2 ESTRUTURANDO O JOGO

O QUE É NECESSÁRIO PARA UMA BOA PARTIDA DE FATE?É possível usar Fate para contar histórias de todos os tipos, com uma grande variedade de temas. Não há uma ambientação padrão aqui; você e seu grupo inventarão o que quiserem. As melhores partidas de Fate, no entanto, possuem certas ideias em comum, as quais pensamos ser os melhores casos para os quais o jogo foi desenvolvido.

Independente se seu interesse é fantasia, ficção científica, super-heróis ou suspense policial, Fate funciona melhor quando utilizado para contar histórias sobre pessoas proativas, competentes e dramáticas.

Proatividade  
Personagens em uma partida de Fate devem ser proativos. Eles possuem uma variedade de habilidades utilizáveis na resolução ativa de problemas e não se sentem intimidados ou relutantes em usá-las. Não devem ficar sentados esperando por uma solução para determinado problema – eles saem e gastam suas energias, assumindo riscos e superando obstáculos para atingir seus objetivos.

Isso não significa que eles não têm um plano ou estratégia ou que são descuidados. Apenas significa que mesmo o mais paciente dentre eles irá, uma hora ou outra, se erguer e tomar ação, seguindo por algum caminho. Toda partida de Fate deve oferecer aos personagens oportunidades claras de serem proativos na solução dos problemas, além de diversas formas de resolvê-los. Um jogo sobre bibliotecários gastando todo o seu tempo lendo tomos e aprendendo coisas não tem a ver com Fate. Um jogo sobre bibliotecários usando um conhecimento esquecido para salvar o mundo, sim.

Competência  
Personagens em uma partida de Fate são bons no que fazem. Não são tolos que fazem papel de ridículos quando tentam fazer as coisas – são altamente habilidosos, talentosos ou treinados individualmente para serem capazes de realizar mudanças significativas no mundo em que vivem. São as pessoas certas para o trabalho e se envolvem em situações de crise pois têm boas chances de conseguirem resolvê-la.

Isso não significa que serão sempre bem-sucedidos ou que suas ações não possam ter consequências indesejadas. Isso quer apenas dizer que falharem, não será por erros estúpidos ou porque não estavam preparados para assumirem os riscos.

Qualquer partida de Fate deve tratar os personagens como pessoas competentes, dignas dos riscos e desafios lançados a eles. Um jogo sobre um grupo de lixeiros que é forçado a combater supervilões que constantemente os humilham não entra no espírito de falharem, não será por erros estúpidos ou porque não estavam preparados para assumirem os riscos.

Qualquer partida de Fate deve tratar os personagens como pessoas competentes, dignas dos riscos e desafios lançados a eles. Um jogo sobre um grupo de lixeiros que é forçado a combater supervilões que constantemente os humilham não entra no espírito de Fate. Um jogo sobre lixeiros que se tornam um incrível esquadrão anti-villões, é.

AO ESTRUTURAR UMA PARTIDA:• Ambientação: decida qual a aparência do mundo que cerca os protagonistas.  
• Dimensione: decida quão épica ou pessoal sua história será.  
• Assunto: decida quais dramas e pressões cairão sobre os protagonistas para fazê-los agir.  
• PdNs: decida quais são as pessoas e locais importantes.  
• Perícias e Façanhas: decida que tipos de coisas os personagens são capazes de realizar.  
• Criação de Personagem: crie os protagonistas.

Drama  
Personagens em uma partida de Fate levam vidas dramáticas. Os riscos que correm são mais altos, tanto no sentido das coisas com as quais terão que lidar em seu mundo, quanto das coisas que ocorrem em suas cabeças. Assim como nós, eles têm problemas pessoais e lutam contra seus próprios transtornos e, embora as circunstâncias externas de suas vidas possam ser muito mais grandiosas que as nossas, ainda podemos compreendê-los e simpatizar com eles.

Isso não significa que eles gastam todo o tempo lamentando misérias e dores ou que tudo em suas vidas está sempre beirando o caos. Quer apenas dizer que suas vidas exigem que façam escolhas difíceis e arquem com as consequências — em outras palavras eles são, no fundo, *humanos*.

Qualquer partida de Fate deve possibilitar e criar oportunidades para o drama ao redor e entre os personagens, além de dar a chance de formar uma ligação humana com eles. Um jogo sobre aventureiros que lutam estupidamente contra um número de bandidos cada vez maior não é Fate. Porém, um jogo sobre *aventureiros que tentam levar uma vida normal apesar de estarem destinados a lutar contra o mal definitivo* é Fate.

