

# FATE OF DRAGONS

FANTASY ROLEPLAYING

POWERED BY  
**FATE**



# INTRODUÇÃO

---

Eu adoro D&D. Foi meu primeiro RPG, como o foi para muitos. Mas diferente da maioria, eu não fiquei nele muito tempo e passei os últimos 25 anos conhecendo (e jogado menos que gostaria) inúmeros sistemas.

A terceira edição do D&D realmente me fisionou de volta. Até os personagens chegarem ao quinto nível e a o sistema se esfacelar nas minhas mãos. Adaptações seguintes melhoram problemas graves, mas não de uma forma que me agradava. Veio a quarta edição, que não me agradou: foi desamor a primeira vista! (só depois de saída a quinta de fato voltei a ela, e reconheci que tinha muitos méritos).

Vem o Pathfinder: parecia que seria a solução, o deleite visual ajudando bastante! Joguei minha campanha mais longa do outro lado da mesa, como jogador, com um Magus. Minha ficha de personagem tinha 4 páginas no nono nível! Imagine ser mestre disso, já que as fichas de NPCs e monstros eram iguais ou muito semelhante em complexidade. Eu queria muito mestrar aqueles maravilhosos Adventure Paths, mas se eu não dominava nem minha ficha, eu não tinha menor idéia de como fazê-lo com dezenas de NPCs e monstros. Nessa época resolvi que precisa adaptar esses AP para um sistema mais amigável ao mestre. Comecei com o Savage Worlds, mas ele não parecia tão adaptável a alguns aspectos que eu tanto gostava do D&D (essa história está bem encurtada: em 25 anos sempre tentei emular algumas das idéias do D&D em mais de uma dezena de sistemas...)

Eis que veio o Fate Core e em seguida o Freeport Companion. Enfim, minha campanha do AP Carrion Crown começou (apesar de interrompida por agendas complexas e a chegada da quinta edição do D&D), mas foi com meus sobrinhos, de 9 e 6 anos, que realmente minha adaptação foi pra frente, garantindo horas e horas de grande diversão familiar.

Este suplemento é o produto de duas versões de complexidades variáveis e tem como premissa ser bastante modular, permitindo que cada mesa inclua ou exclua elementos que deseje enfatizar. Mas foi feito com algumas premissas em mente:



- Emular D&D: para jogar Fantasia Medieval clássica o Fate nem precisa de nenhum mode...
- cada personagem tem um papel na trupe: classes oferecem vantagens mecânicas exclusivas
- cada classe realmente se destaca em sua área de atuação
- evolução habitual, mas com mudança de níveis nos marcos maiores (Major Milestones)
- tiers de poder, sobretudo definidos em termo de poder por skill cap e stunts em árvore (com pré-requisitos)
- opção de personagens mais frágeis (1st level): sobreviver é uma recompensa
- jogo não é feito para ser um dungeoncrawl, mas ele se adapta muito bem a esse gênero se desejado
- pilhagem e itens são centrais: por isso usar consequências ligadas as armas/equipamento
- economia de recursos para venda de itens mágicos nas lojas para quem gosta desse aspecto. O nível do item (grau da condition) vale metade da consequência como bônus no teste de recursos (tesouro)
- magic users são exponencialmente mais poderosos, mas tem bateria
- magia Vanceana: decorou, canalizou esqueceu
- pegada com estresse varia, mas opção com HP é a o pressuposto



# ATRIBUTOS (SKILLS)

---

Em Fate of Dragons a lista de perícias está bem enxuta. As perícias correspondem aos habilidades clássicas de D&D e serão chamado de Atributos, não de perícias aqui. São eles Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Os valores padrão para personagens aventureiros seguirão a pirâmide +3, +2, +2, +1, +1 e 0. Personagens iniciantes e ou personagens avançados podem começar com listas diferentes (ver capítulos Níveis/Tiers)

## FORÇA

**Especializações: Atletismo, Corpo-a-corpo\***



**Superar:** Força permite que você supere obstáculos aplicando força bruta: escalando muros, dobrando barras, levantando portões, rompendo amarras, derrubando portas... Sem sutilezas aqui!



**Criar vantagens:** Vantagens criadas com força são exemplificados por aspectos como "abraço de urso", "Pilar enfraquecido", "Isso é uma clava ou uma árvore?!"...



**Atacar:** Ataques corpo a corpo são definidos utilizando-se o atributo força, incluindo ataques desarmados e com armas de mão. Algumas armas especiais podem usar outros atributos para ataques corpo a corpo em situações específicas.



**Defender:** Alguém atacado usa FORÇA quando se defende de ataques corpo a corpo com armas de mão (aparar). Se estiver com um escudo preparado, FORÇA também pode ser usada para defesas de ataques a distância.



# DESTREZA

**Especializações: Acrobacia, Gatunagem\*, Furtividade, Distância\***



**Superar:** Com destreza, você supera obstáculos que envolvam agilidade, coordenação motora e equilíbrio: balançar em candelabros, surripiar pertences alheios, esconder-se nas sombras e mover-se silenciosamente...



**Criar vantagens:** Vantagens criadas com destreza inclui manobras acrobáticas, movimentação pelo campo de batalha, mirar ataques a distância, colocar e tirar pertences de bolsos alheios...



**Atacar:** Destreza é usada para ataques a distância. Com a façanha adequada e armas de finesse, um lutador pode usar destreza para atacar com armas corpo a corpo



**Defender:** Destreza é o atributo universal da defesa, em geral se esquivando, seja de golpes de escadas e garras de bestas inumanas, de flechas assassinas e evitando o piro de uma baforada de dragão. Também chamado de “teste de destreza” (Dex save)



# CONSTITUIÇÃO

**Especializações: nenhuma (a não ser que a mesa invente)**



**Superar:** Constituição utilizada para superar obstáculos que envolvam resistência física resiliência e saúde, para evitar ferimentos ou para se recuperar deles mais rápido.



**Criar vantagem:** para criar aspectos como “preparar para o golpe”, “prender o fôlego”

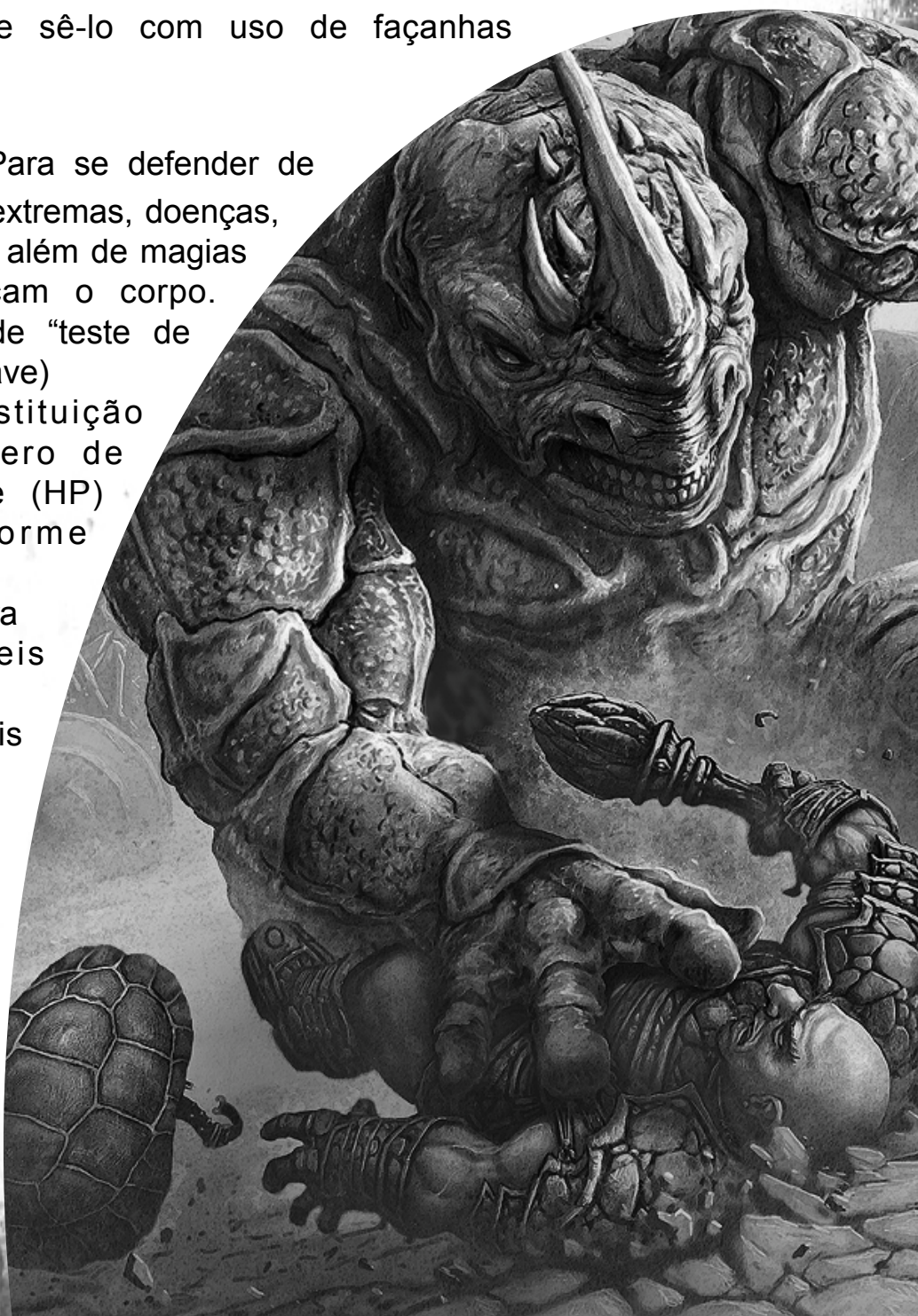


**Atacar:** Constituição não é habitualmente usado para defender, mas pode sê-lo com uso de façanhas apropriadas



**Defender:** Para se defender de situações climáticas extremas, doenças, fome e desidratação, além de magias e efeitos que atacam o corpo. Também chamado de “teste de constituição” (CON save)  
Os nível de constituição determina o número de caixas de estresse (HP) adicionais, conforme abaixo:

- 1 a 2: 1 nível extra
- 3 a 4: 2 níveis extras
- 5 a 6: 3 níveis extras



# INTELIGÊNCIA

**Especializações: os diversos tipos de conhecimento (Arcana, Religião, Natureza, História...); Investigação; Escola de Magia\***



**Superar:** usado para superar obstáculos relacionados a charadas, lógica, que envolva conhecimentos formais. Base para perícias de conhecimento de uma forma geral. É o atributo que rege a magia arcana tradicional.



