3 CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

CRIAR PERSONAGENS É JOGARVocê já está jogando Fate no momento que sentar para criar o jogo e os personagens. Esse estilo de criação de personagens envolve três coisas para garantir que isso aconteça.

Primeiro, a criação do personagem conta parte de sua história, como em qualquer outra sessão de jogo. Personagens que possuem histórias próprias e conexões com os outros ganham muito mais vida. Isso estabelece por onde passaram, o que fizeram e porque continuam a lutar contra as questões e enfrentam, juntos ou como oponentes. Você estará entrando em uma história em andamento, mas as coisas mais interessantes ainda não aconteceram!

Em segundo lugar, ela organiza o cenário para a próxima parte da história. Cada arco de uma história é uma preparação para o próximo, de forma a criar um ﬂuxo natural de um para o outro. A história dos personagens precisa definir o primeiro arco da história.

Por último, a criação de personagens em Fate é colaborativa. Assim como a criação do cenário, a criação de personagem é melhor como uma atividade em grupo. Ao fazer tudo isso em conjunto  
se consegue uma boa comunicação entre o Narrador e os jogadores e esse processo possui várias formas de estabelecer conexões entre os personagens e o cenário.

Se combinada com a criação do cenário, a criação de personagens pode durar uma sessão inteira – isso permite a todos aprenderem sobre os personagens e sobre o mundo de jogo. Você e os outros jogadores conversarão sobre seus personagens, dando sugestões uns aos outros, discutindo suas conexões e estabelecendo mais detalhes do cenário.

**AO CRIAR O  
PERSONAGEM:**• **Aspectos:** crie o conceito e a dificuldade.  
• **Nome:** nomeie o personagem.  
• **Fase Um:** descreva sua primeira aventura.  
• **Fase Dois e três:** descreva como seu caminho cruza o de outros personagens.  
• **Aspectos:** escreva um aspecto para cada uma dessas três experiências.  
• **Perícias:** escolha e gradue suas perícias.  
• **Façanhas:** escolha ou crie de três a cinco façanhas.  
• **Recarga:** determina quantos pontos de destino você tem no início do jogo.  
• **Estresse e Consequências:** determinam quanto dano o seu personagem pode receber.

É interessante fazer anotações de todo esse processo. Você pode usar as fichas no final do livro ou baixá-las em **SolarEntretenimento.com.br**. Comece determinando o **Conceito** e a **Dificuldade** de seu personagem. Então crie uma história para ele, que é um processo de três fases. Uma vez que tenha a história em mente, escolha as perícias do personagem e suas façanhas. A partir dai é só jogar!

**A IDEIA DE PERSONAGEM  
Crie os aspectos de Conceito e Dificuldade do personagem.**A criação do personagem começa pelo seu *conceito*. É possível buscar inspiração em algum personagem de série ou filme ou pode se basear em algo específico que queira ser capaz de fazer (como quebrar tábuas com a cabeça, transformar-se em lobo, explodir coisas, etc). Da mesma forma como foi feito com as questões da ambientação anteriormente, você pegará suas ideias e as transformará em dois aspectos centrais do seu personagem – **conceito** e **dificuldade**.

Os personagens devem ser excepcionais e interessantes. Eles podem ter sucesso fácil em situações simples, diferente do que eles realmente encontrarão em seu caminho. Será necessário pensar em um motivo para seu personagem continuar se envolvendo nessas situações perigosas. Sem isso, o  
Narrador não tem nenhuma obrigação de tentar fazer a história girar em torno de seu protagonista, pois ele vai estar bastante ocupado com os outros personagens que lhe deram um motivo para participar.

Como o conceito e a dificuldade estão interligados, eles estão sempre juntos. Você provavelmente terá uma ideia melhor se pensar em ambos como um grande passo ao invés de ideias separadas. Apenas depois de ter resolvido isso (e um nome, claro!) que será possível prosseguir com o restante do processo de criação do personagem.

Dito isso, não se preocupe – se sua ideia de personagem evoluir mais tarde, isso é bom! Você sempre poderá voltar e alterar algumas de suas decisões.

Conceito  
Seu **conceito** é uma frase que resume o seu personagem – quem ele é e o que faz. É um aspecto, porém um dos mais importantes que seu personagem possui.

**CONTINUE CONSTRUINDO SEU CENÁRIO**Conforme criar coisas para os personagens, será necessário criar coisas para o mundo à volta deles também. Você vai acabar falando sobre PdN’s, organizações, lugares e coisas assim. Isso é ótimo!

Você também pode criar conceitos de personagem que agreguem algo fundamental ao mundo do jogo, como quando alguém diz “quero ser um feiticeiro”, sendo que ninguém falou sobre magia ainda. Quando isso acontecer, discuta com o grupo se isso combina com o cenário e faça os ajustes necessários.

Pense nesse aspecto como uma profissão, sua função na vida ou sua vocação – no que você é bom, mas também é um dever com o qual você tem que lidar, sendo constantemente causador de dificuldades. Ou seja, ele é bom em algumas horas e ruim em outras. Há algumas formas diferentes de interpretar isso:

• Pode ser literalmente uma ideia como “seu emprego”: ***Detetive Chefe, Cavaleiro Imperial, Capanga  
Iniciante***.

• Você pode incluir um adjetivo ou descrição que defina melhor a ideia: ***Detetive Chefe Relutante, Regente Desprezível de Ondrin, Capanga Iniciante Ambicioso***.

