontade, mais do que em qualquer lugar. No caso, é na **Casa da Árvore da Shirley**. Caso Shirley não esteja em jogo, converse com os jogadores para definir um novo *Santuário* para a Turma
4. Por fim, cada um dos personagens adiciona um *Aspecto da Turma*, como dito anteriormente, de modo a agregar mais coisas ao cenário. Esses *Aspectos da Turma* poderão ser invocado por qualquer jogador a qualquer momento. Entretanto, uma vez que eles são compartilhados por **TODOS**, uma Forçada desse Aspecto afetará todos os personagens. Os Aspectos de Turma indicam coisas ou situações que cada personagem traz para o jogo que podem ser interessantes:
 - **Shirley** traz para jogo (além da **Casa da Árvore**) sua gatinha **Calisto, uma gatinha que sempre está junto** da Turma. Ela pode ser útil em muitas situações, mas pode também colocá-los em confusão;
 - **Bale** traz para a Turma o fato de ele pertencer (e provavelmente o resto da Turma) ao **Clube de Música e Banda Marcial da Cidade**. Eles podem sempre pedir ajuda a eles, mas às vezes poderão perder horas divertidas limpando os instrumentos musicais;
 - **Carlo** traz para a Turma **A velha Enciclopédia de Seu Avô**, que apesar de antiga, e portanto ter fatos desatualizados, pode ser usada para obter-se conhecimentos interessantes
 - **Tiana** traz para a Turma o fato de ela ter **Corda de Pular e Bola de Baseball** que podem ser usada como ocasionais armas contra valentões, mas sempre podem atingir alguém ou ir parar onde não deveria.

Narrando a Aventura

O narrador possui várias responsabilidades, como desenvolver os conflitos para os jogadores, controlar os PdNs e ajudar todos a aplicarem as regras para cada situação de jogo.

Vamos falar um pouco sobre o trabalho de um narrador e daremos dicas para conduzir esse Quickstart. Mas primeiramente, leia a Aventura inteira: ela procura cobrir toda uma gama de possíveis eventos que venham a acontecer, mas existirão pontos onde as coisas podem sair do que está planejado na mesma. Aí entra você enquanto Narrador.

Aprenda como Ser um Narrador

Se tornar um narrador e guiar as suas sessões pode ser intimidador e até mesmo difícil nas primeiras vezes. Esse é um tipo de habilidade que requere prática para se tornar um expert, então não se preocupe – você se tornará cada vez melhor à medida que praticar.

O Cenário do Quickstart

Esse cenário do Quickstart apresenta aos jogadores um novo amigo com os quais viverão algumas aventuras; o pai dele, um misterioso cientista; e pessoas estranhas que o procuram. Você terá sugestões nele de como conduzir a aventura. Dê uma boa lida e defina as coisas conforme os acontecimentos da mesa e as ações dos jogadores.

Acima de tudo, seu objetivo é, junto com os jogadores, contar essa história sobre *As Estranhas Invenções dos Racoonteur*. Depois, se você quiser, você pode tentar criar suas próprias histórias usando *As Estranhas Invenções dos Racoonteur* e as consequências da mesma como ponto de partida.

As tarefas do Narrador

Dito isso, há um monte de tarefas que o narrador precisa organizar para narrar uma sessão:

- **Organização das Cenas:** Uma sessão é formada por cenas individuais. Decida como as cenas seguirão, se orientando pelo que está abaixo na aventura *As Estranhas Invenções dos Racoonteur*. Decida também quando tudo o que for interessante já foi apresentado e a cena deve ser finalizada.
- **Decisão final de Regras:** Quando alguma questão aparecer sobre como uma determinada regra se aplica, a palavra final é sua.
- **Determinar Dificuldades:** Você decide o quanto difícil é uma tarefa.

- **Manter as coisas interessantes:** Se os jogadores não sabem o que fazer em seguida, é seu trabalho dar-lhes um empurrão. Nunca deixe as coisas ficarem entediantes por causa de indecisões ou porque eles não possuem informações o suficiente – faça algo para manter as coisas empolgantes.
- **Tenha certeza de que todos têm a chance de serem incríveis:** Seu objetivo não é derrotar os PJs, mas desafiá-los. Tenha certeza de que cada PJ teve a chance de ser a estrela da história por um momento, do guerreiro valentão ao ladrão sorrateiro.

Definindo o Nível de Dificuldade

Quando outro personagem está se opondo a um PJ, suas rolagens simbolizarão a oposição em um conflito, disputa ou desafio. Mas se não houver oposição direta, será preciso decidir quão difícil é a tarefa. Normalmente na aventura haverá orientações do caminho a ser seguido, mas abaixo seguem algumas sugestões sobre como definir dificuldades se as coisas irem para um caminho que não foi previsto (o que poder ser muito legal).

Dificuldades baixas são a melhor forma de fornecer uma chance dos personagens serem incríveis. **Dificuldades medianas** são a melhor forma de criar tensão, mas sem forçar a barra. **Dificuldades altas** são a melhor forma de enfatizar o quão exótica é uma circunstância.

Regras Gerais:

- Se a tarefa não for muito difícil, determine uma dificuldade Medíocre (+0) – ou apenas diga que ele foi bem-sucedido sem precisar de uma rolagem de dados.
- Se você pensar em ao menos uma razão para a tarefa ser difícil, determine uma dificuldade Razoável (+2).
- Se a tarefa for extremamente difícil, coloque Ótimo (+4).
- Se a tarefa for impossivelmente difícil, então determine uma dificuldade tão alta quanto achar justo. O PJ precisará gastar alguns pontos de destino e receber uma boa ajuda para ser bem-sucedido, mas tudo bem.