**Criar vantagens:** usado para criar vantagens que explorem planos, uso criativo do ambiente, informações que possam ser vantajosas.



**Atacar:** atributo básico para ataques mágicos arcanos.



**Defender:** usado para algumas defesas, e com façanhas adequadas, eventualmente usado para defesas contra ataques físicos e mentais.

# SABEDORIA

**Especializações: Cura, Fé\*, Percepção, Sobrevivência\***



**Superar:** usado para perceber coisas instintivamente, para tratar ferimentos, para sobreviver no ermo, e outras habilidades que envolvam uma dose de senso comum, experiência e paciência. Aspectos ligados a força de vontade também são explorados com esse atributo.



## **Criar vantagens:**

Usado para criar vantagens relacionados a elixires não mágicos de cura, para vantagens ligadas a inspiração divina, para usar aspectos percebidos pelos sentidos, para criar armadilhas e fazer uso de recursos obtidos da natureza



**Atacar:** É a perícia usada para ataques mágicos divinos.



**Defender:** Para defender de ataques que querem impor sua vontade ao alvo, mundanos ou mágicos, incluindo ilusões. Frequentemente chamado de “teste de vontade” (WILL Save)





# CARISMA

**Especializações: Enganar; Intimidar/Provocar, Diplomacia**



**Superar:** Usado para conseguir as coisas com mentiras, malícia, convencimento, sedução ou ameaças. O atributo social.



**Criar vantagens:** usado para criar vantagens como “ofensa desconcertante”, “finta”, “conheço seus segredos”, “postura intimidante”. Especialmente útil em conflitos e disputas sociais, apesar de potencialmente decisivo em combates físicos.



**Atacar:** Em geral, não é usado para atacar a menos que a situação (determinando aspecto ou façanha) possibilite.



**Defender:** Raramente usado para se defender, mas com o uso de façanhas específicas pode substituir outros atributos.



**Façonha especial: “Foco em ...”**

Além das habilidades básicas, uma façanha especial está disponível para determinadas áreas de especialização. Como essas áreas de atuação são mais amplas que o habitual foco em uma ação específica, elas oferecem um bônus de +1, e não de +2 como o habitual para alguns talentos.

Algumas áreas, marcadas com asterisco, são território restrito de especialização de determinados papéis, como descrito no capítulo Classes.



# RACAS

---

A abordagem de raças em Fate of Dragons é bastante orgânico para jogadores já adaptados ao Fate Core: basicamente, elas funcionam como aspectos que são pré-requisito para acesso a talentos raciais, mais restritos e não disponíveis habitualmente de outras formas.

Toda raça não humana tem um custo em refresh. Façanhas raciais só podem ser adquiridos com refresh e não incluem as 3 façanhas gratuitas recebidas por personagens iniciantes.

## ANÕES (custo 1 ou mais)

*Invocar* – para perseverar a despeito das dificuldades, lutar contra raças inimigas juradas (goblinoids, orcs e em , alguns cenários, gigantes), para aguentar altas doses de álcool e resistir venenos, para se localizar e reconhecer estruturas no subterrâneo

*Compelir*: para não mudar de idéia pelo simples fato de ser teimoso; para ser tosco com não anões, em especial com elfos; para deixar a ganância, em especial a ouro e pedras preciosas roubem o melhor de você; para manter uma palavra não importa as conseqüências

## FAÇANHAS RACIAIS

### Darkvision

Ignora aspectos relacionadas a escuridão natural.

### Short & Stout

Anões recebem uma caixa de estresse extra, independente do nível de constituição.



## ELFOS (custo 1 ou mais)

*Invocar* – beleza feérica, graça e elegância corporal; resistir encantamento; sentidos aguçados, especialmente a visão; longevidade traz paciência; harmonia com natureza

*Compelir*: arrogância com raças mais novas; demorar para agir porque tem tempo de sobra; ira contra os que destroem a natureza.

### FAÇANHAS RACIAIS

**Elven Magical Mind:** 1 vez por sessão recupera Slots de magia igual ao valor de INT, sempre começando do menor para o maior. Não pode recuperar magias de nível maior que INT (Arcana)

**Elvish Warfare:** tem permissão para usar armas marciais tradicionalmente élficas, incluindo arcos longos/compostos e espadas curtas/longas, além de trata-las como armas de finesse se desejado (incluindo uso de Dex para definir limite do dano)



## **MEIO ORC (custo 1)**

*Invocar:* para feitos de força física, incluindo combate corporal; para intimidar oponentes mais fracos; para se deixar ser guiado por instintos primitivos de sobrevivência.

*Compelir:* para nunca ser aceito por nenhum dos progenitores; para ser o principal alvo de preconceito do grupo; para deixar a fúria do sangue orc roubar o melhor de você; para ceder aos impulsos mais primitivos.

### **FAÇANHAS RACIAIS**

#### **Your puny weapon cannot hurt me!**

Uma vez por cena, gaste 1 FP e desmarque qualquer caixa de estresse

#### **Tough as Nails**

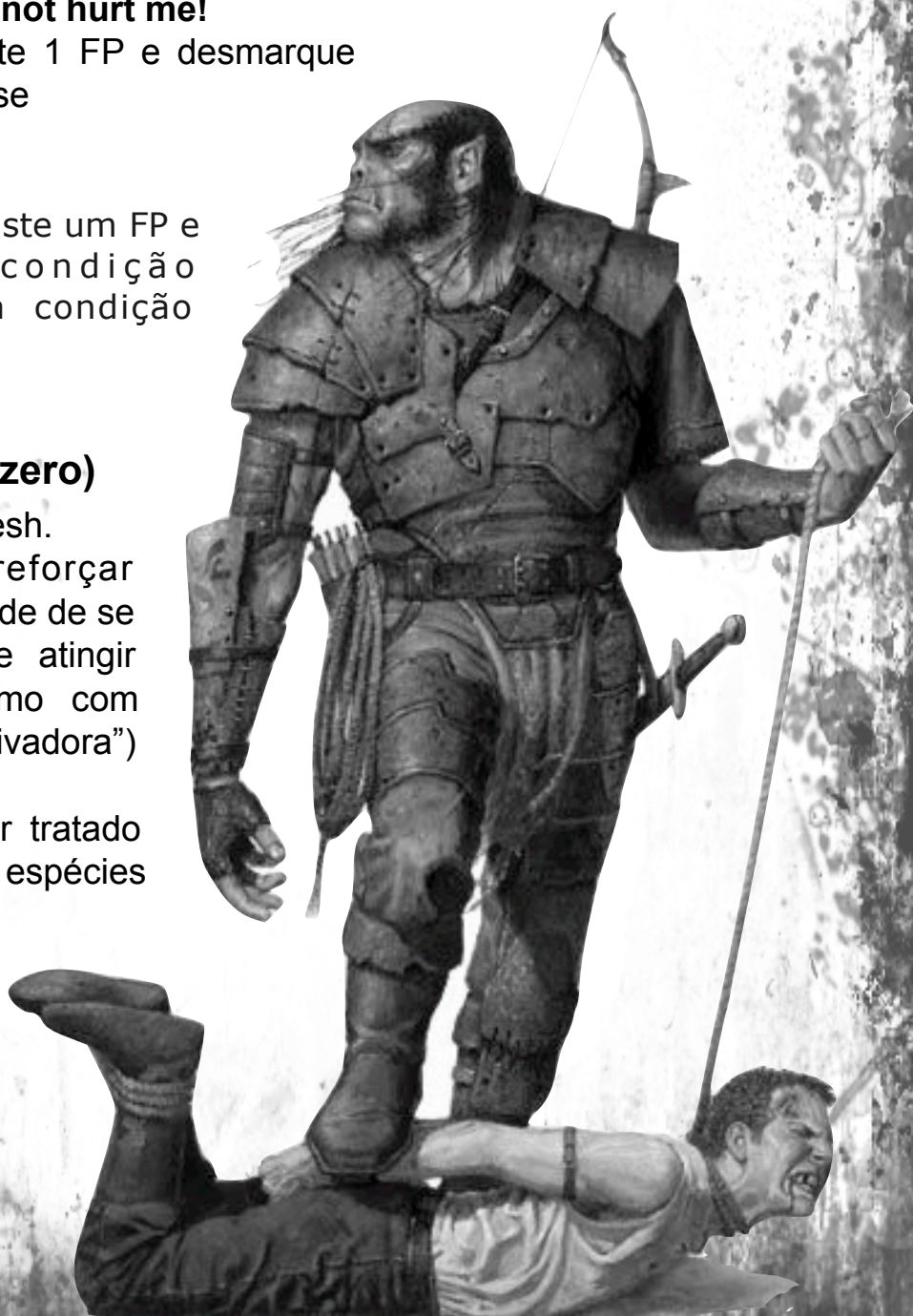
Uma vez por sessão, gaste um FP e transforme uma condição "Destruído" por uma condição "danificado".

## **HUMANOS (custo zero)**

Começam com 3 de refresh.