• Você também pode misturar mais de uma profissão ou função que a maior parte das pessoas poderia estranhar: ***Feiticeiro Investigador Particular, Cavaleiro Cantor da Távola Redonda, Contador Matador de Monstros.***

• Você pode descrever uma relação importante com sua família ou uma organização com a qual esteja profundamente envolvido (especialmente se a família ou organização for inﬂuente ou bem conhecida): ***A Ovelha Negra da Família Tompson, Capanga Iniciante do Sindicato, O Bode Expiatório do Clã do Dedo em Ondrin***.

**SE VOCÊ TRAVOU NOS ASPECTOS**Há uma regra de ouro para criar aspectos para um personagem: *você sempre pode alterá-lo posteriormente*. Se houver dificuldades ao criar um aspecto, escreva a ideia usando quantas palavras forem necessárias, para passar a ideia para o papel. Se alguma outra ideia aparecer depois de ter anotado, ótimo! Se não, talvez alguém na mesa possa lhe ajudar a ter alguma ideia de aspecto. Se você permanecer travado, deixe-o de lado – você terá tempo de sobra durante o jogo para redefini-lo.

Se realmente for preciso, não há problema em deixar algum eles em branco. Dê uma olhada em Criação Rápida de Personagens (p. 46) para mais informações.

**AJUSTES, AJUSTES POR TODOS OS LADOS**O Sistema Fate que se encontra neste livro não é tudo o que o Fate pode oferecer, mas apenas um ponto de partida – um conjunto de regras padrão que está pronto para usar.

À medida que o sistema se tornar mais familiar, o grupo pode querer mudar certas coisas para adaptá-lo melhor ao seu estilo de jogo. *Não há problema nenhum nisso*. Estas regras padrão não são mandamentos. Nós esperamos que você as altere. Na verdade, mostraremos ao longo do livro locais onde ajustes podem ser bem-vindos. O próximo livro, Fate RPG - Ferramentas do Sistema, é sobre como modelar o Fate às suas necessidades. Siga em frente e altere os detalhes. Não nos importamos.

Essas não são as únicas formas de trabalhar o seu conceito, mas já é um bom começo. Mas não se estresse com isso – o pior que pode acontecer é etalhá-los demais. Você ainda criará quatro outros aspectos além desses, mas não precisa fazer todos agora.

Alguns conceitos podem cobrir mais de um personagem, portanto é importante você ter algo que diferencie um personagem do outro. Se o conceito precisar ser semelhante para *todos os personagens*, como quando o Narrador prepara uma história apenas para espadachins, é crucial que as dificuldades sejam diferentes.

Léo e Maira tinham definido seus personagens como “homem -lagosta” e “garota com partes robóticas”, enquanto Michel quer "um cara que não usa armas". Essas, porém, são apenas ideias iniciais. Agora é hora de transformar isso em conceitos.

Léo se agarra a sua ideia de ligar o seu conceito à aparência. Algo que seja engraçado, que traga problemas e cenas divertidas. Ele escreve *Mercenário Lagosta*. Seu personagem, além de ter uma cara incomum, irá passar por inúmeros vexames.

Maira, por outro lado, não sabe muito bem para onde ir com “garota com partes robóticas”. Ela não está interessada nesse lance de organização, então tenta pensar em alguns adjetivos. Eventualmente surge a ideia de “*Famosa Ladra Robótica*”, o que a faz pensar em uma personagem que é conhecida por fazer coisas erradas.

A ideia de Michel sobre “um cara que não usa armas” seria um aspecto muito simples. Ele pensa sobre o que foi criado até agora: há um culto espacial com interesses secretos, clãs e impérios violentos. Como ele quer fazer um personagem que use mais inteligência do que armas, ele pergunta: “ei, posso ter poderes mentais?” O grupo conversa um pouco sobre o que isso pode representar, e decidem que alguém com superpoderes é algo bem plausível nesse cenário e não ofuscará os outros personagens. Após isso, ele escreve “*Mentalista Andarilho*”.

Dificuldade  
Além do conceito, todo personagem possui algum tipo de aspecto problemático, algum tipo de **dificuldade** que faz parte de sua vida e história. Se o seu conceito é o que o seu personagem é, a dificuldade é a resposta para uma pergunta simples: o que complica sua vida?

As dificuldades trazem caos e situações interessantes para a vida personagem e divididas em dois tipos: problemas pessoais e relações complicadas.

• **Problemas pessoais reﬂetem seu lado negro ou impulsos difíceis de serem contidos.** É algo que seu personagem pode se sentir tentado a fazer ou pode fazer inconscientemente no pior momento possível. Exemplos: ***Não Consigo Controlar as Emoções, Adoro Um Rostinho Bonito, As Garrafas Me Chamam.***• **Relações complicadas são pessoas ou organizações que complicam a sua vida.** Pode ser um grupo de pessoas que lhe odeia e queira levá-lo à ruína, o pessoal do seu trabalho que não facilita as coisas para você ou seus parentes e amigos que aparecem no meio do fogo cruzado. Exemplos: ***Homem de Família, Dívida Com a Máfia, A Tríade da Cicatriz Me Quer Morto.***

Sua dificuldade não deve ser fácil de superar. Se fosse, seu personagem já o teria feito e isso não seria interessante, mas ela também não deve paralisar o personagem completamente. Se a dificuldade interferir constantemente no dia a dia, muito tempo será perdido lidando com isso. Você não deveria ter de lidar com sua dificuldade a cada curva – a não ser que seja esse o tema de uma aventura (e mesmo assim, isso é apenas uma única aventura).