Criando Oposição

Às vezes, você precisará criar alguma oposição aos personagens, ainda que na Aventura as mais importantes estejam descritas. No caso, crie **capangas**, pessoas comuns, bandidos sem nome, ou valentões que existem para tornar o dia dos PJs um pouco mais complicado. Eles são criados para serem facilmente derrotados ou não serem muito atrativos, apesar de terem ocasional utilidade. Veja abaixo como criá-los:

1. Faça uma lista do que esse capanga sabe fazer. Ele recebe +2 em todos os testes que tenham relação.

2. Faça uma lista do que esse capanga é péssimo. Ele recebe -2 em todos os testes que tenham relação.
3. Para o resto ele ganha +0 quando realizar um teste.
4. Forneça ao capanga um ou dois aspectos que reforcem no que ele é bom e ruim ou se ele possui um ponto forte ou fraco em particular. Não há problema se forem aspectos bem simples.
5. Capangas possuem zero, uma ou duas caixas de estresse, dependendo de quanto forte você os imagina. Essas caixas equivalem a condições e são marcadas da mesma maneira que no caso dos PJs (uma para um ataque bem-sucedido, duas para um sucesso com estilo)
6. Capangas não recebem Condições. Se preencherem todas as caixas de estresse (ou não as possuírem), o próximo acerto os derrota.

- **Senhor Barnaby Bullfry, o Constáculo da Cidade**

- **Policial dedicado;** Parece que precisa de mais exercício
- **Perito (+2) em:** Conhecer as leis; Autoridade
- **Ruim (-2) em:** Perseguir Bandidos

Grupos de Capangas: Se houver vários capangas fracos enfrentando os PJs, você pode tornar o seu trabalho mais fácil por tratá-los como um grupo—ou talvez alguns grupos. Em lugar de usar doze capangas, você poderia usar três grupos de quatro. Cada um desses grupos atua como um único personagem e possui as características de um personagem individual:

1. Escolha algumas coisas nas quais são treinados. Você pode definir que “atacar em grupo” é uma das coisas em que eles são bons.
2. Escolha algumas coisas em que eles não são bons.
3. Dê a eles um aspecto.
4. Dê a eles uma caixa de estresse para cada dois indivíduos no grupo.

- **Pivetes de Fora de Fair Leaves**

- **Não conhecem nada da cidade; Com fome!!!; Na verdade possuem bom coração**
- **Perito (+2) em:** Fazer de tudo por comida
- **Ruim (-2) em:** Conhecer a cidade
- **Estresse:** (quatro pivetes)

Aventura de Fair Leaves - As Estranhas Invenções dos Racoonteur

Fair Leaves não é uma cidade sofisticada. Na verdade, ***todas as novidades vêm de trem, e levam alguns meses para chegarem***: mesmo em tempos modernos, não é ainda tão comum as crianças em Fair Leaves terem aparelhos eletrônicos sofisticados. Essa cidadezinha bucólica é, na verdade, um ponto preferido por pais preocupados com a violência das grandes cidades: ***ainda é possível crescer-se livre e solto de maneira razoavelmente segura em Fair Leaves***.

A chegada de novos habitantes é sempre uma comoção, já que em geral em ***Fair Leaves todo mundo conhece todo mundo***. E os jogadores se veem pegos nessa comoção quando uma das velhas casas mais afastadas do centro da cidade (e ***Fair Leaves é uma cidade pequena o bastante para tudo ser perto do centro da cidade***) é comprada por uma família de fora de Fair Leaves, na verdade vinda de uma Cidade Grande, maior que as vizinhas Great Willows, Katchalow, Deep Lake e Lavender.

E será nessas circunstâncias que os personagens se verão envolvidos em Confusão.

Introdução

A Família Racoonteur é composta pelo senhor Reynold Racoonteur, a senhora Lesley Racoonteur e o filho da mesma idade dos personagens da Turma (por volta de 7 a 10 anos) Carlton Racoonteur. Eles são meio reservados, e aceitam as formalidades locais (coisas como levar um bolo ou alguma coisa para que eles comam enquanto guardam suas coisas) com a devida deferência, mas não aparentando estarem interessados em muito papo com os habitantes locais.

Carlton, o menino local, parece meio fora da órbita: a cidade lhe parece estranha e curiosamente atrativa, já que cresceu na Cidade Grande. A Turma pode tentar se apresentar a ele, e ele irá ser cortês, ainda que tímido e estranho: ele fala de maneira empolada e parece muito metido a sabichão. Um personagem que consiga, sendo *Desenvolto*, um rolamento *Razoável* (+2) perceberá que, na verdade, ele ainda está tímido por não conhecer a cidade.