*Invocar* – para reforçar adaptabilidade; capacidade de se misturar; capacidade de atingir potencial elevado mesmo com vida curta ("ambição motivadora")

*Compelir* – para ser tratado como raça jovem pelas espécies antigas; para ceder a ambição (ganância); para ajustar tudo a seu ponto de vista.



## MEIO ELFO (custo 1)

*Invocar:* para entender e ser aceito por forasteiros/párias; para invocar característica humanas ou élficas (em menor ou maior intensidade);

*Compelir:* para nunca ser aceito por ninguém; por flutuações extremas de humor; por estar sempre a procura do lar; por ter o pior também das duas espécies; para ser alvo dos atos de seus pais (humanos ou élficos)

## HALFLINGS (custo 1 ou mais)

*Invocar* – para tirar vantagem do seu tamanho; para parecer inofensivo; para ser mais duro do que aparenta; para ser muito bom atirando coisas na cabeça dos outros.

*Compelir* – para não ser valorizado; para ser subestimado; para ser prejudicado pelo tamanho diminuto; por ser guloso.

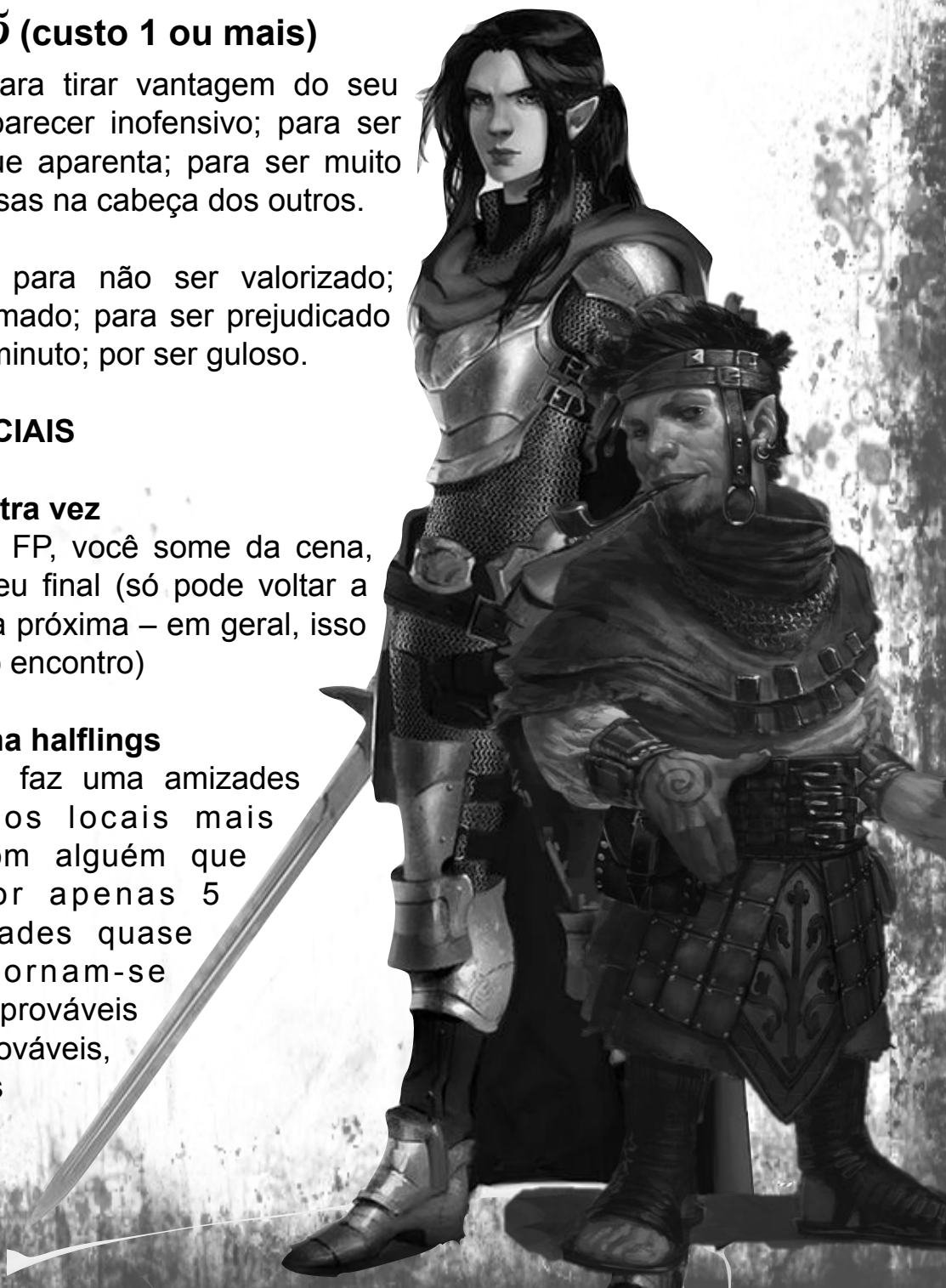
### FAÇANHAS RACIAIS

#### **Lá e de volta outra vez**

Ao custo de um FP, você some da cena, retornando ao seu final (só pode voltar a atuar no início da próxima – em geral, isso significa “pular” o encontro)

#### **Todo mundo ama halflings**

Por 1 FP, você faz uma amizade inabaláveis nos locais mais improváveis com alguém que conversou por apenas 5 minutos. Amizades quase impossíveis tornam-se improváveis, improváveis prováveis, e prováveis, quase garantidas



# CLASSES

---

Nada em D&D define mais o papel de um personagem que sua classe. Isso é tão determinante que nos primórdios do sistema as próprias raças não humanas, como o anão e o elfo, eram na verdade classes.

A classe define nichos, e ao fazê-lo, contribuiu de forma determinante para um jogo de equipe (pelo menos essa é a idéia). Nessa versão de Fate of Dragons, as classes não limitam o que um personagem pode ser (um mago não precisa ficar jogando adagas se ele quer usar uma espada), mas elas tornam o personagem daquela classe o melhor na sua área (um guerreiro sempre vai ser melhor espadachim que um mago do mesmo nível!).

Mecanicamente, a classe influencia o jogo de duas formas: definindo o aspecto principal e dando acesso a façanhas de classe. Toda personagem começa com a façanha básica da sua classe.



# GUERREIRO

## **Arsenal (habilidade básica)**

Você sabe usar qualquer arma, comum ou marcial, e qualquer armadura, ignorando seus aspectos negativos ao se defender e atacar. Recebe um espaço de mão extra se estiver usando as regras de slots de equipamento, ou uma consequência leve se estiver usando as regras tradicionais de consequência.

## **FAÇANHAS DE CLASSE**

### **Foco em arma (pré-requisito: Tier 2+)**

O guerreiro pode comprar foco em qualquer categoria de arma corpo-a-corpo ou a distância, conforme regras de foco/especialização. Essa façanha pode ser adquirida mais de uma vez para categoria de armas diferentes.

### **Especialização em arma**

(pré-requisito: Tier 3+)

Guerreiros heróicos podem comprar especialização em uma categoria de arma que já tenha foco. Essa façanha pode ser adquirida mais de uma vez para categoria de armas diferentes.

### **Vestido para matar**

Você considera sua força como um nível acima para fins de armadura (FOR+1). Você ignora os aspectos “pesada” e “desengonçada” de armaduras pesadas.

### **Segunda pele (pré-requisito: Tier 3+)**

Você ignora a FOR mínima e todos os aspectos negativos ao vestir uma armadura.





# RANGER

## Terreno predileto (façanha básica)

Você é especialista em um subtipo de terreno (florestas, selvas, montanhas, litoral, ártico, desertos ou escolha do jogador). Testes para superar obstáculos e para criar vantagens relacionadas ao conhecimento desse terreno, incluindo seu clima, flora e fauna usual são feitas com +2 de bônus. Você é proeficiente em todas as armas marciais, mas não em armaduras. Você pode colocar 2 armas iguais no mesmo slot de mão.

## Inimigo predileto

Você é um contumaz caçador de determinada espécie, devotando grande parte de sua vida a eliminar ferozmente esse inimigo. Você recebe +2 em testes para encontrar seu inimigo preferido e para criar vantagens relacionadas a suas fraquezas e hábitos.

## Magia natural (pré-requisito: Tier 2+)

Você torna-se um “half-caster” e recebe slots de magia da lista do ranger. Seu atributo mágico é Sabedoria. (detalhes no capítulo Magia)

## Companheiro animal (pré-requisito: Tier 2+)

Você tem sempre em sua companhia um animal leal, que te entende mesmo sem palavras. Você ganha um novo marcador de estresse com 1 caixa não numerada, chamada Companheiro animal. Você pode marcar a caixa para representar trabalho em equipe com seu companheiro animal ou você pode usá-las para absorver estresse. Caixas usadas são desmarcadas no início da próxima cena. Essa façanha pode ser comprada mais de uma vez, até um máximo de WIS (Sobrevivência).



# BARBARO

## **Fúria** (façanha básica)

Uma vez por cena, ao custo de um FP, você entra em fúria assassina. Crie um aspecto que represente um lado positivo e negativo desse estado. Pela duração da fúria, você aumenta o dano de suas armas em 1 e recebe uma caixa extra de estresse. Ao fim da cena, o estresse extra desaparece. Se ele tiver sido usado, deve ser transferido para outras caixas de estresse (ou ser absorvido por condições/consequências na ausência de estresse para marcar). Como bárbaro, você tem proeficiência em armaduras médias. Você é capaz de usar armas de duas mãos em um único slot.

## **Você quer viver para sempre?**

Uma vez por cena, após um ataque bem sucedido, você pode marcar até um número de caixas de estresse igual sua FORÇA: seu adversário perde esse valor em adição ao dano que você já produziria.