Dificuldades também não devem ser ligadas diretamente ao conceito – se você tem ***Detetive Dedicado***, dizer que sua dificuldade é ***O Submundo do Crime Me Odeia*** é uma dificuldade fraca, pois é possível assumir isso a partir do seu conceito (claro que você poderia trocar isso por algo mais pessoal como ***Dom Giovani Me Odeia***, para que funcione melhor).

Antes de seguir em frente, fale com o Narrador sobre a dificuldade de seu personagem. Tenha certeza de que ambos concordam com a escolha. Talvez vocês queiram encontrar uma forma dessa dificuldade poder ser invocada ou forçada – para garantir que ambos a vejam da mesma forma ou para gerar novas ideias. É importante que ao final dessa conversa o Narrador saiba o que você espera da sua complicação.

Léo quer reforçar o aspecto animalesco de seu personagem e pensa em “*Não Entendo Absolutamente  
Nada*”. Ele imagina um personagem que vive se envolvendo em problemas e acumulando inimigos.

Maira gosta da ideia de sua personagem ser sua própria inimiga, então vai investir em algum problema pessoal. Ela teve a ideia de interpretar alguém que não consegue deixar de pensar “*Se É Valioso, Poderia Ser Meu*”, então escreve isso.

Depois de ver que os outros travam lutas pessoais, Michel quer agregar um pouco mais ao cenário por ter algum tipo de problema de relações. Ele quer algo que tenha ligação com seu conceito, algo que não possa lutar abertamente contra – ele quer ver intrigas na história. Assim, escreve "*O Império Quer Minha Cabeça*" (o que nomeia um grupo de pessoas no cenário com o qual o personagem de Michel tem relação).

**A PARTE “BOA” DE UMA DIFICULDADE**Já que sua dificuldade é um aspecto, ela também deveria poder se invocada, não é mesmo? É fácil de esquecer como complicações podem ajudar seu personagem depois de focarmos tanto nas dificuldades que trazem.

Resumidamente, sua experiência com sua dificuldade lhe fortalece nesse quesito. Lidar com problemas pessoais deixa você vulnerável a ser tentado e seduzido, mas também pode dar uma certa força interior pois você sabe o tipo de pessoa que quer ser. Relações complicadas podem trazer dificuldades, mas as pessoas aprendem muito a partir das dificuldades que precisam enfrentar. Aprendem especialmente como contornar muitas das questões menores de suas dificuldades atuais.

*O* ***Não Entendo Absolutamente Nada*** de Léo pode ser usado a favor do grupo. Talvez ele possa arranjar problemas com isso para distrair as pessoas enquanto Maira se esgueira nas sombras. A tentação de Maira, ***Se É Valioso, Poderia Ser Meu****,* pode ter dado a ela um bom conhecimento do valor de certas coisas (ela também pode estar bem familiarizada com prisões, o que pode ser bem útil no caso de uma fuga).

*O* ***Império Quer Minha Cabeça*** que Michel pode vir a calhar quando ele tiver que enfrentá-los, já que ele os conhece bem – ele sabe bem quais são suas táticas. Ele também pode usar esse aspecto para obter ajuda de outros rivais do império.

**ESCOLHENDO ASPECTOS**Boa parte da criação dos personagens se foca em criar aspectos – uns chamados de conceitos, outros de dificuldades, mas todos funcionam basicamente do mesmo jeito. Os aspectos são uma das partes mais importantes de seu personagem pois definem quem ele é e criam meios de conseguir pontos de destino, usados para receber bônus e vantagens. Se houver tempo, leia todo o capítulo dedicado a aspectos antes de começar o processo de criação de personagens. Caso contrário, aqui vão algumas dicas.

Aspectos que não ajudarem a contar uma boa história (dando um sucesso quando você precisar e colocando-o em perigo e no meio da ação quando a história precisa) não funcionam. Aspectos que levam o personagem a conﬂitos - e o ajudam quando isso acontecer - são os melhores e mais úteis.

Aspectos precisam ser tanto úteis quanto perigosos – permitindo moldar a história e ganhar muitos pontos de destino – e nunca devem ser entediantes. Os melhores aspectos sugerem ambas as formas de usá-los e também formas de complicar situações. Aspectos que não podem ser usados dessa forma tendem a ser maçantes.

O ponto é: se você quer ampliar o poder de seu aspecto, maximize seu campo de atuação. Ao inventar um novo aspecto, é possível que as ideias não venham à mente. Se sentir que está sem ideias boas, há uma grande seção focada em diversos métodos para elaborar aspectos interessantes em *Aspectos e Pontos de Destino*.

Se seu personagem não tiver tantas conexões com os outros personagens, converse com o grupo sobre quais aspectos poderiam ligar seu personagem aos deles. Esse é o propósito das Fases Dois e Três - mas não significa que você não possa fazer isso em outro momento se preferir.

Se você não conseguir quebrar esse bloqueio de forma alguma, não force - deixe o espaço em branco. Sempre será possível voltar e preencher o aspecto mais tarde ou desenvolvê-lo durante o jogo - como nas Regras de Criação de Personagens.