Os personagens poderão conversar à vontade com Carlton, mas uma coisa que ele deixará bem claro é que ele não permitirá os personagens verem alguns caixotes e pacotes levados ao galpão no fundo da casa: se questionado, Carlton tentará dar todo tipo de desculpa, apenas um rolamento *Fofó* ou *Desenvolto* bom o bastante (contra o *Desenvolto* de Carlton) o fará contar sobre o que o mesmo se trara: são ***equipamentos e materiais de pesquisa do pai de Carlton***. Isso fará com que o senhor Racoonteur peça, de maneira educada, que os personagens ou se retirem ou vão conversar com Carlton em outro lugar. Se os personagens

quiserem, eles poderão conversar com Carlton em vários locais, como a Casa da Árvore de Shirley (o *Santuário* da Turma), a Praça de Fair Leaves (tem uns brinquedos legais) ou a Doceria da Senhorita Heckett (hum... bomba de chocolate! Rosquinhas fresquinhas! Sorvete! Chocolate Quente!).

Algumas coisas que ele responderá:

1. Por que veio para Fair Leaves?

“Meu pai está procurando um melhor lugar para fazer suas pesquisas, e os centros de pesquisa da Cidade Grande estão sempre cheios de gente e problemas. Aqui ele pode ficar mais à vontade.”

A ideia de ter um *Cientista Maluco* pessoal em Fair Leaves pode encantar a Turma, em especial Carlo e Tiana, que vêm na ideia algo muito interessante para satisfazer sua curiosidade ou como fonte de novas travessuras. Bale compreenderá o senhor Racoonteur, já que é sempre muito sossegado para treinar-se violino em muitos locais de Fair Leaves. Shirley não verá motivo para preocupação.

Entretanto, deixe claro que ***nem Carlton sabe sobre o que seu pai está pesquisando***: ele dirá que é uma pesquisa muito secreta, e que mesmo as anotações ficam em um computador que não fica conectado a lugar nenhum e nem tem acesso à Internet. Embora Carlton tenha ajudado ocasionalmente, seu pai nunca lhe disse o que ele está pesquisando, dizendo que *“é melhor para sua segurança... Quanto menos você souber, melhor!”*

2. O que você gosta de fazer?

Carlton abrirá o jogo e será até mesmo irritantemente detalhista quanto ao que ele gosta: Robótica. Ele montou muitos tipos de brinquedos e *drones* baseados em sucatas das pesquisas de seu pai, que são abundantes. Mas o melhor é que pouco antes de vir para Fair Leaves, ele montou seu próprio robô, *Seymour*. Ele ainda tem muito o que aprender, apesar da grande quantidade de fitas (sim, *FITAS*) de dados que ele colocou no mesmo. Além disso, ele dirá que *“Seymour ainda precisa de ajustes e não está pronto para ser apresentado para as pessoas”*. Ele ficará irredutível e não apresentará Seymour ainda para os personagens, mas prometerá (em caso de bons resultados em testes adequados) apresentar Seymour tão logo ele esteja pronto

3. Está gostando de Fair Leaves?

Carlton dirá que gostou de Fair Leaves por ser tranquila e por poder ver tudo ao redor, mas percebeu que a cidade ainda é um pouco “caipira”. Ele não está sendo mal com a cidade: na verdade, ele gosta de ter a possibilidade de sair por aí, correr e brincar de maneira mais despreocupada do que seria normalmente. Mas ele percebeu que terá problemas para conseguir pesquisar coisas, já que não terá acesso aos equipamentos e materiais da Cidade Grande. Isso não chega a ser um impedimento: na realidade, Carlton vê esse “aumento de dificuldade” como algo potencialmente divertido. A Turma pode se oferecer a ajudar ele em suas pesquisas, até mesmo procurando um bom lugar para uma “base secreta”.

Narrador, procure pensar em respostas para perguntas dos jogadores como Carlton faria: ele é um menino de certa forma pedante, mas não ruim. Ele precisa se acostumar que em Fair Leaves as coisas são BEM diferentes da Cidade Grande.

Além disso, ele tem que proteger a pesquisa secreta de seu pai: ele mesmo não entendeu o motivo da mudança, feita às pressas e para uma Cidade muito longe da que ele morava.

Esse ar de mistério pode fazer os personagens considerarem ajudar Carlton. Ele aceitará de bom grado ser incluso na Turma, mas não será tão simples o convencer a se abrir mais com a Turma: ele é bem reticente com o que ele precisa fazer em relação a seu pai, e não contará nada sobre as pesquisas do seu pai.

Carlton então voltará para casa, mas mais feliz por conhecer novos amigos.

Cena 1 - Na Escola

No dia seguinte, os personagens irão para a Escola e não verão Carlton indo para a **Escola do Senhor Goatzeit**. Eles poderão achar (com alguma razão) que Carlton é tão esperto que o fazer estudar em uma escola tão básica quanto a do Senhor Goatzeit poderia ser um desperdício.

Entretanto, eles serão surpreendidos quando o Senhor Goatzeit entrar na sala de aula dos personagens com Carlton próximo a ele.

“Esse é Carlton Racoonteur, e ele chegou em Fair Leaves ontem. Ele estudará conosco e espero que vocês sejam corteses com ele.”

Os personagens perceberão que Richard McHog, **Herdeiro de uma das Famílias Fundadoras de Fair Leaves** e o Mandão da cidade tentará de tudo para que Carlton fique junto com sua patota. Não sem motivo: Richard é um garoto que acredita que **Tudo, TUDO em Fair Leaves lhe pertence e não é acostumado a ouvir “não” como resposta**. Entretanto, Carlton irá para junto da Turma, que fica no outro lado da Classe.

