4 AS PONTOS DE DESTINO

**O QUE É UM ASPECTO?**Um **aspecto** é uma frase que descreve algo único ou notável sobre alguma coisa. Ele é a principal forma pela qual você gasta e ganha pontos de destino, além de inﬂuenciar a história por criar oportunidades para os personagens ganharem bônus, complicar a vida de um personagem ou adicionar valores à rolagem ou oposição passiva de um personagem.

**O QUE SÃO PONTOS DE DESTINO?**Narradores e Jogadores, ambos possuem um conjunto de pontos chamados **pontos de destino** que podem ser usados para inﬂuenciar o jogo. Eles podem ser representados por marcadores, como mencionamos no início do livro. Jogadores, vocês começam com uma quantidade de pontos igual  
a **recarga** de seu personagem. Esse é o valor de início sempre que começar uma sessão com menos pontos do que o valor. Narradores recebem uma quantidade de pontos para gastar a cada cena. Quando surgir a oportunidade de usar os seus aspectos, haverá a chance de gastar ou ganhar pontos de destino.

**TIPOS DE ASPECTOS**Todo jogo de Fate tem diferentes tipos de aspectos: aspectos de personagem, de situação, consequências e impulsos. O que os diferencia é, principalmente, ao quê estão ligados e o quanto duram.

**Aspectos de Jogo**Aspectos de jogo são detalhes fixos no jogo, por isso o nome. Mesmo que possam mudar com o tempo, nunca desaparecem. Se você passou pela criação de jogo, já definiu esses aspectos - as questões atuais ou iminentes a serem resolvidas. Eles descrevem os problemas ou ameaças que existem no mundo que servirão de base para a história de seu jogo.

Todos podem invocar, forçar ou obter vantagem sobre um aspecto de jogo a qualquer hora; eles sempre estarão lá, presentes para qualquer um.

**Aspecto de Personagem**Aspectos de personagem também são permanentes, mas de alcance menor, e ligados a um PJ ou PdN. Podem descrever uma infinidade de coisas que definem um personagem, como:

• Traços significativos da personalidade e crenças (***Não Resisto a Um Rostinho Bonito, Nunca Deixo Um Amigo Para Trás, Um Tsytaviano Bom é Um Tsytaviano Morto***).

• O histórico ou profissão do personagem (***Educado Na Academia Das Lâminas, Nascido No Espaço, Ladrão de Rua Cibernético***).

• Uma posse interessante ou característica notável (***Espada Herdada De Meu Pai, Aparência Impecável, Olhos Aguçados***).

• Ligação com pessoas e organizações (***Na Liga dos Punhos Rápidos, Favor Do Rei, Membro Da Companhia Dos Lordes***).

• Problemas, metas ou questões com as quais o personagem deve lidar (***Prêmio Por Minha Cabeça, O Rei Deve Morrer, Medo de Altura***).

• Títulos, reputação ou obrigações que o personagem tenha (***Membro Importante Da Guilda Dos Mercadores, Vigarista Eloquente, Guiado Pela Honra De Vingar Meu Irmão***).

Você pode invocar ou forçar um aspecto de seu personagem sempre que ele for relevante. Narradores podem propor forçar o aspecto de qualquer personagem. Os jogadores podem sugerir forçar os aspectos de outros indivíduos, mas o narrador tem a palavra final sobre o que é ou não uma sugestão válida.

**Aspectos de Situação**Um aspecto de situação é temporário, feito para durar por apenas uma cena ou até que não faça mais sentido (mas não mais que uma sessão, geralmente). Aspectos de situação podem ser ligados ao ambiente onde a cena ocorre - afetando todos os presentes - mas também podem ser colocados em personagens específicos ao criar vantagem.

Aspectos de situação descrevem características marcantes da situação em que os personagens se encontram. Isso inclui:

• Características físicas do ambiente (***Mata Fechada, Neve Densa, Planeta Com Baixa Gravidade***).

• Posicionamento (***Ponto de Atirador, Nas Árvores, Na Retaguarda***).

• Obstáculo imediato (***Celeiro Em Chamas, Fechadura Trancada, Fenda Para o Abismo***).