## **Banquete de sangue** (pré-requisito: Tier 2, Fúria)

Uma vez por cena, após um ataque bem sucedido, ao custo de de um FP, você recupera estresse físico igual a caixa de estresse ou consequência (o maior, não ambos) que você provocou.

## **Armadura de dor** (pré-requisito: Tier 2, Fúria)

Durante seus episódios de fúria, você reduz acrescenta 1 a sua Armadura, até um máximo igual seu valor de CON. Caso não esteja usando armadura, considere sua pele como uma Armadura: 2 ou sua CON, o que for menor.



# P A L A D ã O

## Campeão divino (façanha básica)

Como o clérigo, você segue os mandamentos de um culto, detalhado no seu aspecto principal. Como um campeão divino você sabe usar qualquer arma corpo a corpo, comum ou marcial, e qualquer armadura, ignorando seus aspectos negativos ao se defender e atacar. Você pode usar um escudo e espada no mesmo slot.

## Smite Evil

Você tem acesso a um novo marcador de estresse numerado, **Escolhido dos Deuses**. Após sucesso em um ataque contra criaturas malignas, você pode marcar uma caixa de estresse e adicionar seu valor ao dano de seu ataque. As caixas de estresse são baseadas no atributo CAR:

+1: ■ +2: ■■ +3: ■■■ +4: ■■■■

## Lay on Hands

Tocando seus aliados, você pode marcar uma de suas caixas numeradas de estresse de **Escolhido dos Deuses** e desmarcar um número equivalente de caixas de estresse físico de um aliado. Esse poder não funciona em você mesmo.

## Canalizar energia divina (pré-requisito: Tier +2)

Você pode Atacar (☞) mortos vivos que estejam na sua zona com o atributo CAR, marcando uma caixa de estresse de “Escolhido dos Deuses” e somando esse valor ao seu ataque. O valor do ataque pode ser dividido em quantos alvos o clérigo desejar, que se defendem usando o valor de seu maior atributo (seja ele qual for). Em caso de sucesso com estilo, caso não seja destruído (“taking out”), o inimigo recebe o aspecto temporário “Amedrontado”, com uma invocação gratuita.



# LADINO

## **Ataque furtivo** (façanha básica)

Quando seu inimigo está distraído ou não percebeu sua presença, você é capaz de acertar um ponto vital. Mecanicamente, isso significa invocar um aspecto que denote essa vantagem tática (“escondio nas combras”, “flanqueado”...), aumentando o dano de sua arma pelo valor de sua destreza.

O ladino é proeficiente em armas marciais de finesse, incluindo armas de esgrimir.

## **Evasão**

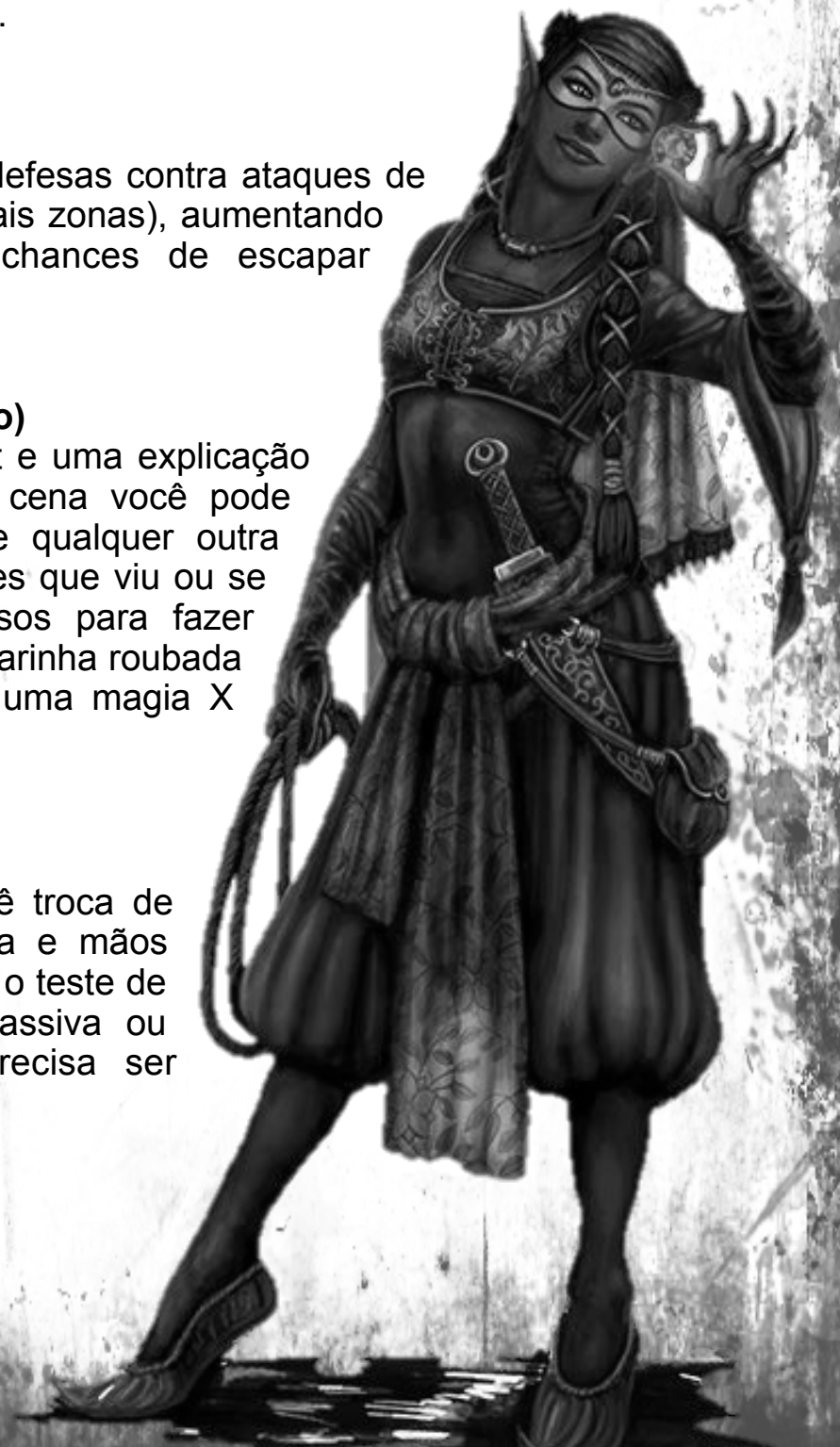
Você recebe +2 em suas defesas contra ataques de área (que afete uma ou mais zonas), aumentando consideravelmente suas chances de escapar ileso.

## **Jack of all trades** (faz-tudo)

Ao custo de um Fate point e uma explicação “malandra”, uma vez por cena você pode usar burglary no lugar de qualquer outra perícia, seja copiando ações que viu ou se utilizando de meios escusos para fazer ações (por exemplo, uma varinha roubada com uma única carga de uma magia X para emular Spellcraft)

## **Mãos leves**

Uma vez por rodada, você troca de equipamento entre mochila e mãos sem gastar sua ação. Com o teste de Gatunagem (resistência passiva ou ativa), a mochila não precisa ser sua...



# CLÉRIGO

## Domínio (façanha básica)

Você segue os mandamentos de um deus/culto específico, devendo seguir os parâmetros de comportamento impostos pelo credo (detalhados entre jogadores e mestre), que deve estar explícito em seu aspecto principal, utilizado normalmente como parâmetro para invocar e compelir seu personagem. Todo clérigo é proeficiente no uso de armaduras médias. Cada domínio oferece acesso a uma habilidade especial, detalhados no capítulo Magia Divina, que em geral envolve o treinamento em uma arma adequada a fé.

## Milagres

Você tem acesso a um novo marcador de estresse, **Milagres**. Você pode usar essas checar essas caixas de estresse (slots) para fazer milagres usando o atributo/perícia Sabedoria (Fé-Culto), e recebendo caixas extras dependendo do valor de seu atributo Sabedoria, como detalhado no capítulo

## Canalizar energia divina

Você pode Atacar (☞) mortos vivos que estejam na sua área usando o atributo CARISMA, marcando qualquer slot de magia divina. Em caso de sucesso, a caixa marcada acrescenta seu valor ao dano. O valor do ataque pode ser dividido em quantos alvos o clérigo desejar, que se defendem usando o valor de seu maior atributo (seja ele qual for). Em caso de sucesso com estilo, caso não seja destruído (“taking out”) o inimigo recebe o aspecto temporário “Amedrontado”, com uma invocação gratuita.