De qualquer forma, é melhor deixar um aspecto em branco do que escolher um que seja pouco inspirador ou que não desperte a vontade de usá-lo. Se você escolher aspectos que não te atraem, eles acabarão como obstáculos no caminho da sua diversão.

Nome  
Se ainda não fez, agora é a hora de dar um nome a seu personagem!

Léo procura um autor de fábulas com animais e encontra “Esopo”, o contador de histórias grego. Ele gosta da ideia e acha que o nome se aplica bem ao conceito de “um homem-lagosta”, e se diverte dizendo que assim ele “sempre terá a moral”.

Maira chama sua personagem de “Fräkeline”. Ela quer usar o apelido “Fräk”, por causa de um seriado que ela assiste.

O nome do personagem de Michel fica como “Bandu”, só porque lhe parece engraçado. Ele para um pouco e pensa, antes de adicionar... “O Oculto”, porque ele vê Bandu como um cara misterioso, que seria chamado de “Bandu, O Oculto” em público.

**AS TÊS FASES  
Descreva a primeira aventura de seu personagem. Descreva também, como conheceu outros dois personagens. Crie um aspecto para cada uma dessas três experiências.**

**Importante:** antes de começar essa etapa é preciso já ter definido o conceito, a dificuldade e o nome do personagem.

Os três aspectos restantes do seu personagem são criados em **fases**. A primeira fase é sobre seu histórico atual: algo que tenha feito e que seja aventuresco. A segunda e terceira fase são sobre como outros PJs estão envolvidos nessa aventura e como você se envolve com eles.

Esta é uma ótima oportunidade para contar a história de seus personagens. Em cada fase, você irá escrever duas coisas. Use a ficha de criação de personagem (no fim desse livro ou em **SolarEntretenimento.com.br**) para anotar esses detalhes.

• **Primeiro escreva um resumo do que ocorreu naquela fase.**Algumas frases ou um parágrafo são mais que suficientes – você não vai querer estabelecer  
muitos detalhes no começo pois talvez precise ajustar alguns detalhes na próxima fase.

• **Segundo, escreva um aspecto que tenha ligação com essa fase.**O aspecto pode cobrir a ideia geral do resumo ou pode focar em alguma parte dele que ainda se reﬂete no seu personagem atualmente.

**PARA VETERANOS**

Se você está acostumado com outros jogos que usam o Fate, irá notar que existem menos aspectos nesta edição. Achamos mais fácil criar cinco bons aspectos do que sete ou dez. Isso porque há os aspectos do cenário e você pode criar aspectos para as situações, logo não faltarão coisas para invocar ou forçar.

Se o seu jogo usa muitas características ou se existe um determinado elemento em sua partida que você deseja que os personagens descrevam com aspectos (como raças ou nacionalidade) é possível aumentar o número de aspectos. Não recomendamos passar de sete aspectos de personagem – notamos que eles perdem o peso no jogo além dessa quantia.

**Fase Um: Sua Aventura**A primeira fase é a primeira aventura de seu personagem – seu primeiro livro, episódio, caso, filme ou qualquer outra coisa que tenha ele como estrela.

Você precisa pensar e escrever os detalhes básicos dessa história para a próxima fase. A história não precisa ter muitos detalhes – na verdade, umas poucas frases já servem – pois seus amigos irão adicionar mais detalhes dessa primeira aventura nas próximas duas fases (bem como você à deles).

Se você sentir dificuldades, dê uma olhada em seu conceito e dificuldade. Encontre um dilema que possa colocar essas ideias em foco. Que tipo de problemas você deve arranjar por causa de seu conceito e sua dificuldade? Como os outros aspectos ajudam ou complicam sua vida?

Faça-se as seguintes perguntas. Se for difícil respondê-las, peça ajuda para os outros jogadores e o Narrador.

• Algo ruim aconteceu. O que foi? Aconteceu a você, com alguém que você se importa ou com alguém que você foi forçado a ajudar?

• O que você decidiu fazer sobre o problema? Qual era seu objetivo?

• Quem foi contra você? Você esperava essa oposição? Será que parte dela surgiu repentinamente?

• Você venceu? Perdeu? De qualquer forma, quais as consequências por tais acontecimentos?

Uma vez que tenha respondido as perguntas, terá uma aventura. Tente então criar um aspecto que tenha ligação com ela.

**Uma observação sobre tempo:** Como outros dois personagens estarão envolvidos nas fases seguintes, essa aventura não pode acontecer tão cedo na vida de seu personagem que não tenha como ele conhecer os outros protagonistas. Se um de vocês decidiu que você surgiu recentemente na história, então as aventuras envolvendo aquela pessoa aconteceram há pouco tempo. Se alguns de vocês são amigos (ou velhos rivais!) há um bom tempo, então essas aventuras podem ter acontecido num passado distante. O melhor é não fazer essas aventuras acontecerem em um momento específico; você pode trabalhar melhor essa parte quando souber quem está envolvido na sua história.

Esopo entra numa briga com um membro local do Clã do Dedo. Ele acabou espancado e perdeu sua nave. Ele se alia a um ex-criminoso chamado O Explorador para tentar recuperá-la.