• Detalhes contextuais presentes (***Cidadãos Desapontados, Câmeras De Segurança, Máquinas Barulhentas***).

• Mudanças repentinas nas condições dos personagens (***Areia Nos Olhos, Desarmado, Encurralado, Coberto De Gosma***).

Quem poderá usar os aspectos de situação varia de acordo com o contexto — às vezes será claro, mas em outras será preciso justificar como está usando aquele aspecto para que faça sentido na cena. O Narradores tem a palavra final sobre a validade da invocação ou forçamento de tais aspectos.

Às vezes esses aspectos se tornam obstáculos que os personagens precisam superar. Outras vezes justificam sua oposição à ação de alguém.

**Consequências**Uma consequência é mais permanente que um aspecto de situação, mas não tanto como um aspecto de personagem. Elas são um tipo especial de aspecto que você opta por receber durante conﬂitos para não precisar sair dele e descrevem ferimentos ou problemas mais duradouros (***Ombro Deslocado, Nariz Sangrando, Carma Social***).

Consequências permanecem por algum tempo, de algumas cenas a algumas sessões ou cenários, dependendo de quão severa ela for. Por causa de seu teor negativo, é provável que ela seja forçada contra você com frequência depois de adquirida. Fora isso, qualquer um que tenha motivos para se beneficiar da consequência poderá invocá-la ou criar vantagem sobre ela.

**Impulsos**Impulsos são um tipo de aspecto totalmente diferente. Você consegue um impulso quando tenta criar vantagem, mas não é tão bem-sucedido ou como um bônus para quando tenta algo e é muito bem-sucedido. Impulsos podem ser invocados gratuitamente, mas desaparecem em seguida.

Se quiser, pode permitir que outro personagem invoque o seu impulso, se isso for relevante e puder ajudá-lo de alguma forma.

**PARA QUE SERVEM OS ASPECTOS?**Em Fate, os aspectos fazem duas coisas importantes: eles te **dizem coisas importantes sobre o jogo** e ajudam a **decidir quando usar a mecânica do jogo**.

**Importância**Os conjuntos dos aspectos do jogo e dos personagens ilustram o foco do jogo. Pense neles como uma mensagem de você para você mesmo, apontando o caminho mais divertido.

Ao criar um cenário para Fate, Narradores devem usar esses aspectos e as conexões entre eles para gerar os problemas que os PJs terão que resolver. Para os jogadores, aspectos são o que diferencia um personagem do outro que possua perícias similares – vários personagens em Fate podem ter a perícia Lutar, mas apenas Esopo é um ***Mercenário Lagosta***. Quando fato de ser um mercenário ou sua herança de lagosta entrarem em jogo, o jogo ganha um toque personalizado que não existiria se não fosse por esse personagem.

Os aspectos de jogo fazem algo similar em grande escala – eles nos dizem principalmente porque decidimos jogar tal estilo, o que foi definido e o que nos interessa. Podemos dizer “Ah, gostamos de ópera espacial”, mas até que especifiquemos os detalhes do universo onde as pessoas fazem ***Qualquer Coisa Para Sobreviver*** e onde o ***Império Está Em Toda Parte***, não há muito para nos apegarmos.

Aspectos de situação tornam momentos específicos interessantes para o jogo por adicionar cor à cenas que de outra forma poderiam não ter graça. Uma luta em uma taverna é genérica por natureza – pode ser qualquer taverna, em qualquer lugar. Porém, ao adicionar o aspecto ***Enorme Fosso no Chão*** à cena, as pessoas lembrarão dela como “aquele momento em que lutamos perto de um fosso e eu joguei o gigante dentro do buraco”. Detalhes especiais deixam a cena mais interessante e memorável.

**Decidindo Quando Usar O Sistema**Como os aspectos dizem o que é importante, eles também dizem quando é apropriado usar a mecânica do sistema para resolver uma situação, ao invés de apenas deixar que as pessoas decidam o que acontece ao só por descrever suas ações.