# Mago

## Magia arcana (façanha básica)

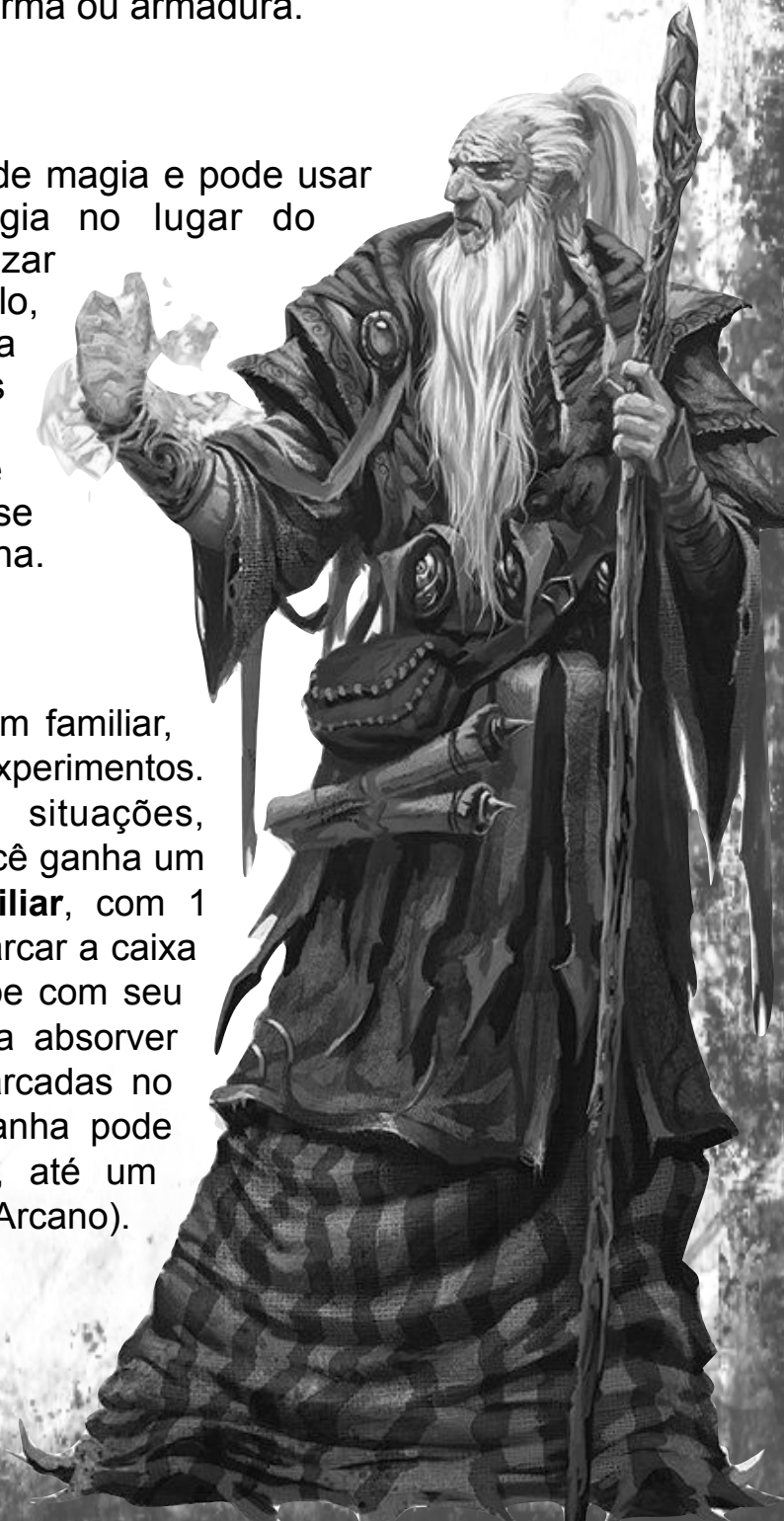
Você é um estudioso dos mistérios do universo, capaz de dobrar a realidade à sua vontade utilizando-se de feitiços. Você tem acesso a um novo marcador de estresse, Feitiços (Spells), devendo checar essas “slots” para fazer magias com o atributo INT, e recebendo caixas extras dependendo do valor de seu atributo (apenas o atributo), conforme descrito no capítulo Magia Arcana. O mago não recebe treinamento em nenhuma arma ou armadura.

## Escola de Magia

Você foi treinado em uma escola de magia e pode usar a especialização Escola de Magia no lugar do atributo Inteligência para canalizar magias dessa escola. Por exemplo, um mago de INT +3 e especialista em Evocação lançaria feitiços desta escola com +4. Escolas de magia, parâmetros e lista de exemplos de feitiços encontram-se detalhados no capítulo Magia Arcana.

## Familiar (pré-requisito: Tier 2+)

Você conjura um animal mágico, um familiar, que passa a auxiliá-lo em seus experimentos. Ele pode ajudá-lo em diversas situações, funcionando como um *capanga*. Você ganha um novo marcador de estresse, **Familiar**, com 1 caixa não numerada. Você pode marcar a caixa para representar trabalho em equipe com seu familiar ou você pode usá-las para absorver estresse. Essas caixas são desmarcadas no início da próxima cena. Essa façanha pode ser comprada mais de uma vez, até um máximo igual a INT (Conhecimento Arcano).



## **MULTICLASSE**

Como classes são representadas pelo aspecto principal, um jogador só pode virar multiclasse ao modificar esse aspecto, tarefa só possível ao atingir Marcos Maiores (Major Milestones).

O Tier do personagem é a soma de seus Tiers individuais, permitindo acesso a façanhas e skill cap proporcionais mas vetando acesso a façanhas exclusivas da classe.

Assim, um personagem guerreiro Tier 1, Ladino Tier 1, é um personagem Tier 2 em relação ao Skill cap (+3) e a façanhas genéricas Tier 2, mas só teria acesso a façanhas de classe Ladino e Guerreiro de Tier 1.

Multiclasse tb deve ser usado para compelir, simbolizando a idéia que “um homem não pode ter dois senhores”, por exemplo.

## **ESTRESSE E EQUIPAMENTO**

---

A abordagem ao estresse físico é uma das principais maneiras de mudar drasticamente o feito de um combate em um sistema de regras. Ao longo dos 40 anos do D&D, uma premissa nunca modificada foi a abordagem aos pontos de vida (HP): até chegar ao valor de zero, perder PVs não repercutia de forma negativa na performance do personagem. E se essa foi uma das regras que menos mudou ao longo de anos de D&D, também foi uma das mais repudiadas e das que geraram mais regras caseiras de todos os tempos.

O Fate permite adaptar, de forma bem orgânica, como o dano afetará o desempenho dos personagens. Para emular uma experiência mais próxima com o histórico do D&D (uma das propostas deste suplemento), as regras de estresse padrão sofrem as seguintes modificações:

### **ESTRESSE**

- cada personagem inicia com 2 caixas de estresse físico numeradas; não há caixas de estresse mental
- o nível do atributo CON dá caixas numeradas adicionais, conforme descrito no capítulo atributos
- as caixas de estresse numeradas fornecem um número caixas de estresse não numeradas, chamadas de pontos de vida, PVs (ou HP, para anglicistas). Ex:
  - 3 caixas numeradas (1, 2, 3) = 6 cx não numeradas (PVs)
  - 4 caixas numeradas (1, 2, 3,4) = 10 PVs
- no fim da cena, PVs não se regeneram espontaneamente: apenas com curamundana (medicina) ou cura mágica (magia ou poções)
- além de PVs (estresse físico), algumas Classes possuem outros marcadores de estresse especiais

### **CONSEQÜÊNCIAS**

Não há conseqüências em Fate of Dragons. Elas são substituídas pelas regras de equipamento.



## EQUIPAMENTO

Existem dois tipos de equipamentos em Fate of Dragons: equipamentos básicos e itens especiais.

### Básicos

Equipamentos não bélicos seguem o padrão proposto pelo Fate Core e FAE: eles são apenas permissões narrativas que possibilitam concretizar tarefas. Assim, uma corda permite descer um muro, uma tocha ilumina uma sala e uma pederneira ajuda a acender uma fogueira. Como usual, a posse desses equipamentos é ditada pelos aspectos do personagem e da situação em questão. Equipamentos menos ortodoxos tirados da cartola são sujeitos as regras usuais de “fazer declarações”.

### Ítens especiais

São aqueles que precisam ocupar um slot de equipamento para serem utilizados eficientemente. Cada personagem tem 3 desses espaços (podendo ser mais em raros casos):

- Slot Obra-Prima: ele pode receber um equipamento até Poder 2
- Slot Mágico: pode receber equipamentos de Poder 2 ou 4
- Slot Artefato: pode receber equipamentos de Poder 2, 4 ou 6

### Poder

Essa característica tem duas funções: ela determina o poder (óbvio não?) do equipamento em si, de uma forma semelhante como Façanhas com pré-requisito. A segunda função espelha a função das consequências no Fate Core: ao perder todos seus HPs, um personagem pode optar por sacrificar um equipamento e absorver seu valor de poder como estresse. Entretanto, esse ato destrói o equipamento em questão.

Regra opcional: Itens harmonizados

Eles evoluem com os PCs absorvendo Stunts ao passar de nível. Eles funcionam como os itens especiais acima, mas não são destruídos em caso de absorção de dano: são desarmonizados! Em caso de dano, ficando inativos dependendo de seu nível de poder: uma cena, uma sessão ou uma aventura para itens de poder 2, 4 e 6 respectivamente.



Alem dos ítems mágicos, 3 tipos de equipamentos são extremamente importantes e utilizam regras específicas, aqui tratados como extras:

## Armas

Utilizamos nessa versão as regras do Fate Core, onde cada arma acrescenta um número adicional de estresse em caso de acerto, chamado de Dano, abreviado como D:X, onde X é número de estresse extra causado em caso de sucesso. As armas são divididas 2 categorias diferentes:

### Armas simples:

Qualquer um pode usá-las e o dano máximo que acrescentam é +1 (D:1)

### Armas marciais

Exigem pré-requisito para poderem ser utilizadas, em geral definido pela façanha básica de cada classe. Em geral tem dano que variam de 2 a 3. Contudo, o dano máximo provocado por armas marciais é igual ao atributo FORÇA do personagem que a manipula. Ou seja, uma espada de duas mãos (Dano:3) só provoca 2 pontos de dano extra ao ser manuseada por um personagem com FOR 2.

Armas marciais freqüentemente possuem também regras especiais, com um funcionamento semelhante a Façanhas limitadas (permitem exceções as regras usuais). Por exemplo, armas de *Finesse* são um subtipo de arma marcial corpo a corpo cujo ataque e dano máximo são baseados em DEX, e não em FOR.

## Escudos

Escudos são um tipo especial de equipamento que permite usar o atributo FORÇA para se defender de ataques a distância. Eles aumentam a defesa total em +1 (para ataques corpo a corpo, distância e até ataques especiais, conforme arbitrado pelo mestre/mesa, como baforadas de dragões).