\*O Explorador Sabe Meus Segredos

Léo vai começar a fase um. Ele dá uma olhada nas perguntas da história para ajudá-lo a imaginar os eventos e decide o seguinte: o problema é que Esopo pode ter arranjado brigas pela galáxia devido ao seu aspecto “*Não Entendo Absolutamente Nada*". Numa dessas ele acidentalmente falou algo que não devia a um chefe local do Clã do Dedo e acabou sendo espancado e tendo sua nave roubada. Com a ajuda de um ex-criminoso chamado de Explorador, ele tenta montar um grupo para recuperar sua propriedade. Ele anota “*O Explorador Sabe Meus Segredos*”, porque ele quer manter contato esse personagem.

Michel vai passar pela fase um. O problema que aconteceu com Bandu é que ele foi abandonado numa pequena nave no espaço. Por sorte, uma nave inteligente o salvou e o criou. Seus poderes mentais acabaram colocando-o na mira do Império (justificando seu aspecto “*O Império Quer Minha Cabeça*”). Ele ainda tenta encontrar sua origem.

Maira pensa que Fräkeline pode ser algum tipo de hacker e ela pode ter conseguido alguma informação preciosa sobre os Bruxos de Moondor, que agora querem saber quem ela é.

Amanda escreve O Explorador e Nave-Mãe de Bandu como personagens do narrador (PdNs) e anota as relações dos personagens com os antagonistas para pensar em algo mais tarde.

Assim como o conceito e a dificuldade, esta (e as próximas fases) é uma ótima oportunidade para criar detalhes do cenário.

**FASES E CARTÕES DE ANOTAÇÕES**Na fase um você cria a primeira aventura de seu personagem. Nas fases dois e três você trocará informações com os outros jogadores para que todos estejam envolvidos uns nas histórias dos outros. Imaginar como o seu personagem pode fazer parte da história de outro pode ser difícil, por isso recomendamos que você use cartões de anotações (ou qualquer pedaço de papel que tiver).

Durante a primeira fase, ao descrever sua primeira aventura, pegue um cartão ou pedaço de papel e escreva o nome de seu personagem e descreva um pouco da aventura. Em seguida, passe esse cartão para os outros jogadores durante as fases dois e três, para que eles possam ajudá-lo a desenvolver. Dessa forma você ainda terá sua ficha enquanto anota suas contribuições e aspectos, assim como outros saberão com quais histórias precisam estabelecer ligações.

**Fase Dois: Caminhos Que Se Cruzam**As duas próximas fases requerem sentar com o restante do grupo para que seus personagens possuam papeis pequenos na sua aventura e vice-versa.

Uma vez que todos tenham descrito sua primeira aventura (é aí que as fichas pautadas se tornam realmente úteis) vocês estarão prontos para a fase dois. Você pode passar sua ficha de criação ou suas anotações da esquerda para a direita ou então misturar tudo e distribuir aleatoriamente (trocando o cartão ou ficha com a pessoa à sua direita se ela possuir um que você ainda não pegou). Independentemente do que for decidido, cada um receberá a história de outro personagem.

Seu personagem terá papel coadjuvante na história que você estiver segurando e este é o momento de criá-la. Discuta brevemente com o jogador daquele personagem sobre como adicionar uma frase que conecte o seu personagem àquela história. Papeis coadjuvantes podem ser de três tipos:  
eles complicam uma situação, resolvem uma situação ou ambos.  
• **Complicando a situação:** Seu personagem fez parte da aventura de forma desastrosa (possivelmente por causa de alguma questão do cenário ou por sua dificuldade). Claro, como isso aconteceu no passado, sabemos que tudo terminou bem (ou quase isso, como indicará o aspecto que você vai criar). Ao descrever isso, não se preocupe em como a situação vai se resolver – isso ficará nas mãos de outra pessoa ou até mesmo pode ficar em aberto. Coisas como “Esopo não soube se comportar quando Fräkeline precisava de silêncio” ou “Bandu foi capturado por uma brigada misteriosa” já é o suficiente para fazer as ideias ﬂuírem.

• **Resolvendo uma situação:** Seu personagem resolveu uma situação com a qual o personagem principal da aventura estava lidando ou seu personagem auxiliou o protagonista da história em um conﬂito (uma boa oportunidade para usar o seu conceito). Ao descrever isso não é preciso mencionar como a situação ocorreu, apenas como seu personagem cuidou da questão. Descrições como “Fräkeline deu cobertura a Esopo para que ele tivesse tempo de fugir” ou “Bandu usa seus poderes mentais para controlar seus captores” é o suficiente para dar-nos uma ideia do que aconteceu.

As três fases priorizam conectar os personagens através de suas histórias. Gostamos disso porque é cooperativo e incentiva a comunicação. No entanto, essa não é a única forma de fazer isso. Você pode fazer qualquer tipo de compartilhamento nessas fases. Seu passado, seu presente e suas esperanças para o futuro são outros três bons exemplos para essa fase. *Fate RPG - Ferramentas do Sistema* possui alguns outros exemplos.

• **Complicando e resolvendo:** Nesta versão, o personagem ou resolve uma situação mas cria outra, ou cria uma situação mas mais tarde resolve uma diferente. Misture os dois eventos usando o termo “depois” entre as frases, como em “Esopo identifica Bandu como procurado pelo Império, chamando a atenção de mercenários locais. Depois, ele o ajuda combatendo membros do Clã do Dedo enquanto Bandu confunde suas mentes, conseguindo fugir”.

A ideia é ser um pouco egoísta nesse momento. Você deve chamar atenção ao seu personagem para conseguir criar um bom aspecto: algo que você sabe, fez, ganhou ou possui e alguém com quem você possui alguma relação (boa ou ruim).