Deixe claro que, nas matérias mais científicas Carlton está muito acima da média, mas quando se trata das classes de Artes, como música e pintura, ele está bem abaixo. A única exceção é as aulas de leitura: a Turma perceberá que ele **Adora contar histórias e conhece algumas muito boas!** Contos de Fadas, histórias de livros de ação, ele é muito bom nisso.

A partir daqui, existem algumas formas que você, Narrador, pode usar para meter Carlton (e a Turma por tabela) em encrenca. Abaixo vamos sugerir duas:

Cena 2 - Seymour, o Robô

Seymour é o Robô que Carlton vinha construindo na Cidade Grande e que ele acabou de terminar. Apesar de ainda precisar de ajustes, Carlton decidiu fazer um **beta teste** do mesmo, colocando ele para andar junto consigo. Seymour é meio feio e desengonçado, mas ele é meio fofo em todo o seu metal.

Seymour é bem forte, podendo levantar ou mesmo jogar no ar os personagens como um Adulto jogaria um bebê. Ele também é capaz de detectar pessoas usando sensores especiais de calor em seus olhos robóticos: isso torna

chato brincar de pique-esconde com ele. Como ele não é rápido, entretanto, brincar de pega-pega com ele é bem legal.

Deixe que os personagens brinquem bastante com ele: em especial Tiana se sentirá a vontade com ele. Entretanto, com o tempo Richard McHog fará de tudo para tomar Seymour de Carlton. De início perguntará se o mesmo deseja vender Seymour para ele, mas Carlton será irredutível: não vende Seymour por nada. Então, ele fará de tudo para tomar o mesmo, e aproveitará o fato de que a programação de Seymour não distingue ainda a prioridade de ordem e o levará.

Isso pode ser um problema, já que Seymour é desengonçado e não tem controle sobre sua força, o que pode ser ruim até mesmo para Richard, pois Seymour poderá o machucar com a força que o mesmo aplica. Crie todo tipo de problemas com Seymour nas mãos de Richard McHog.

Quando Carlton perceber que Seymour desapareceu, deixe claro para a Turma que eles têm certeza que aquele bobo do Richard roubou Seymour. Eles sempre devem lembrar que *os McHog são donos de metade de Fair Leaves (e eles estão dando um jeito de comprar a outra metade)*, e que Richard estica isso para tudo na cidade, incluindo as pessoas e (no caso de Seymour), robôs.

O ideal é que a Turma dê um jeito de procurar Seymour. Algumas dicas do que cada um pode fazer:

- **Shirley**, como a Descolada, pode perguntar para as pessoas da cidade se elas viram Seymour, ou melhor, “*um robô meio esquisito e desengonçado*”. Com os testes adequados, ela descobrirá que viram Richard levando Seymour para um terreno baldio perto da casa dele.
- **Tiana** poderá conduzir os personagens e tentar seguir Richard assim que o vir diante do **Mercadinho da família Saintbern**. Como a Travessa, ela consegue seguir sem ser percebida (normalmente). Abra uma Disputa entre Tiana e Richard. Se Tiana for bem-sucedida, ela (e a Turma) conseguem chegar bem perto de Richard, o bastante para ser confrontado. Caso contrário, ou a Turma perdeu o rastro ou então serão percebidos, e Richard terá uma vantagem por ter percebido **Essa Turma de Enxeridos**
- **Carlo**, como Curioso, pode utilizar um velho telescópio ou binóculo que seus pais têm (pagando um Ponto de Destino ou com um teste *Regular* (+1)) para aumentar as chances de localizarem Richard a partir da Casa da Árvore (o Santuário da Turma). Se localizarem Richard, eles verão que Richard está tentando mexer em Seymour. Carlton ficará assustado: mexer nas Fitas de Dados poderá levar a consequências sérias, pois irá **Mexer com a programação de Seymour, fazendo-o comportar-se de maneira imprevisível e até mesmo PERIGOSA!!!**
- **Bale**, como um Certinho, poderá pedir ajuda aos Adultos. Em especial, ele pode pedir ajuda ao Constábulo Bullfry, o policial da cidade. Obviamente, ele não se intrometerá em uma “brincadeira de criança” sem uma boa justificativa: eles podem alegar alguma coisa baseada no que descobriram anteriormente, ou simplesmente poderão acusar Richard de roubo. É uma acusação séria, mas se conseguirem apoio do Senhor Bullfry, certamente recuperarão Seymour...

Se os PCs a qualquer momento quiserem ser bem-sucedido a *um custo*, Richard devolverá Seymour para Carlton... Mas provavelmente **Danificado** ou com as **Fitas de Dados Modificadas**, o que certamente provocará problemas! Decida então como eles farão para impedir que Seymour provoque problemas.

Cena 3 - Os Drones

Na Cidade Grande, uma das muitas coisas que Carlton fazia era participar de Corridas de Drones com outros como ele. Drones, para os PCs (e Jogadores), são pequenas máquinas, similares a aviões de brinquedos, mas menores e muito mais rápidas. Em algumas competições como essas, havia desafios, como tomar a bandeira do time adversário e por aí afora.

Carlton ensinará os personagens como manobrar os Drones: basta um teste de *Esperto* dos personagens, com dificuldade *Razoável* (+2). Os personagens que conseguirem receberão um Aspecto *Piloto de Drone*, sem Invocações Gratuitas (ou apenas uma, em caso de Sucesso com Estilo).