Todas as armas e escudos básicos devem ocupar obrigatoriamente um Slot de equipamento de qualquer nível. Armas de duas mãos ocupam dois slots e não podem ser combinadas com uso de escudos



## **Armaduras**

Assim como armas, funciona como exposto no Fate Core, reduzindo shifts de dano em caso de fracasso nos testes de defesa. São divididos em 3 tipos:

### **Armaduras leves (Armadura:1)**

Não exigem treinamento e qualquer um pode usá-las, não atrapalhando a mobilidade

### **Armaduras médias (Armadura:2)**

Exigem permissão, em geral definidas pelo façanha básica de cada classe. Um aspecto negativo deve ser invocado, gratuitamente uma vez por cena, caso elas sejam usadas por personagens destreinados.

### **Armaduras pesadas (Armadura:3-4)**

Exigem permissão, em geral definidas pelo façanha básica de cada classe. Um aspecto negativo deve ser invocado uma vez por turno (!) caso elas sejam usadas por personagens destreinados.

Se utilizadas por personagens com FORÇA menor que Armadura, o personagem sofre os aspectos negativos do equipamento mesmo se ele for treinado em seu uso.

Toda armadura básica deve ocupar obrigatoriamente um Slot de equipamento, de qualquer nível.

### **“Desajeitadas”, “Pesadas” e “Barulhentas”**

Algumas armaduras, em especial as que oferecem maior proteção, também trazem problemas, traduzidos na forma de aspectos que são invocados pelo mestre quando utilizadas por personagens não treinados (e mesmo treinados no caso de armaduras pesadas).

### **Tabelas de armas**

Cada mesa pode optar por uso das regras de armadura com maior ou menor detalhe. Para jogadores e mestres que preferirem um papel mais importante para equipamento, a tabela “Equipamento: Armas & Armaduras” é preferível.

Para mesas que desejem usar menos detalhes, a tabela de “Equipamento: Armas por categoria” pode ser mais apropriada.

## CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

**Alcance:** armas com essa característica permitem que seus usuários ajam primeiro em relação um inimigo que acabou de entrar em sua zona

**Arremesso:** essa arma pode ser usada em combate corpo a corpo e ser lançada um número de zonas igual ao valor numérico listado junto a característica.

**Cobertura:** O portador de um escudo kite pode usar sua ação para se defender atrás de seu escudo, fazendo um teste de FOR contra uma dificuldade +0 para criar aspectos ligados a cobertura. Ele pode estender o uso desses aspectos a aliados

**Defesa total +1:** auto explicativo. Em caso de opção com defesa total, essa arma aumenta o valor em um. Esse valor pode se somar a outras façanhas.

**Dano:X Vs armadura:** essas armas funcionam diferente em inimigos que vestem armadura. Elas podem ser mais ou menos eficazes contra esses alvos.

**2 mãos:** essas armas precisam de duas mãos para serem usadas. Isso significa não poder usá-las concomitantemente a outros equipamentos que vão nas mãos, não podendo ser combinadas com escudos

**Esgrima:** armas de esgrimir dão ao mesmo tempo um bônus de +`no dano e na absorção de danos, ajudando a desviar parcialmente golpes. Elas não se beneficiam dessa características se usadas concomitante com armadura média ou pesada.

**Finesse:** armas de finesse usam DEX para limitar dano máximo acrescentado no lugar de FOR e possibilitam o uso de DEX no lugar de FOR para o ataque

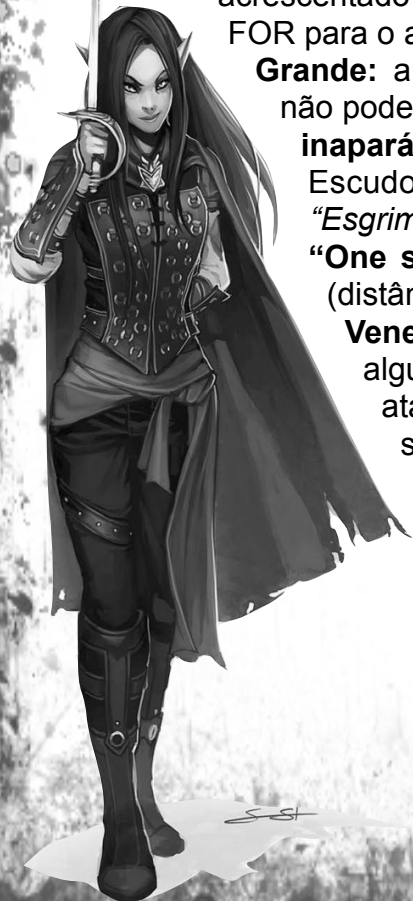
**Grande:** armas grandes são sempre armas de 2 mãos. Além disso, elas não podem ser usadas para defesa, obrigando o defensor a esquivar (DEX)

**inaparável:** essas armas não podem ser aparadas (apenas esquivadas). Escudos funcionam normalmente. . Elas ignoram a característica "Esgrima"

**"One shot":** após atirar, essas armas precisam de uma manobra DEX (distância) de dificuldade zero para poderem ser utilizadas novamente.

**Veneno:X:** essas armas em geral não causam dano, mas inoculam alguma substância potencialmente nociva no alvo, com valor de ataque igual a X e efeito em todos os turnos ate um teste bem sucedido de CON

**Versátil:** essas armas podem ser usadas com uma mão. Quando usadas com duas mãos, causam o dano listado em parêntesis.





## Equipamento: Armas & Armaduras

ARMAS CORPO A CORPO					
Arma	Classe	Dano	Especial	Poder	Custo
<b>Armas comuns</b>					
Adaga	comum	1	ARREMESSO:1	0	0
Cajado	comum	0	+1 DEFESA TOTAL	2	1
Clava	comum	1	----	0	0
Lança	comum	1(2)	ARREMESSO:2; VERSÁTIL	0	1
Machete	comum	2	D:0 VS ARMADURA	0	1
<b>Armas marciais</b>					
Alabarda	marcial	3	2 MÃOS; ALCANCE	2	2
Cimitarra	marcial	2	FINESSE	2	2
Espada curta	marcial	1	FINESSE	2	1
Espada longa	marcial	2(3)	VERSÁTIL	2	2
Espada de 2 mãos	marcial	4	GRANDE	2+2	3
Lança longa ( <i>Pike</i> )	marcial	3	2 MÃOS; ALCANCE	2	1
Maça	marcial	1	D:2 VS ARMADURA	2	1
Machado de batalha	marcial	2(3)	VERSÁTIL	2	2
Machado de 2 mãos	marcial	4	GRANDE	2+2	2
Mangual ( <i>Morninstar</i> )	marcial	2	INAPARÁVEL	2	2
Machado de arremesso	marcial	2	ARREMESSO:1	2	1
Martelo de guerra	marcial	2(3)	VERSÁTIL	2	2
Martelo de 2 mãos ( <i>Maul</i> )	marcial	3	GRANDE; INAPARÁVEL	2+2	2
Rapieira	marcial	1-2	ESGRIMA	2	3
Tridente	marcial	2	ALCANCE; ARREMESSO:1	2	2



## ARMAS A DISTÂNCIA

Arma	Classe	Dano	Zonas	Especial	Poder	Custo
<b>Armas comuns</b>						
Adaga	comum	1	1	ARREMESSO:1	0	0
Besta	comum	2	3	"ONE SHOT", 2 MÃOS	2	2
Funda	comum	0	2	----	0	0
Lança	comum	1	1	ARREMESSO:2	0	1
<b>Armas marciais</b>						
Besta Pesada	marcial	3	4	"ONE SHOT", 2 MÃOS	2	2
Besta de mão	marcial	2	2		2	3
Arco curto	marcial	2	3	2 MÃOS	2	1
Arco longo	marcial	2	5	D:3 Vs ARMADURA	2	2
Arco Composto	marcial	STR	4		2	
Zarabatana	marcial	0	2	VENENO:X	0	1



## ARMADURAS E ESCUDOS

Item	Categoria	Absorção	Especial	Poder	Custo
<b>Armaduras</b>					
Couro	leve	0		2	1
Couro reforçado	leve	1		2	21
Peles	leve	1	<i>DESAJEITADA; QUENTE</i>	2	0-2
Camisa de cota	média	2	<i>DESAJEITADA</i>	2	1
Cota de escamas	média	2	<i>DESAJEITADA; PESADA</i>	4	2
Placa de peito	média	2	<i>DESAJEITADA; PESADA</i>	4	2
Malha completa	pesada	3	<i>DESAJEITADA; PESADA; BARULHENTA</i>	4	3
Meia placa	pesada	3	<i>DESAJEITADA; PESADA; BARULHENTA</i>	4	3
Placa completa	pesada	4	<i>DESAJEITADA; PESADA; BARULHENTA</i>	4	4
<b>Escudos</b>					
Broquel	marcial	0	<i>+1 DEFESA TOTAL</i>	2	1
Escudo médio	marcial	1		2	1
Kite	marcial	2	<i>COBERTURA</i>	2	2



## ITENS MÁGICOS

Itens mágicos são tesouros que ultrapassam as regras de equipamento, oferecendo usos adicionais as regras de Armadura e Arma, freqüentemente acrescentando usos de Aspectos e Façanhas próprias.

Eles são encontrados em diferentes níveis de poder. Abaixo alguns exemplos de itens mágicos por categoria de poder

Consequência 2 (aventureiras): 1 stunt extra **+****+** (2)

Consequência 4 (heroicas): 3 stunts **+****+****+****+** (4)

Consequência 6 (épicas): escala 1 + **+****+****+****+** (4) – rever: parece overpower

Consequência 8+ (Artefatos) – absolute power!!!!