Finalmente, escreva a ideia da aventura e a contribuição do seu personagem em suas anotações. Isso é importante pois seu personagem ganha um aspecto por seu papel coadjuvante na história. A pessoa a quem pertence a aventura inicial também deve anotar a contribuição, se houver espaço em  
sua ficha.

Maira lê a aventura inicial de Michel, uma história aventuresca onde Bandu tenta retornar um artefato  
raro necessário para a sobrevivência de um povo distante.

Ela pensa um pouco a respeito e decide que Fräk se emocionou com a história e ajudou Bandu em sua missão. Ela adiciona “*Não Resisto a Histórias Tristes*” como aspecto para representar a razão de seu envolvimento.

**Fase Três: Caminhos que se cruzam novamente**Uma vez que todos tenham finalizado a fase dois, vocês trocarão histórias da mesma forma que anteriormente, até que cada um tenha uma aventura inicial que não seja a sua ou alguma que já tenha contribuído. Começa então a fase três, onde cada um contribui para outra história e adquire um segundo aspecto a partir disso. Siga os passos da fase dois.

Maira está com a aventura inicial de Esopo na mão e precisa decidir como ela se encaixa nessa história.

Ela decide que Fräkeline entrou em contato com Esopo através da informação que conseguiu  
dos Bruxos, informando que ele fazia parte de alguma profecia. Ela adiciona *Esopo Precisa Ser Protegido* como aspecto, representando seu comportamento para com o problema. O grupo ainda não sabe como Esopo se encaixa nessa profecia, mas eles imaginam que irão descobrir durante o jogo.

E assim você tem cinco aspectos e um bom pano de fundo para a história!

**MENOS DE TRÊS JOGADORES?**As três fases assumem que você possui ao menos três jogadores. Se você possui apenas dois, considere as seguintes ideias:

• **Pule as três fases** e crie apenas mais um aspecto, agora ou durante o jogo.

• Crie uma terceira história compartilhada e descreva a participação de cada um.

• **O Narrador também pode criar um personagem**. Ele não jogará com esse personagem  
junto com os PJs – deve ser um PdN comum. Esse tipo de PdN pode ser um bom ponto de partida para o início de uma campanha – se um de seus amigos for preso durante a criação de personagem e desaparece ou até mesmo morre durante a campanha, isso é combustível instantâneo para o drama.

Se você tem apenas um jogador, pule todas as fases, deixe os aspectos em branco e crie durante o jogo.

**PERÍCIAS  
Selecione as perícias e o nível de cada uma.**Uma vez que tenha passado pelas três fases e selecionado os aspectos, é hora de escolher as perícias. Você encontrará uma descrição de cada uma das perícias em *Perícias e Façanhas*.

Suas perícias formam uma pirâmide, com uma em nível Ótimo (+4) – ou perícia ápice – e outras em  
nível menor até a mais leve em nível Regular (+1). Você possui:

• Uma perícia Ótima (+4)  
• Duas perícias Boas (+3)  
• Três perícias Razoáveis (+2)  
• Quatro perícias Regulares (+1)

Medíocre (+0) é o nível padrão para as perícias que você não possui. Às vezes uma perícia não estará disponível se não for selecionada. Nesses casos, ela não possui nem mesmo um nível medíocre.

**PORQUE A PIRÂMIDE DE NÍVEL?**Se você jogou *The Dresden Files RPG* já sabe que usamos uma coluna ao invés da pirâmide de nível.

Nesta versão do Fate queremos que a criação de personagem seja a mais rápida possível, então criamos esse padrão. Se preferir usar a coluna, vá em frente, você tem 20 pontos de perícia.

Não descartamos esse método completamente, ele só foi deixado para personagens mais experientes (p. 236).

**O TOPO DA PIRÂMIDE**Por padrão, usamos Ótimo (+4) como o nível de perícia mais alto na criação. Personagens avançados podem ir além disso, mas é mais difícil do que melhorar perícias abaixo desse valor (veja *Marco Maior* p. 238).

Se você está jogando uma partida sobre super-heróis, criaturas paradimensionais, deuses míticos ou super-humanos, sinta-se livre para definir o maior nível inicial como Excepcional (+5) ou Fantástico (+6).

O número de perícias que você recebe deve ser proporcional ao tamanho da lista de perícias. Nossa lista padrão possui 18 perícias e a pirâmide padrão permite uma graduação em 10 delas, o que indica que os personagens são habilitados em mais da metade do total de coisas que podem ser realizadas, enquanto ainda há espaço para que 6 PJs tenham perícias diferentes no ápice (escolhendo suas três perícias mais fortes). Você pode ajustar isso para jogos específicos, principalmente se for modificar a graduação máxima inicial. Apenas lembre-se que quanto maior o nível inicial, mais perícias repetidas, a não ser que você possua uma lista grande de perícias.

Michel sabe que Bandu não é como os outros PJs quando se fala de perícias, então ele tenta visualizar Bandu mais excêntrico possível, se comparado aos outros personagens. O grupo já conversou e decidiu que o poder dele usará sua perícia Conhecimentos, então ele naturalmente focará nisso. Amanda também poderia criar poderes como Extras, mas preferiu essa opção pra facilitar.