Enquanto os personagens brincam com os drones, provavelmente em um prédio vazio ou um terreno baldio, a turma de Valentões locais avançará contra os personagens tentando roubar os Drones. Se conseguirem roubar um ou mais dos *Controles Remotos* (um para cada Personagem, mais um para Carlton), eles correrão. Trate como uma Disputa entre o melhor nível de Ativo dos personagens (no caso, provavelmente Tiana) *versus* uma dificuldade de Bom (+3) dos Valentões. Existe sempre a possibilidade de, em um turno, você baixar o nível para *Razoável* (+2), mas fazer os personagens se Defender de um ou mais valentões que fiquem para trás para atrapalhar os personagens, criando uma Vantagem para o líder dos Valentões, Kristoff Dobermann.

Se os personagens vencerem a Disputa, deixe que eles decidam como lidar com os Valentões. Se perderem a disputa, os Valentões fugirão com um ou mais dos Drones de Carlton.

Em compensação, se isso acontecer, ou houver um empate em alguma das *Altercações* da Disputa (ou em outras situações que pareça interessante), isso indicará que, por acidente, o **Controle Remoto foi Quebrado!**

Carlton parecerá perturbado, ao perceber isso: os Drones tem uma **Inteligência Artificial** limitada que procura *voltar para casa (e para Carlton) sempre*. Entretanto, como esses Drones *foram programados para a Cidade Grande, não para Fair Leaves*, eles não sabem onde fica a casa de Carlton. Pior: por segurança (a *Cidade Grande é Muito Perigosa*, segundo Carlton), Carlton implementou nos Drones uma série de **mecanismos de segurança**, entre eles *lasers* de baixa potência que podem deixar qualquer um, mesmo os Valentões, *Machucados* (mas não mais que isso). E eles *não sabem distinguir amigos de inimigos*, apenas seu dono.

Parar os Drones Alucinados exigirão testes *Excepcionais* (+5) de *Esperto* de qualquer um que não seja Carlton, já que dependerá de conseguir descobrir a frequência de controle e mandar o sinal de desligamento, que faz com que o

Drone desça de maneira lenta e segura ao chão. Outra maneira, um pouco mais fácil (*Ótimo (+4)*), envolve conseguir um Desafio: primeiro os personagens deverão ativar o sinal do *beacon* que sinaliza a casa de Carlton (um teste *Esperto*, já que o *beacon* não foi ligado ainda, pois precisaria ser configurado com a localização da casa de Carlton) e desenvolver um mecanismo para gerar o mesmo sinal e fazer os Drones ensandecidos descerem até onde os personagens estão.

Seja como for, os personagens estarão bem encravados... Certeza de que hoje eles (e Carlton) vão para cama sem sobremesa... :(

E as coisas vão se complicar muito mais.

Cena 4 - Os Homens Estranhos

Alguns dias depois, quando as coisas estão mais calmas e Carlton já está mais familiarizado com Fair Leaves (e Fair Leaves com ele), os personagens farão qualquer coisa na rua (pergunte a eles... E lembre sempre da Doceria da Senhorita Heckett) quando eles verão homens com uma aparência estranha para as pessoas locais: *roupas muito formais, quase como de um velório, óculos escuros e fones estranhos nos ouvidos*. Eles parecem pouco à vontade com Fair Leaves e estão em um *carro todo preto, inclusive as janelas*. Carlton parece pouco à vontade ao ver esses homens.

Se os personagens perguntarem se ele sabe quem ele é, ele dirá que não, mas que ele via homens similares com certa frequência na Cidade Grande, quando ele visitava seu pai em um Centro de Pesquisas (defina do que). Os homens se aproximarão da turma e farão algumas perguntas sobre se eles viram pessoas estranhas chegando na cidade. Deixe que cada um decida se vai simplesmente não responder (“*Não devo falar com estranhos!*”), dizer sobre a família de Carlton (que o deixará bravo com esse personagem... e não sem motivo!), ou simplesmente mentir (o que poderá colocar os personagens com uma baita confusão contra esses homens). Bale e Shirley tenderão a não responder, enquanto Carlo e Tiana podem acabar mentindo. Seja como for, eles não irão fazer nada com os personagens aqui... Mas muito provavelmente não irão cair nas mentiras dos personagens.

Seja como for, eles podem tentar voltar à casa de Carlton. Quando eles chegarem, verão seu pai sendo conduzido para dentro do carro dos homens estranhos. E parece que o senhor Racoonteur está bem bravo por alguma razão

Agora, o que eles devem fazer? Algumas sugestões

- **Bale** e **Tiana** poderão questionar Carlton se ele sabe se seu pai anda trabalhando em alguma coisa perigosa ou proibida para alguém ou alguma organização. Ele dirá que o pai trabalhava em centros de pesquisa para o Governo, mas que recentemente preferiu vir para uma cidade afastada da Cidade Grande por alguma razão que ele desconhece. O pai dele parecia, nos últimos tempos na Cidade Grande, irritado e preocupado com alguma coisa que ele nunca contava. O que é estranho, já que o senhor Racoonteur, na palavra de Carlton, sempre foi carinhoso, gastando todos os segundos em sua

casa para sua esposa e filho, ajudando e estimulando Carlton em suas pesquisas.