# **MAGIA**

---

Magia é um ítem essencial em Fate of Dragons, e obedece regras específicas que tentam emular o famoso sistema Vanceano: decorar, canalizar e esquecer.

Esse sistema tem todo seu sabor, com vantagens e desvantagens próprias, mas indubitavelmente está ligado ao histórico do RPG. Mestres podem facilmente adaptar o sistema a outras formas de uso de magia, sendo o sistema baseado naquele visto em Dresden Files recomendado pelos autores como uma excelente alternativa (ou mesmo para ser utilizado por outras classes de usuários de Magia no mesmo universo fantástico).

## **Permissão**

Aspecto principal e classe.

## **Efeitos**

Definidos pelas quatro ações básicas, ligadas aos atributos de cada classe específica de usuário de magia, chamados de atributos mágicos:

- Mago: Inteligência (Spellcraft por escola)
- Clérigo: Sabedoria (Fé por domínio)
- Bardo: Carisma (sem especialidade)
- Ranger: Sabedoria (sem especialização)
- Paladino: Carisma (sem especialidade)

## **Custo**

Toda magia tem um custo em estresse. O marcador de estresse é definido pelo valor do atributo mágico e pela classe, que pode ser uma classe “full caster” ou “half caster”.

Classes fullcaster (mago, clérigo e druida) ganham um caixa numerada de estresse por valor ponto de atributo. Classes half caster ganham 1 caixa a cada 2 pontos (arredondado para baixo).

A cada novo nível ganho, um nível anterior de caixa numerada é recebido, construindo uma pirâmide em ordem crescente de caixas numeradas. Ex: um mago (fullcaster) com INT 1 tem 1 caixa de estresse. Com INT 2, ele teria uma caixa com valor 2 e duas com valor 1. Um mago com INT 3, recebe uma caixa de valor 3, duas de valor 2

e 3 de valor 1, sempre fazendo uma pirâmide.  
Para realizar um magia, o mago precisa checar uma caixa de estresse igual ou maior do que a do círculo ao qual a magia pertence.

**Orar, decorar, estudar.**

Não importando a forma utilizada pelo usuário de magia, ele só recupera magia após realizar um ritual específico à sua prática arcana e descansar adequadamente (um descanso longo).

Ao estudar, o usuário de magia deve escolher as quais magias terá acesso no dia seguinte, conforme sua capacidade de memorização

Mago: pode preparar um número de magias igual a soma de suas caixas de estresses qualquer magia escrita em seu livro, qualquer magia conhecida, mas escolher de antemão

Clérigo e druida: sabe um número de milagres igual a soma de seu estresse e decora um número máximo igual a 2x o atributo mágico.

Half-casters: sabe um número de milagres igual a soma de seu estresse e decora um número máximo igual ao atributo mágico.

## **MAGIAS PRIMEIRO CÍRCULO**

### **Mísseis mágico - Magia arcana de evocação**

Ataque de INT, resistido por DEX; Distância: 0-3 zonas

Dano:2, +2 no ataque por nível do slot gasto

### **Feather Fall (transmutation)**

Ação livre

Funciona como uma declaração simples: *"Cai como uma pluma"*, não de ferindo com uma queda. Pode ser invocado por inimigos astutos que estejam voando velozmente, caso o alvo ainda esteja caindo suavemente (e lentamente) no turno do atacante.

### **Command**

INT vs save de Will, (+2 por nível da magia); Distância 0-1

Em caso de sucesso, invoca um comando de graça: "Pule", "Largue", "deite"... O aspecto desaparece em seguida.

### **Shield**

Defesa mágica, igual a INT+2 versus ataques físicos ou mágicos. Protege contra ataques insubstanciais. Só pode ser lançada no próprio mago.

### **Open Portal**

Distância 0-1

Abre portas trancadas com INT +2 (superar obstáculos) ou anul sua contra-parte Hold Portal.

### **Hold Portal**

Distância 0-1

São 2 possíveis efeitos, que devem ser escolhidos ao lançar a magia:

- cria o aspecto "Magicamente trancada", com uma invocação livre, com duração de 1 cena

- o mago se concentra e não faz mais nada além de manter a porta fechada: funciona como um "bloqueio", com valor igual a teste de INT +2. Se o mago perde o teste, por tratar-se de uma ação resistida taxativa, sofre estresse físico igual a diferença da derrota. Um empate interrompe a magia sem outras repercussões.

### **Mage Armour's**

Até um descanso longo, o mago recebe armadura +1 por nível, com

máximo de +3 no terceiro nível. Só pode ser lançada no próprio mago.

### **Fog Cloud**

Cria o aspecto “*Névoas sobrenaturalmente densas*” em uma zona, com duração de uma cena em lugares fechados ou 3 turnos a céu aberto, que funciona como um bloqueio de dificuldade INT+2 para testes de visão.

### **Charm Person**

Distância: 0 (mesma zona); Teste: INT vs Will save

Você coloca o aspecto “*Bons amigos*”, no seu alvo, com duração de 1 cena ou até que vc ou alguém claramente identificado como seu aliado ameace ou fira o alvo ou um ente amado do mesmo.



## FOG CLOUD

1

CONCENTRATION (MAX 1 HORA)  
20FT AREA DE RAIO, ATÉ 120FT  
AREA: HEAVILY OBSCURED

## COMMAND

1

60FT, SAVE VS WIS  
PALAVRA DE COMANDO: SE APROXIME!  
LARGUE! FUJA! DEITE-SE! PARE!...

## MISSILES

1

DISTÂNCIA 0-3:  
INT(EVOCAÇÃO) VS SAVE DEX  
D:2 (X NÍVEL); PODE DIVIDIDO

## OPEN/MOLD PORTAL

1

BLOCK VS FOR  
SUCESSO: BLOCK + INT ROUNDS  
STYLE: MAGIC LOCKED

## LEATHER FALL

1

DECLARAÇÃO: CAI COMO UMA PLUMA  
AÇÃO REATIVA

## SHIELD

1

DEFENDA COM INT(TRANSMUTAÇÃO)+2  
(+2 POR NÍVEL); ANULA MÍSSEIS MÁGICOS  
FUNCIONA COM ATAQUES FÍSICOS E MÁGICOS

## Sleep

Distância: 0-1;

Essa magia funciona como um bloqueio em uma zona, que afeta todos os alvos, excluindo você caso opte por conjurá-la em sua zona. Role INT resistido por um save de Constituição. Alvos que falharem recebem o aspecto “Adormecido” por 3 turnos, podendo fazer um novo teste a cada rodada (contra o mesmo resultado). A magia não afeta alvos que entram na zona afetada após seu lançamento.

## Mirror Image (ilusão)

Essa magia funciona como um bloqueio, promovendo uma defesa ativa de INT+2 ao mago. Ela dura uma cena, mas cada ataque com resultado maior que igual ou maior +2 diminui a defesa em 1, significando uma imagem destruída pelo golpe. Esse bloqueio não funciona contra ataque de áreas, mas esses tão pouco danificam as imagens. As ilusões desaparecem quando o bônus se iguala a DEX do mago (nesse ponto, a sua esquiva tradicional tem mais chance de funcionar que a magia...)

## Teia

Essa magia lança teia em uma zona, afetando todos presentes nela (inclusive o mago). Cada alvo tem direito a um teste de DEX para evitar o efeito, com dificuldade igual a INT+2. Alvos que falhem, recebem o aspecto “Mosca na Teia” e precisam fazer um teste de FOR igual a INT +2 para se soltar. A zona fica sob efeito da magia por uma cena.

## PARÂMETROS PARA CRIAR MAGIAS

### CANTRIPS



**Superar:** não ajuda superar



**Criar Vantagem:** 1 boost no cenário, 1 aspecto dificuldade resistido para 1 invocação contra alvo ativo



**Atacar:** ataque rolado, dano zero, situação pré-definida (toque, distância com defesa), limitado no dano pela perícia mágica



**Defender:** não pode ser usado para defesa

## NÍVEL 1



**Superar:** Se dificuldade <2, sucesso simples, ou +2 no teste para superar, ação única



**Criar Vantagem:** 1 invocação livre de um aspecto temporário na cena ou contra alvo (save dificuldade +2 ou Arcana)



**Atacar:** Ataque dano 2 (limitado dano 2+ perícia); opção de boost + dano = shift; ou dividir ataque/sucessos entre alvos (máximo 2+ perícia)



**Defender:** +2 block (concentração) , +1 armadura pela cena (10min)

## NÍVEL 2



**Superar:** Se dificuldade <4, sucesso simples, ação única ou +2 por 3 exchanges (isso tá parecendo na verdade um aspecto)



**Criar Vantagem:** 2 invocações livres de um aspecto temporário na cena ou contra alvo (save dificuldade +4 ou Arcana); aspecto + hazard 2



**Atacar:** Ataque dano 4 (limitado dano 4 + perícia); opção de aspecto + shift; opção boost + dano 2 (limitado 2+perícia); ou dano 2 área (limitado dano 2+perícia)



**Defender:** +4 block (concentração) , +2 armadura pela cena (10min); +2 defesa por 3 rodadas (parece criar vantagem)

## NÍVEL 3



**Superar:** Se dificuldade <6, sucesso simples, ação única ou +4 por 3 turnos cena, ou +2 por cena (até descanso curto)



**Criar Vantagem:** 3 invocações livres de um aspecto temporário na cena ou contra alvo (save dificuldade +6 ou Arcana); aspecto + hazard 4; ou aspecto + hazard 2 área



**Atacar:** Ataque dano 6 (limitado dano 6 + perícia); opção de aspecto + dano 2; opção boost + dano 4 (limitado 4+perícia); ou dano 4 área (limitado dano 4+perícia), ou dano 2 área 2