**ESTRUTURANDO SEU JOGO**O primeiro passo ao estruturar sua partida de Fate é decidir que tipo de pessoas são os protagonistas e como é o mundo que os cerca. Suas decisões aqui determinarão tudo que precisa saber para fazer a coisa funcionar: em que os protagonistas são bons, com o que devem se importar ou não, que tipos de problemas enfrentarão, que tipo de impacto esses personagens têm no mundo e assim por diante. Não são necessárias respostas detalhadas (já que os detalhes são descobertos durante o jogo), mas você deve ter ao menos uma ideia, para não ficar muito vago.

Primeiro começaremos com a ambientação. Falaremos sobre os protagonistas depois, em *Criação de Personagens.***ADAPTANDO O CENÁRIO AO FATE  
Decida como é o mundo ao redor dos protagonistas.**Você provavelmente está familiarizado com a ideia de cenário, mas de forma resumida se trata de tudo com o que os personagens podem interagir como pessoas, organizações e instituições, tecnologia, fenômenos estranhos e mistérios (intrigas, lendas históricas ou cósmicas, etc.). São essas coisas com as quais os personagens querem ou são forçados a interagir. Podem também ser coisas que os ajudarão ou então que precisarão impedir. Ao utilizar um cenário já existente como a de um filme, série ou outro jogo, muitos desses pontos já estarão resolvidos. Claro que você provavelmente desejará acrescentar seus próprios detalhes: novas organizações ou mistérios diferentes a serem solucionados.

Criar um cenário requer muito trabalho. Não é o objetivo deste capítulo ensinar como criar criá-los: assumimos que você sabe como fazer isso se é o que quer fazer (sem mencionar que vivemos no mundo da mídia; veja **tvtropes.org** se não acredita). Um conselho, não tente criar muita coisa de antemão. Como verá no decorrer deste capítulo, muitas ideias surgirão já durante o processo de criação do jogo e dos personagens, então os detalhes virão com o tempo.

**Amanda, Léo, Michel e Maira sentam para conversar sobre a ambientação. Todos querem uma partida de muita fantasia, com coisas espaciais, como um filme que Léo e Maira viram recentemente. Então ela escreve “uma garota com partes robóticas”. Léo prefere algo mais engraçado, então decide anotar “um homem -lagosta”. O mundo é “bem espacial, exagerado. Alienígenas, naves espaciais e trabalhos perigosos por todo o lugar.”**

**Michel sugere “um cara que não usa armas”, diferenciando-o dos outros personagens. Ele também quer jogar com alguém que seja mais estudioso (para contrastar). Todos concordam e seguem para o próximo passo.**

**A GRANDEZA DO JOGO  
Decida o quão épicas ou pessoais serão suas histórias.**O cenário pode ser limitado ou vasto, mas onde quer que suas histórias se passem, determine a grandeza de seu jogo.

Em um jogo de pequena escala, os personagens lidam com os problemas em uma cidade ou região, sem fazer grandes viagens e os problemas são locais. Um cenário vasto envolve lidar com problemas mundiais, que afetam uma civilização ou até mesmo uma galáxia, se se o estilo do seu jogo suporta esse tipo de coisa (às vezes um jogo de pequena escala se transformará em uma campanha vasta, como você talvez já tenha visto ocorrer em séries de livros ou televisão).

**\_\_\_**

**Amanda gosta da ideia de “uma garota com partes robóticas e um homem-lagosta”, e acha que isso cairá bem com aventuras grandes, com viagens pela galáxia, problemas com guildas espaciais e impérios malignos.**

**QUESTÕES DE AMBIENTAÇÃO  
Decida quais ameaças e urgências inerentes ao cenário estimularão os protagonistas a partirem para a ação.**Todo cenário precisa ter algo acontecendo que motive os personagens, muitas vezes um perigo que precisem combater ou enfraquecer. Essas são as questões de um dado cenário.

O grupo pode criar umas duas questões e anotá-las em cartões ou em uma ficha de criação de jogo. Essas questões da ambientação são aspectos que poderão ser invocados ou forçados durante todo o jogo.

As questões devem reﬂetir a escala do jogo e o que os jogadores enfrentarão. Devem ser ideias abrangentes, pois não afetam apenas os personagens, mas muitas pessoas naquele mundo. Há dois tipos de questões:

• **Questões Presentes**: são problemas ou ameaças que já existem no mundo, possivelmente há bastante tempo. Os protagonistas assumem a responsabilidade de encarar esses fatos na tentativa de mudar o mundo. Exemplo: um regime corrupto, crime organizado,  
miséria e doenças ou uma longa guerra.