Para os Narradores, isso surge com mais frequência quando estiver tentando decidir se deve ou não pedir que um jogador role os dados. Se o jogador disser "eu me equilibro sobre a rachadura e tento alcançar a fita", e não houver nada de especial na rachadura ou no item, então não há necessidade de uma ação de superar para pegá-lo. Porém, se os aspectos de situação disserem que a rachadura está ***A Ponto de Desabar*** e a fita é ***Envolta de Maldições Antigas***, você subitamente tem um elemento de pressão e risco pelos quais vale a pena rolar os dados.

No caso dos Jogadores, isso acontecerá ao invocarem aspectos ou considerarem forçar. Seus aspectos são o que fazem seu personagem único, e você quer usar isso, certo? Então quando houver uma oportunidade de tornar seu personagem mais incrível ao invocar um aspecto, use-a! Quando surgir uma oportunidade de inﬂuenciar a história ao forçar um aspecto do seu personagem, aproveite-a! O jogo será mais profundo dessa forma.

**CRIANDO BONS ASPECTOS**Já que os aspectos são tão importantes para o jogo, é importante criar os melhores aspectos possíveis. Como reconhecer, então, um aspecto bem criado?

Os melhores aspectos têm **sentido duplo, dizendo mais de uma coisa em uma frase simples.**

**Sentido Duplo**Do ponto de vista dos jogadores, bons aspectos são claramente benéficos aos personagens enquanto também criam oportunidades para complicar suas vidas ou são usados contra eles.

Um aspecto com sentido duplo aparecerá no jogo mais vezes do que apenas um positivo ou negativo. É possível usá-los frequentemente para fazer coisas incríveis, além ser possível aceitar mais forçamentos para ganhar mais pontos de destino.

Tente o seguinte: liste duas formas de invocar o aspecto e duas formas de outra pessoa invocá-lo ou forçá-lo contra você. Se os exemplos vierem facilmente à cabeça, ótimo! Se não, adicione algum contexto para fazer o aspecto funcionar ou deixe a ideia de lado e crie outro aspecto.

Vamos dar uma olhada em um aspecto como *Gênio da Informática*. Os benefícios de possuir esse aspecto são bem óbvios – sempre que fizer algo com tecnologia ou *hacking* você pode invocá-lo. Criá-lo não pareceu oferecer uma gama de oportunidades para forçá-lo contra você. Então, vamos pensar em uma forma de melhorá-lo um pouco.

E se alterarmos esse aspecto para *Nerd dos Nerds*? Assim ele ainda deixa óbvio a sua vantagem em trabalhar com tecnologia, mas também adiciona um ponto negativo – você parece estranho para as pessoas. Isso indica que você poderia aceitar forçamentos para estragar situações sociais ou que alguém poderia invocar o aspecto quando você for distraído por algum equipamento.

Narradores devem levar o mesmo em consideração para aspectos de jogo ou situação. Qualquer característica da cena que for enfatizada deve ser algo que os PJs ou seus inimigos possam usar de forma dramática. Seus aspectos de jogo trazem problemas, mas também deveriam apresentar formas de os PJs tirarem alguma vantagem disso.

**Diga Mais de Uma Coisa**Como vimos, aspectos podem descrever diversas coisas sobre um personagem: traços da personalidade, histórico, relacionamentos, problemas, posses e por aí vai. Os melhores aspectos pegam um pouco de cada uma dessas categorias, pois isso significa que haverá várias formas de usá-los durante o jogo.

Vamos dar uma olhada em um aspecto que um soldado poderia ter: *Tenho Que Provar Meu Valor.* Você pode invocá-lo sempre que estiver tentando fazer algo para impressionar os outros ou demonstrar sua competência. Alguém talvez queira forçá-lo para colocá-lo em uma briga que deveria ser evitada ou aceitar uma situação sofrida para manter sua reputação. Então sabemos que esse aspecto possui dois sentidos, até agora tudo bem.

Isso funcionará bem por um tempo, mas uma hora ou outra esse aspecto vai perdendo o valor. Ele diz apenas uma coisa sobre o personagem. A não ser que esteja provando seu valor, esse aspecto não serve para nada.