**Defender:** +6 block (concentração) , +3 armadura pela cena (10min); +3 defesa por 3 rodadas (parece criar vantagem);

## NÍVEL 4



**Superar:** Se dificuldade <8, sucesso simples, ação única ou +6 por 3 turnos cena, ou +4 por cena (até descanso curto)



**Criar Vantagem:** 4 invocações livres de um aspecto temporário na cena ou contra alvo (save dificuldade +8 ou Arcana); aspecto + hazard 6; ou aspecto + hazard 4 área



**Atacar:** Ataque dano 8 (limitado dano 8 + perícia); opção de aspecto + dano 4; opção boost + dano 6 (limitado 6+perícia); ou dano 6 área (limitado dano 4+perícia), ou dano 4 área 2



**Defender:** +8 block (concentração) , +4 armadura pela cena (10min); +4 defesa por 3 rodadas (parece criar vantagem);

## NÍVEL 5



**Superar:** Se dificuldade <10, sucesso simples, ação única ou +8 por 3 turnos cena, ou +6 por cena (até descanso curto)



**Criar Vantagem:** 5 invocações livres de um aspecto temporário na cena ou contra alvo (save dificuldade +10 ou Arcana); aspecto + hazard 8; ou aspecto + hazard 6 área



**Atacar:** Ataque dano 10 (limitado dano 10 + perícia); opção de aspecto + dano 6; opção boost + dano 8 (limitado 8+perícia); ou dano 6 área (limitado dano 6+perícia), ou dano 6 área 2



**Defender:** +8 block (concentração) , +4 armadura pela cena (10min); +4 defesa por 3 rodadas (parece criar vantagem);

Slots (extra)

Skill 1 (NPC):

1º Círculo

Skill 2: (iniciante)

2º Círculo

1º Círculo

Skill 3: Mago

3º Círculo

2º Círculo

1º Círculo



Skill 4: Mestre

4° Círculo

3° Círculo

2° Círculo

1° Círculo

Skill 5-6: Arquimago

5° Círculo

4° Círculo

3° Círculo

2° Círculo

1° Círculo

## Níveis (Tiers)

O uso de níveis é um outro ponto definidor de um jogo de Dungeon Dragons, dando a impressão de crescimento em poder que nem sempre é necessário para outros cenários Fate. Emular níveis em Fate não apresenta grandes mudanças de regras, apenas definindo limites de poder:

Tier 1: Iniciantes (nível baixo, 1-4)

- 3 aspectos (principal, problema, bond)
- Atributos +2, +1, +1, 0, 0 e -1
- Limite de atributo +2
- Façanha inicial de classe
- Refresh 3 (menos raça)

Esse é o nível indicado para quem deseja uma experiência semelhante aos sistemas clássicos de D&D, com personagens fráguas e alta letalidade nos primeiros, cuja principal recompensa é a própria sobrevivência em níveis maiores

Tier 2: Aventureiros (nível médio, 5-8)

- 5 aspectos, sendo 3 aspectos pré-definidos em principal, problema, ligação
- Atributos +3, +2, +2, +1, +1 e 0
- Limite de atributo +3
- 3 façanhas, uma delas a básica da classe
- façanhas limitadas ao Tier 2
- Refresh 3 (menos raça)

Esse é o nível padrão para jogadores iniciantes em outros jogos de Fate, com personagens bastante competentes frente aos perigos do cenário. Os personagens já fizeram algum nome regionalmente e costumam ser procurados para resolver problemas pelos poderes locais e regionais

- Tier 3: Heróico (nível alto, 9-12)
- Atributos +4, +3, +3, +2, +2 e +1
- Limite de atributo +4

- façanhas limitadas ao Tier 3

Esse é um nível alto de poder mesmo para padrões Fate. Os personagens são heróis famosos, cantados em prosa e verso pelos cantos do cenário de campanha. São chamados para aconselhar reis e salvar reinos!

Tier 4: Campeões (nível muito alto, 13-16)

- Limite de atributo +5/+6
- façanhas limitadas ao Tier 4

Personagens desse nível não se contentam com desafios locais: o multiverso é seu lar e suas falhas e sucessos representam o oscilar da balança de poder entre deuses e os lordes planares.

Tier 5: Épico (nível WTF, 17-20+)

- No cap: Absolute Power!!!

Sem brincadeiras por aqui. Os personagens enfrentam deuses: de igual para igual!

## CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS

1. Defina nível/Tier
2. Pense em um conceito/papel
3. Comece por classe e raça
4. Escolha aspecto principal
5. Defina valores dos atributos
6. Defina façanhas extras e foco/especialização
7. Refresh
8. Marcadores de estresse
9. Volte nos demais aspectos
10. Equipamento

### **Exemplo de criação de Personagem: Bruenor again!**

Para exemplificar a criação de um personagem, vamos aproveitar a analogia usada para criação de Bruenor usada recentemente na quinta edição do D&D para ajudar no processo de analogia

1. Defina nível/Tier

Vamos criar Bruenor como um personagem iniciante (Tier 1), apenas para fins demonstrativos. Certamente no início da Saga de Estilha de Cristal ele era um personagem no mínimo aventureiro (Tier 2).

2. Pense em um conceito/papel

Vamos começar com um personagem bem tradicional: um anão guerreiro em busca de seu lar perdido repleto de riquezas esquecidas. Podíamos pensar em chamar Bruenor de Thorin, mas vamos manter como Bruenor mesmo...

3. Comece por classe e raça

O conceito aqui já dá define sem maiores problemas nosso heróis: anão guerreiro.

Para façanha racial, vamos escolher **Short & Stout**. Bruenor é um osso duro de roer. Como guerreiro, ele recebe a façanha básica de classe **Arsenal**, transformando-o na combinação que transforma um anão guerreiro numa figura difícil de derrubar.

#### 4. Escolha aspecto principal

Se a criatividade faltar, “Anão guerreiro” é um começo para nosso aspecto principal.

Um adjetivo já ajuda: “Experiente anão guerreiro”;

Mas “Último dos guardiões dos Salões de Mithral” traz muitos conceitos interessantes para mesa

#### 5. Defina valores dos atributos

Bruenor é uma anão forte, mas sua resiliência é sua marca registrada. +2 vai para CON, e +1 para FOR. O outro +1 vai para WIS: tempo e dificuldades trouxeram sabedoria para o velho anão. Apesar de carrancudo, Bruenor tem um grande coração e é um bom líder: +1 para CAR. Os outros Apesar de não ser ágil como seu companheiro drow, sua agilidade pode surpreender um inimigo que o subestime: +1 para sua DEX. Por fim, não particularmente brilhante, o zero vai para INT.

#### 6. Defina façanhas extras e foco/especialização

Como Bruenor é um PC iniciante, ele não tem façanhas extras

#### 7. Refresh

Devido ao fato de Bruenor ser uma anão com a façanha racial “**Short & Stout**”, ele começa com 1 refresh a menos:  $3-1=2$  pontos.

#### 8. Marcadores de estresse

Esse é um diferencial e tanto para Bruenor. Com uma constituição de +2, ele começa o jogo com 1 caixa extra de estresse físico, ou seja, 3 caixas. Por ser “Curto e socado”, ele ganha mais uma caixa extra de estresse, indo para impressionantes 4 caixas no primeiro nível: de fato, derrubá-lo não será uma tarefa fácil.

#### 9. Complete os aspectos

Completando seus aspectos básicos, Bruenor reflete sobre sua personalidade teimosa e amargurada, e resolve dar uma cor a

batida, mas sempre divertida personalidade turrona anã: *“Demora para confiar, demora mais para esquecer”* parece perfeito para ele.

Como aspecto de ligação, o mestre discute com os jogadores e expõe que a campanha inicialmente tem como ponto comum a defesa das cidadelas do vale do vento gélido, mas também estabelece que a amizade entre os personagens é um aspecto válido. *“Melhor amigo de um drow”* lhe parece um aspecto bem interessante, que pode ser invocado e compelido com facilidade.

#### 10. Equipamento

A classe define as armas e armaduras iniciais: cada ocupa seus slots de equipamento com uma arma e armadura em que é proeficiente, além de equipamentos compatíveis com seus aspectos. Como guerreiro, Bruenor pode escolher 2 armas marciais e uma armadura (de qualquer categoria). Ele opta pelo bom Machado de Guerra Anão, por um Escudo de Ferro e por uma robusta Armadura de Placa (feita por ele mesmo).

Bruenor está pronto para rachar crânios goblinóides!

# FATE OF DRAGONS

## GUERREIRO



### ABILITY SCORES

**+3** **STR**  
Strength

**+2** **CON**  
Constitution

**+2** **DEX**  
Dexterity

**+1** **INT**  
Intelligence

**+1** **WIS**  
Wisdom

**+0** **CHA**  
Charisma

### HIT POINTS

1	2	3	4	5
□	□□	□□□	□□□□	□□□□□
			5	□
			4	□□
			3	□□□
			2	□□□□
			1	□□□□□

MAGIA

### ASPECTS

REFRESH:



Raça/Classe

Problema

Bond

Alinhameto

WTF

### STUNTS

Blank area for writing stunts.

Equipamento (2)

Equipamento (2)

Equipamento (4)

Equipamento (6)

# FATE OF DRAGONS

## Mago



### ABILITY SCORES

- +3 STR**  
Strength
- +2 CON**  
Constitution
- +2 DEX**  
Dexterity
- +1 INT**  
Intelligence
- +1 WIS**  
Wisdom
- +0 CHA**  
Charisma

### HIT POINTS

1	2	3	4	5
□	□ □	□ □ □	□ □ □ □	□ □ □ □ □
	5	□		
	4	□□		
	3	□□□		
	2	□□□□		
	1	□□□□□		

### MAGIA

### ASPECTS

REFRESH:



Raça/Classe

Problema

Bond

Alinhameto

WTF

### STUNTS

STUNTS

Equipamento (2)

Equipamento (4)

Equipamento (6)