- **Shirley** (talvez com a ajuda de **Bale**) sugerirá que os personagens tente ver onde os *Homens de Preto* estão levando o senhor Racoonteur. Veja em *Os Homens de Preto* como lidar com os eventos em questão.
- **Carlo** (com algum estímulo de **Tiana**) vai sugerir que os personagens verifiquem a *Pesquisa Secreta* do Senhor Racoonteur. Carlton está em dúvida, mas pode ser convencido com testes adequados de *Esperto* (dificuldade *Razoável* (+2)). Nesse caso, veja abaixo em *O Projeto Secreto* como lidar com as coisas.

Vejamos então o que poderão fazer:

O Projeto Secreto

Uma das coisas que levou o senhor Racoonteur a comprar justamente essa casa é o fato de que ela está distante do centro de Fair Leaves (raridade, devido ao tamanho de Fair Leaves que faz com que *tudo seja perto do Centro*) e tem um velho galpão onde antes eram guardados equipamentos agrícolas, animais de carga e tratores. Atualmente o galpão não tem mais isso, mas é usado pelo senhor Racoonteur como seu laboratório “secreto”.

Apesar disso, ele não melhorou muito a segurança do lugar: um teste *Bom* (+3) de uma Atitude adequada permitirá aos personagens entrarem no laboratório. No caso, se fizerem por *Ativo*, provavelmente eles derrubaram partes podres das paredes, enquanto um *Esperto* ou *Desenvolto* permite a eles arrombarem a velha tranca da porta. Apenas *Fofos* não é cabível aqui.

Ao entrarem, eles perceberão que no meio do galpão existe uma bancada cheia de *equipamentos, ferramentas e peças eletrônicas aparentemente muito frágeis* (as quais apenas algumas Carlton conhece), uma mesa onde pode ser visto *um computador* (ou *folhas e folhas de papel*, a critério do Narrador) e, em uma grande mesa no centro, *algo coberto com uma grande lona*.

Aqui cabe a você, Narrador, decidir no que o senhor Racoonteur está trabalhando. Algumas sugestões:

- Debaixo da lona, existe algo que parece *Uma grande e pesada arma e suas baterias*. Diante da mesa, um alvo pode ser visto. Essa é uma *Arma Gravitônica Experimental*, eles descobrirão se conseguirem acessar e entender as notas no computador ou no monte de papel. Essa arma gera uma grande quantidade de energia e utiliza para um poderoso feixe *capaz de derrubar praticamente qualquer coisa*. Entretanto, ela ainda é grande e desajeitada demais para ser viável em batalha. Além disso, as baterias só duram um disparo e leva muito tempo para ela recarregar. O Senhor Racoonteur decidiu vir para Fair Leaves pois estava com problemas com o controle de armas, e Fair Leaves era afastada o bastante para sair da “mira” de potências inimigas;
- O objeto debaixo da lona é algo parecido com um *Aspirador Esquisito com uma Antena em Cima*. No computador ou nas notas em papel, eles verão se

tratar de uma **Máquina de Alteração do Clima**: ela permite estimular mudanças no clima de regiões, por exemplo, atraindo ou repelindo chuvas. O equipamento está até bem desenvolvido, mas o senhor Racoonteur precisava de um local onde ele pudesse testar o equipamento sem que, por causa de falhas catastróficas coisas ruins acontecessem, e Fair Leaves, devido à pequena população, não sofreria tanto. Ele pretende aproveitar e ver se consegue estimular chuvas e climas amenos no tempo certo da colheita, e até mesmo teria conversado com os produtores locais;

- Embaixo da lona existe algo que parece um **caixote de metal pesado e bem grande**. Vários aparelhos elétricos estão ligados ao mesmo, incluindo uma TV, um liquidificador e um forno elétrico/micro-ondas (o que explica porque o Senhor Racoonteur não tem jantado com a família nos últimos dias). Essa é um **Gerador Portátil de Energia**, capaz de (segundo as notas) potencialmente gerar energia para uma cidade pequena por alguns dias. Esse é um projeto que ele tem para situações de desastre para ser usado em Hospitais e outros locais de emergência. O problema é que a energia gerada ainda flutua demais, e isso para equipamentos sensíveis de Hospitais seria um problema. Além disso, a fonte de energia é uma **célula de fusão a frio altamente experimental** (ou algo similar) que, fora de controle, poderia ser muito perigosa. Ele está trabalhando em segredo com o Governo para estabilizar tudo e tornar a bateria mais segura, quando então ela será comercializada;
- **Dois placas estranhas de metal** estão ligadas por uma série de cabos, uma sobre a mesa e uma a uma distância razoável. Elas não são muito grandes, sendo **do tamanho de camundongos**. Se os personagens lerem as informações, ela mencionará que trata-se de uma **máquina experimental de teleporte**. Ainda é experimental, e tem uma série de problemas relacionados com o tamanho das coisas que ela pode teletransportar, com a “reconstrução” do que ela teleports, ou do fato de muitos fios e energia serem necessários. Essa é uma pesquisa apenas teórica, mas ele pretende alcançar algo mais prático em meses, segundo suas notas;

Se o narrador quiser, ele pode estabelecer mais de uma pesquisa: o pai de Carlton é um **“Cientista Maluco”**, então coloque todo o tipo de coisa estranha e avançada que os personagens poderão encontrar ali.

Agora, ficará a critério dos personagens decidirem como eles vão lidar com o sumiço do Senhor Racoonteur.