• **Questões Iminentes**: são questões que começaram a dar as caras e ameaçam deixar o mundo pior se acontecerem ou atingirem certo objetivo. Protagonistas neste tipo de ambiente estão tentando proteger o mundo do caos e da destruição. Exemplo: invasão por um país vizinho, o despertar de uma horda de zumbis, a imposição da lei marcial.

O número padrão de questões em uma partida de Fate é de duas: ou duas questões presentes (para uma história direcionada unicamente em tornar o mundo um lugar melhor), ou duas questões iminentes (para uma história sobre salvar pessoas ameaçadas), ou uma de cada. Essa última opção é muito comum na ficção: pense nos heróis corajosos que lutam contra alguma ameaça iminente enquanto não estão satisfeitos com o mundo ao seu redor.

Tanto jogar como criar personagens em Fate envolve a criação de aspectos. Se você é novo  
em Fate leia a sessão Aspectos e Pontos de Destino (p.49).

**ALTERANDO O NÚMERO DE QUESTÕES**É claro que não é preciso se limitar ao número padrão de duas questões – uma, duas ou três funcionam bem, mas isso pode mudar um pouco a estrutura da partida. Um jogo com apenas um tema vai girar apenas em torno daquela questão – a busca para livrar a cidade do mal ou para evitar que algo ruim aconteça. Já um com três mostra um mundo agitado, onde os personagens terão que lidar com vários fatores. Se achar que o seu jogo não precisa de um foco, converse com o grupo e comece com o número de características que se encaixe melhor na ideia.

**O grupo reunido pensa em quais tipos de problemas eles querem enfrentar durante o jogo. Léo diz “império perigoso”, e o grupo vai lapidando a ideia. Eles bolam a ideia do “Império Culinário de Mareesias”, uma ordem militar de alta etiqueta que cozinha e come aqueles que os atrapalham. Isso claramente é um problema.**

**Maira quer que a história também tenha a tensão do perigo sempre à espreita, algo inesperado. Surge então a ideia do “Clã do Dedo”, um clã de assassinos amigáveis que acreditam em evolução e odeiam raças sem polegar. Amanda sugere que o sinal deles seja o polegar erguido, e todos acham divertida a ideia de que esses cultistas devem viver pedindo carona por aí.**

**Michel e Amanda pensam em mais um antagonista, algo mais místico para contrastar que permita um pouco de horror Lovecraftiano e conﬂitos secretos. Léo grita “A Bruxaria Retornará!” e Michel gosta bastante da ideia, porque seu personagem estudioso ganha mais profundidade no jogo.**

Transformando Questões em Aspectos  
Como falamos anteriormente, questões na verdade são aspectos. Transforme suas ideias em aspectos que você possa usar em vários momentos da história (muitas vezes forçando-os contra os protagonistas ou invocando-os contra inimigos, mas os jogadores também poderão encontrar usos interessantes para eles). Anote-os, e se precisar escrever algo a mais para lembrar-se do contexto ou algum detalhe, anote-os juntos aos aspectos.

**Amanda escreve “Clã do Dedo” e “A Bruxaria Retornará!” como dois aspectos de jogo. Sob o Clã, anota “fazem extorsões e outras coisas desagradáveis”. E abaixo de A Bruxaria Retornará, “comandado pelos Bruxos de Moondor”, pois acha divertida a ideia de feiticeiros espaciais.**

Se criar aspectos é novidade para você, concentre-se apenas nisso por enquanto. Você praticará  
bastante ao escrever aspectos para seus personagens. Depois que criar os personagens, comece a transformar essas questões em aspectos.

**ALTERANDO AS QUESTÕES EM JOGO**No capítulo *Criando Campanhas* (p. 231) falaremos mais sobre isso em detalhe, mas as questões podem ser alteradas durante jogo pois às vezes uma questão pode se transformar em algo novo, outras vezes os personagens serão bem-sucedidos em combatê-las e ainda novas questões podem aparecer. As questões criadas agora são apenas um ponto de partida.

Indo Além  
Você também pode usar as questões para coisas mais simples, mas que ainda assim sejam partes importantes de sua ambientação. Um local importante (uma grande cidade ou nação ou mesmo um local menor, mas memorável) ou organização (uma ordem da cavalaria, a corte do rei ou uma corporação) também podem ter questões iminentes e/ou presentes. Recomendamos começar com apenas uma questão para cada elemento do cenário, apenas para não sobrecarregar, mas você pode ir adicionando mais à medida que a campanha avança. Da mesma forma, não é preciso fazer isso já – se ao longo do jogo parecer que algum elemento merece atenção especial, você pode atribuir questões a ele.