Ele seleciona Conhecimentos como perícia primária, Ofícios e Comunicação – para um mentalista, Bandu se considera capaz de se comunicar bem. Michel pega Atletismo, Vontade e Investigar, pois ele acredita que Bandu precisará disso como mercenário, e um monte de outras habilidades porque seus companheiros não possuem ou porque ele poderá se virar caso o grupo se separe. Para finalizar ele escolhe Lutar, Recursos, Contatos e Percepção.

**Nota:** algumas perícias possuem alguns benefícios, como algumas que podem afetar as caixas de estresse e adicionar consequências. Se você acha que precisará delas, coloque-as no topo de sua pirâmide.

**FAÇANHAS E RECARGA  
Escolha ou crie de três a cinco façanhas. Determine os pontos de destino iniciais.**

As façanhas alteram o funcionamento das perícias de seu personagem. O capítulo *Perícias e Façanha* explica melhor como escolher e criar façanhas.

Você tem três façanhas grátis e você pode pegar outras ao custo de baixar sua recarga em um para cada nova façanha (a ideia é: quanto mais truques legais você tiver, mais precisa aceitar forçamentos para ganhar pontos de destino). Pensar nas façanhas pode demorar um pouco, então você pode criar uma agora e as demais durante o jogo.

Maira decide pegar a façanha Mestre em Combate como uma de suas façanhas gratuitas: ela recebe +2 nas rolagens de Lutar quando criar vantagem sobre um oponente, desde que o oponente tenha um estilo de luta ou fraqueza que ela possa explorar.

Para suas façanhas restantes ela escolhe Especialista em Sistemas e Senso de Perigo. Você pode vê-los escritos na sua ficha de personagem.

**Ajustando a Recarga**Um personagem em Fate começa com recarga 3. Isso indica que ele começa cada sessão com aos menos 3 pontos de destino.

Se você pegou quatro façanhas, sua recarga será 2. Se você pegou cinco façanhas, sua recarga será 1.

**Nota:** Alguns jogos de Fate poderão alterar esse valor. Independentemente de como as façanhas funcionarão no seu jogo, não é permitido possuir uma recarga inferior a 1.

Você pode ajustar esses valores se desejar oferecer mais façanhas grátis se quiser que os PJs possam fazer muitas coisas legais e receber vantagens especiais. É também possível alterar o valor  
padrão da Recarga – valores altos indicam que os PJs não precisarão forçar aspectos para ganhar pontos de destino (pense em quadrinhos de super-heróis) enquanto valores baixos indicam que eles irão se apertar e entrar em problemas constantemente (pense em *Duro de Matar*). Também, quanto mais alto a recarga, mais fácil para os jogadores comprarem façanhas.

**ESTRESSE E CONSEQUÊNCIAS  
Determine quanto sofrimento seu personagem aguenta.**

Quando os personagens se encontram em perigo – algo bastante comum quando você é altamente competente, ativo e enfrenta os seus dramas – há duas formas de se manterem firmes: **Estresse e Consequências**.

O capítulo *Desafios, Disputas e Conﬂitos* explica o que significam e como usá-los. Em resumo, estresse representa o quão bem você está, enquanto as consequências são os efeitos prolongados e até mesmo traumáticos por levar algum tipo de dano.

Cada PJ tem duas **barras de estresse** diferentes. A **barra de estresse físico** lida com o dano físico enquanto a **barra de estresse mental** lida com todo o dano mental e psicológico. Quanto mais caixas o personagem possuir, mais resistente ele será. Por padrão, cada personagem possui duas caixas em cada uma das barras.

Cada personagem também possui três campos para **consequências**. Uma é *suave*, outra *moderada* e a última *severa*. Diferentes do estresse, elas não são classificadas como físicas ou mentais e elas se aplicam a qualquer coisa. Como mencionado acima, consequências são danos e traumas que você não pode simplesmente apagar ou esquecer.

Certas perícias e algumas façanhas podem melhorar suas chances. Veja *Perícias e Façanhas* para saber mais. Como referência rápida, estas são as perícias em *Caroneiros de Asteroide* que alteram o estresse e as consequências:

**Vigor** ajuda com o estresse físico, **Vontade** ajuda com o estresse mental. Cada uma dessas perícias concede uma caixa a mais de estresse do mesmo tipo (físico ou mental) se ela possui um nível Regular (+1) ou Razoável (+2) e duas caixas se possuir um nível Bom (+3) ou mais. Com Excepcional (+5) ou mais o personagem também ganha mais um campo de consequência suave. Essa consequência, porém, se restringe a danos físicos (Vigor) ou mentais (Vontade), dependendo da perícia.

**Nota:** Se estiver jogando em um cenário com um conjunto de perícias diferentes, as perícias que afetam as caixas de estresse podem ser diferentes. Faça anotações desses benefícios de perícias quando criar o seu personagem.

É possível criar novas barras de estresse se no seu jogo os personagens puderem sofrer tipos de dano específicos, como estresse de riqueza (p. 262) em um jogo com foco político. Alterar o número de caixas de estresse prolongará os conﬂitos, o que pode ser mais apropriado para jogos de ação, pulp, entre outros, onde se espera que os personagens sejam resistentes.

Esopo tem Vigor Bom (+3), o que lhe concede mais duas caixas na barra de estresse. Sua Vontade, no entanto, é apenas Regular (+1), mas é o suficiente para que adquira uma caixa a mais de estresse mental.

Fräkeline tem Vigor Razoável (+2), assim ela ganha uma terceira caixa de estresse físico. Mas seu estresse mental continua o mesmo, graças a sua Vontade Medíocre (+0).