Os homens de preto

Os personagens perseguirão os Homens de Preto no seu Carro preto. Aqui, trate como uma Disputa entre os personagens (por Esperto, exceto em caso de uma boa justificativa) e os *Homens de Preto*, que rolarão como se tivessem um **Ótimo (+4)** em todas as Atitudes apropriadas, já que estão de carro. Se eles estiverem usando Bicicletas ou Skates ou similares (permita que eles tenham isso

se pagarem Pontos de Destino), eles recebem +1 em todos os rolamentos na Disputa.

Se os personagens vencerem, eles cruzarão o carro dos Homens de Preto, que frearão assustados. Eles estarão bravos e apontarão Armas para os garotos (YIKES!!!). Eles tem cara de poucos amigos, e uma tentativa de brigar com eles acabará em encrenca das grandes (para dizer o mínimo). Entretanto, se os personagens forem espertos e conversarem, eles serão um pouco mais tolerantes. Se questionados sobre o senhor Racoonteur, decida a reação dos mesmos conforme o tipo de projeto secreto do mesmo (como na sessão anterior), ou veja como é mais interessante baseado no seus jogadores e em como eles estão levando a aventura. Alguns exemplos:

- Os Homens de Preto trabalham para o Governo e estão verificando o progresso da pesquisa. Eles sabiam desde o início que o Senhor Racoonteur se mudaria para Fair Leaves, mas preferiram não estabelecerem uma segurança mais forte baseando-se na discrição do Senhor Racoonteur. Ao perceberem a cara de assustado dos personagens, em especial de Carlton, eles dirão para os personagens guardarem segredo. O senhor Racoonteur dirá para eles voltarem para casa e “esquecerem o que viram” e brincarem a vontade.
- Os Homens de Preto são agentes de uma potência estrangeira que ameaçaram o senhor Racoonteur a produzir (ou sabotar) a Pesquisa Secreta. Eles não estarão para brincadeira, e atirarão sem pensar (mas não acertarão os personagens... Ou assim esperamos). Se eles tentarem machucar os personagens (e Carlton), o senhor Racoonteur partirá para cima deles. Com um Ponto de Destino ou testes adequados, eles poderão gerar Distrações para Fugir ou então pessoas amigas aparecerão, fazendo com que os Homens de Preto fujam
- Os Homens de Preto são advogados de uma empresa que contratou o senhor Racoonteur para fazer a Pesquisa Secreta. Eles apenas vão esclarecer que vieram ver o andamento da pesquisa: pode ser que os custos estejam tão grande que a empresa decidiu desistir da Pesquisa, considerando-a inviável economicamente. De qualquer modo, é conversa de Adulto, que pode não interessar aos personagens.

Enfim, resolva a situação conforme o que você decidir que é melhor para sua aventura.

Epílogo e Ganchos

Nada ocorrendo errado, os personagens voltarão para a casa dos Racoonteur com o Senhor Racoonteur são e salvo. Eles agora precisarão guardar o segredo sobre a Pesquisa Secreta... O que pode render novas aventuras para a turma em Fair Leaves.

Algumas coisas que pode acontecer:

- A Pesquisa Secreta começa a dar errado ou descontrolar-se. Que tipo de efeitos estranhos ela pode provocar nos personagens ou em Fair Leaves? Uma

máquina de clima pode enlouquecer? Uma copiadora de materiais poderia duplicar os personagens? Ou uma máquina de encolhimento poderia de repente fazer com que a Turma se visse em um mundo terrível e maravilhoso que é o quintal dos Racoonteur?

- Os personagens agora têm que ter cautela ao visitar os Racoonteur e conversar com Carlton sobre a Pesquisa Secreta: não se sabe quem poderá crescer o olho para a mesma. De Richard McHog a espiões perigosos (ou não), Fair Leaves pode estar chamando a atenção
- Os personagens podem se ver tragados para dentro de uma trama ao estilo *Pequenos Espiões*, onde potências inimigas e organizações criminosas podem estar interessadas em roubar a Pesquisa Secreta. Será que os personagens estão prontos para lidarem com as consequências de “saberem demais”? E como será que eles vão conseguir salvar o mundo antes do jantar?

Pdns

Carlton Racoonteur

Aspectos

Pergunta	Aspecto
<i>Cartilhas</i>	Geninho
<i>Por que você gosta tanto de aprender?</i>	Gosto de saber até onde posso chegar com as coisas
<i>Que tipo de coisa você realmente não suporta tentar aprender?</i>	Acho complicado lidar com pessoas, socialmente falando
<i>Como você pensa da Turma?</i>	Espero poder encontrar neles amigos nessa nova cidade
	As pessoas não conseguem entender as pesquisas minhas e do meu pai
	Gosto de contar muitas histórias sobre as nossas pesquisas

Atitudes

Atitude	Nível
Ativa	Razoável (+2)
Desenvolvida	Razoável (+2)
Divertida	Regular (+1)
Esperta	Bom (+3)
Fofa	Regular (+1)

Façanhas

- **Conhecimento Obscuro: Robótica** – Carlton conhece muito de Robótica. Sempre que esse conhecimento lhe for útil de qualquer forma, soma +2 no teste, independente do tipo de rolamento ou Atitude adotada.
- **Já li sobre isso!** – Carlton leu centenas, milhares de livros. Isso o ajuda quando seu conhecimento pode ser útil. A qualquer momento, gastando 1 Ponto de Destino, você pode trazer um detalhe útil à Turma baseando-se em algo que você tenha lido previamente. Esse detalhe entra em jogo como um Aspecto com uma Invocação Gratuita automaticamente. Além disso, uma vez por sessão você pode o fazer de maneira gratuita;
- **Contando História** – receba +2 ao Criar Vantagens sendo Desenvolto ao contar uma história: seja uma história triste para provocar pena, ou contando piadas legais para ganhar confiança, ou engabelar alguém com uma longa história;