**Os Bruxos de Moondor continuam a aparecer nas discussões que precedem o jogo, então o grupo decide que eles precisam entrar nas questões do cenário. Após algum debate o grupo decide que seria interessante se houvesse alguma algum pré-requisito desconhecido para que os vilões consigam atuar o universo e criam uma questão chamada “Problemas de Alinhamento” – alguns planetas precisam estar alinhados de determinada forma e com cultistas instalados em cada um.**

**ROSTOS E LUGARES  
Decida quais pessoas e lugares são importantes.**Neste momento as questões de sua campanha devem estar decididas e o grupo pode ter pensado em organizações ou grupos importantes no jogo. Agora você dará rostos a essas questões e grupos para que os PJs possam interagir com esses elementos. Os PJs fazem parte de algum grupo que os representa ou são autônomos considerados exemplos de excelência no contexto das questões do jogo? Qualquer ideia poderá ser anotada em um pedaço de papel: um nome, a ligação com uma organização ou com uma questão específica e os aspectos importantes para a história.

Faça a mesma coisa para qualquer local que tenha relevância na sua ambientação. Será que há um lugar importante onde coisas acontecem que sejam marcantes para o mundo, para uma questão ou para os protagonistas? Se houver um lugar onde você consegue imaginar várias cenas acontecendo, é interessante falar um pouco sobre ele. Diferente dos PdNs, eles não precisam de aspectos. O Narrador pode modificar essas pessoas e lugares depois, dependendo do seu papel na história. Talvez uma dessas ideias seja uma inspiração perfeita para um protagonista e pode ter certeza de que ideias novas surgirão ao longo do desenrolar da história.

Se alguma parte do seu cenário for um mistério que deve ser desvendado pelos personagens, defina-o apenas em termos gerais. Os detalhes específicos podem ser elaborados conforme são revelados no jogo.

Após alguns minutos de debate, o grupo escreve o seguinte:  
• Meegoo, o Falasiano, é um líder do crime local que secretamente serve ao Clã do Dedo. Seu aspecto é *Todos em Ondrin Me Temem*.  
• O que nos leva a pensar ao planeta, Ondrin. Um planeta comercial coberto de lojas e postos de troca, o que o torna um centro econômico.  
• Amanda pensa numa personagem simpática, Erta-5, uma androide que atende num bar em Ondrin. Ela está preocupada com a diminuição de clientes e a dificuldade em adquirir mercadorias, por causa do controle de Meegoo sobre os portos, e tema que será desmontada se o bar fechar. Seu aspecto é *Meu  
Trabalho É Minha Vida*.  
• O Herdeiro, líder dos Bruxos de Moondor, cuja identidade é um mistério. Por isso, eles não criam aspectos,  
deixando os detalhes para Amanda criar em segredo.

Eles poderiam continuar, mas sabem que terão mais ideias depois da criação de personagens e durante o jogo. O que têm agora é suficiente para ter uma noção geral do que está acontecendo no início do jogo.

**CRIANDO PERSONAGENS  
Cada jogador cria um protagonista.**Você pode ir para a criação de personagens assim que finalizar a criação do cenário ou pode fazer no meio do processo – siga seus instintos. Se em um determinado momento você perceber que estão falando mais sobre os personagens que sobre o mundo, crie os personagens e volte à parte da criação do jogo onde havia parado. Caso contrário, siga adiante e termine toda a criação do mundo primeiro.

Vale mencionar que os protagonistas deveriam possuir algumas ligações com as faces e lugares que criou passo anterior. Se isso for difícil, então é interessante repensar os protagonistas ou revisar o mundo de jogo na tentativa de enquadrar melhor os novos personagens.

Quando estiver criando os personagens você também descobrirá mais sobre o mundo conforme as coisas que os personagens fazem e as pessoas que conhecem são reveladas. Se qualquer ideia interessante surgir, então ela deve ser adicionada às notas de criação antes do início do jogo.

**AS PERÍCIAS E O CENÁRIO**Grande parte do cenário é o que os personagens podem fazer nele. As várias perícias em *Perícias e Façanhas* (p. 77) cobrem muitas situações, então é bom dar uma olhada para checar se alguma delas não se aplica ao que deseja ou se existe alguma que deveria ser acrescentada.

O capítulo *Extras* (p. 247) explica melhor como criar novas perícias