Bandu, O Oculto, mais um pensador do que um guerreiro, possui Vigor Medíocre (+0), ou seja, ele só possui a quantidade padrão de duas caixas de estresse físico. Seu Razoável (+2) em Vontade é bom o bastante para lhe conceder uma caixa extra de estresse mental.

Visto que nenhum dos personagens possuí Vigor ou Vontade Excepcional (+5) cada um possui apenas o numero padrão de consequências: uma suave, uma moderada e uma severa.

**TUDO PRONTO!**Ao final desse processo você deve ter um personagem com:

• Um nome;  
• Cinco aspectos, além de um histórico;  
• Uma perícia Ótima, duas Boas, três Razoáveis e quatro Regulares;  
• Três a cinco façanhas;  
• 2 a 4 caixas para cada tipo de estresse (Físico ou Mental);  
• Recarga de 1 a 3 pontos.

Agora você está pronto para jogar!

Narradores, vejam *Cenas, Sessões e Cenários* para conselhos sobre como usar os aspectos dos personagens e dos cenários e transformá-los em aventuras.

Jogadores, deem uma olhada no próximo capítulo para saber como usar  
melhor os aspectos ou pulem direto para *Ações e Resoluções* para saber mais  
sobre como usar suas perícias para realizar tarefas.

**CRIAÇÃO RÁPIDA DE PERSONAGEM**Se você deseja criar um personagem sem tantos detalhes e começar a jogar logo, é possível deixar a maioria dos campos em branco e preencher durante a partida. Aqui está o mínimo que precisa para começar a jogar:

• Conceito;  
• Melhor perícia;  
• Nome.

Você pode começar com um conceito mais vago e afinar os detalhes do aspecto depois. ***Cara Com Uma Espada*** é um conceito razoável se for seguir este método, mas depois você pode descobrir algo sobre o seu personagem que redefina isso. Quando isso acontecer, reescreva o aspecto para reﬂetir essa nova ideia.

Você deve saber qual é a sua melhor perícia para começar – isso dará uma boa ideia do que seu personagem sabe fazer. Se você tiver mais ideias sobre quais perícias selecionar, como em quais perícias seu personagem é bom e em quais ele é fraco, pode anotá-las (lembrando que, normalmente, perícias abaixo de Regular (+1) não são anotadas, mas faça uma anotação na sua ficha sobre elas se for necessário).

Seu personagem também precisa de um nome! Talvez apenas o primeiro nome ou um apelido seja o suficiente no momento (há também o truque de criar um nome falso, apenas para revelar mais tarde que estava disfarçado ou tem amnésia e então anotar seu nome verdadeiro).

**Começando a Jogar**Com este método, você começa com 3 de recarga, logo possui 3 pontos de destino iniciais.

Após o final da primeira sessão, se ainda possuir o mesmo personagem, é bom separar um tempo para preencher o restante dos aspectos, perícias e façanhas.

**Preenchendo Aspectos Durante o Jogo**A não ser que você tenha uma ideia imediata para a seu aspecto de dificuldade, pode deixá-lo para mais tarde. Com os outros três aspectos, já que pulou as três fases, é possível criar qualquer aspecto que pareça interessante no momento. Normalmente você faz isso quando seu personagem está em  
uma situação e precisa usar algo ou você quer causar uma reviravolta na  
situação (para melhor ou pior).

Assim como o aspecto principal, não se sinta frustrado se não acertá-lo  
como queria de imediato. Após o fim da sessão, separe um tempo para analisar e ajustar os aspectos que criou com pressa.

**Preenchendo as Perícias Durante o Jogo**A qualquer momento, se for usar uma perícia que não esteja na sua ficha de personagem, uma destas duas possibilidades pode acontecer: você assume que ela tem um nível Medíocre (+0) ou você pode escrevê-la em um dos campos de perícia vazios e rolar assumindo aquele nível. Essa opção só existe se houver algum espaço vazio nas perícias. Se você decidiu rolar uma perícia como Medíocre (+0) ao invés de adotá-la em sua ficha, é possível anotá-la com uma graduação maior em outro momento. Por exemplo, talvez você precise fazer uma rolagem de Conhecimento considerando ela como Medíocre (+0). Depois, quando precisa rolar ela novamente, você a escreve como Razoável (+2).

Da mesma forma, você pode querer incluir uma perícia em sua ficha depois de conseguir uma boa rolagem com ela em nível Medíocre. Como algumas perícias possuem benefícios secundários, como ajustar suas caixas de estresse e suas consequências, você pode receber tais benefícios assim que assumir o novo nível em determinada perícia. Até então, não há benefícios por assumir que elas são de nível Medíocre (+0).

**Preenchendo Façanhas Durante o Jogo**Você ganha três façanhas grátis, as quais podem ser preenchidas durante o jogo. Você pode preencher suas façanhas a qualquer momento, contanto que pague um ponto de destino para cada uma delas. Isso acontece porque sua recarga determina com quantos pontos de destino você inicia, então por selecionar uma façanha, você deveria passar a ter menos pontos.

Se você não possuir pontos de destino para cobrir esse custo, mas teve uma ideia interessante que gostaria de usar no momento, faça-o. Porém, seu personagem ainda *não possui* aquela façanha até que poder pagar por ela. Também será preciso ajustar sua recarga na próxima sessão para cada façanha adicional que quiser ter.