Reynold Racoonteur

Aspectos

Pergunta	Aspecto
<i>Cartilha</i> <i>Qual sua relação com a Turma?</i>	Adulto/Geninho Tenho que impedir que eles atrapalhem nas minhas pesquisas
<i>Como é sua relação com sua Criança Interior?</i>	Continuo gostando de fazer pesquisas, como quando era pequeno
<i>Por que você gosta tanto de aprender?</i>	Pesquisas sempre levam o mundo adiante Minhas pesquisas são... Heterodoxas Fico com minha família sempre que posso

Atitudes

Atitude	Nível
<i>Ativa</i>	Bom (+3)
<i>Desenvolta</i>	Razoável (+2)
<i>Divertida</i>	Regular (+1)
<i>Esperta</i>	Ótimo (+4)
<i>Fofa</i>	Medíocre (+0)

Façanhas

- **Conhecimento Obscuro: Ciência Avançada** - o Senhor Racoonteur é um pesquisador de grande fama em Ciência Avançada. Sempre que esse conhecimento lhe for útil de qualquer forma, soma +2 no teste, independente do tipo de rolamento ou Atitude adotada.
- **Já li sobre isso!** - O Geninho leu centenas, milhares de livros. Isso o ajuda quando seu conhecimento pode ser útil. A qualquer momento, gastando 1 Ponto de Destino, você pode trazer um detalhe útil à Turma baseando-se em algo que você tenha lido previamente. Esse detalhe entra em jogo como um Aspecto com uma Invocação Gratuita automaticamente. Além disso, uma vez por sessão você pode o fazer de maneira gratuita;

- ***No meu tempo...*** – Sempre que o senhor Racoonteur precisar surpreender a Turma de alguma forma, positiva ou não, recebe +2 ao tentar Criar Vantagens sendo Esperto. Além disso, pode, uma vez por Sessão, trazer para jogo um Aspecto relacionado a algum tipo de habilidade inesperada ou admirável, com uma Invocação Gratuita, sem necessidade de testes;

Seymour, o Robô

Aspectos

Pergunta	Aspecto
Arquétipo	Animal de Estimação
O que te torna especial?	Sou um robô com uma poderosa capacidade de processamento
O que faz seus donos ficarem bravos com você?	Meu processamento de interações sociais ainda é incipiente
Como você lida com as demais pessoas?	Sigo às diretrivas determinadas pelo criador Carlton
	Forte, mas desengonçado
	Posso ser modificado conforme a necessidade

Atitudes

Atitude	Nível
Ativa	Bom (+3)
Desenvolta	Regular (+1)
Divertida	Regular (+1)
Esperta	Razoável (+2)
Fofa	Razoável (+2)

Façanhas

- **Talento natural: Sensores** – Os poderosos sensores de Seymour oferecem +2 em testes de *Superar* obstáculos que esteja impedindo ele de localizar criaturas.

Richard McHog

- *Sou o herdeiro da última Família Fundadora de Fair Leaves, QUE FIQUE CLARO!; Como a cidade, tudo que está nela é MEU!; Extremamente invejoso; Minha família é dona de metade de Fair Leaves (e vai conseguir a outra metade cedo ou tarde)*
 - *Mestre (+4) em:* Pavonear-se, Dinheiro, Chamar seus “amigos”;
 - *Perito (+2) em:* Bancar o durão, corajoso quando em vantagem;
 - *Incapaz (-4) em:* Coragem quando em menor número;
 - *Os melhores “amigos” (que comprei) do mundo* – pode chamar, uma vez por sessão, chamar uma Gangue de Valentões como seus “amigos”, com uma **Invocação Gratuita** e o Aspecto **Pouco Confiáveis**, que pode ser descoberto com um teste de Criar Vantagens apropriado contra uma dificuldade Razoável (+2);

Kristoff Dobermann

- *O Pior Valentão da Escola; Tanto músculo e tão pouco cérebro; Máquina de Demolição*
 - *Mestre (+4) em:* Intimidar os outros;
 - *Perito (+2) em:* Lutar, bancar o durão, corajoso quando em vantagem;
 - *Ruim (-2) em:* Ser esperto;
 - *Incapaz (-4) em:* Coragem quando em menor número;
 - *O Velho e bom um-dois* - +2 ao Atacar sendo Ativo usando os punhos

Gangue de Valentões

- *Valentões; Muito Músculo e Pouco Cérebro; Facilmente dobráveis; Apenas brigam brigas que sabem que vão vencer;*
 - *Peritos (+2) em:* brigar, serem corajosos em situação vantajosa ou em maior número;
 - *Ruim (-2) em:* Coragem em situação Adversa; Serem espertos;
 - *Estresse:* (6 valentões)

Os Homens de Preto

- *Óculos Escuros e Ternos Pretos; Tensos e Durões; Não enxergam brincadeiras*
 - *Mestre (+4) em:* sigilo, investigar, frieza;
 - *Perito (+2) em:* brigar, ignorar detalhes irrelevantes;
 - *Ruim (-2) em:* não agir segundo sua missão;