Agora tente ligar esse aspecto a alguma organização: *A Legião Exige Que Eu Prove Meu Valor*. Suas opções se tornaram mais amplas agora. Não apenas você tem tudo o que tinha anteriormente, mas também que a Legião pode exigir de você e colocá-lo em enrascadas por fazer coisas pelas quais você será culpado, ou então enviar PdNs de nível superior que dificultarão sua vida. Você também pode invocar o aspecto quando lida com a Legião ou com qualquer um que seja afetado pela Legião. Realmente há mais coisas que podem ser exploradas assim.

Narradores não precisam se preocupar muito com seus aspectos de situação, pois eles só precisam durar uma cena. É muito mais importante que aspectos de jogo e personagem sugiram vários contextos de uso.

**Ideia Clara**Pelo fato dos aspectos serem frases, eles podem possuir todas as ambiguidades da linguagem. Um aspecto não será muito utilizado se ninguém entender o que ele significa.

Isso não quer dizer que você tem que ser poético ou expressivo. ***Apenas Um Garoto Do Interior*** não é tão cativante quanto ***Pastor do Campo Bucólico***. Se for esse tipo de tom que você espera do seu jogo, sinta-se livre para incluir suas peculiaridades linguísticas.

No entanto, não deixe que isso atrapalhe a clareza da ideia. Evite metáforas e ideias indiretas, sendo que você pode ir direto ao ponto. Dessa forma outras pessoas não terão que ficar parando para perguntar, durante a partida, se determinado aspecto se aplica ou iniciando discussões sobre o seu significado.

Vamos dar uma olhada em *Memórias, Desejos e Arrependimentos.* É uma frase que traz muitas emoções. O aspecto sugere algum tipo de melancolia sobre o passado. Como aspecto, porém, não fica claro *para que serve*. Como ele pode te ajudar? Sem uma ideia concreta sobre a que o aspecto se refere, invocá-lo ou forçá-lo é praticamente impossível.

Suponha que estamos conversando sobre ele e você especifica que tem em mente que seu personagem é assombrado por suas lembranças da última grande guerra. Você matou pessoas que não queria matar, viu coisas que não queria ver e basicamente perdeu toda a esperança de um dia poder levar uma vida normal novamente.

Eu achei isso fantástico e dou a sugestão que isso possa se chamar *Cicatrizes da Guerra*. Menos poético, talvez, mas se refere diretamente a tudo o que acabou de falar e dá uma ideia melhor sobre que tipos de pessoas do seu passado que podem ser trazidas para dentro do jogo.

Se estiver na dúvida se o seu aspecto é muito vago, pergunte aos outros jogadores o que acham que ele significa.

**SE EMPACAR**Agora você sabe o que torna um aspecto bom, mas isso não diminui em nada o número de possibilidades à sua disposição — ainda há uma quantidade virtualmente infinita de temas e assuntos para escolher.

Se houver dificuldade em escolher, aqui vão algumas dicas para facilitar as coisas.

**Às Vezes é Melhor Não Escolher**Se você não conseguir pensar num aspecto que realmente te agrade, é melhor deixar aquele espaço em branco ou apenas rascunhar suas ideias nas margens. Às vezes é muito mais fácil esperar seu personagem entrar em cena antes de elaborar um aspecto.

Então, quando estiver em dúvida, deixe-o em branco. Talvez você tenha uma ideia geral do aspecto, mas não saiba como descrever ou talvez não tenha ideia alguma. Não se preocupe. Haverá chances de criar algo interessante durante o jogo.

O mesmo funciona para o caso de você ter várias ideias para um aspecto, mas elas não se batem e você não sabe qual escolher. Escreva todas elas nas margens e veja qual delas parece funcionar melhor durante o jogo. Então preencha o aspecto que mais lhe parece favorável.

**Sempre Pergunte o Que é Importante e Por quê**Dissemos acima que os aspectos são o porquê de algo ser importante no jogo e porque nós deveríamos nos importar. Esse é o seu guia inicial para a escolha de bons aspectos. Quando em dúvida, sempre pergunte: o que realmente importa aqui e por quê?

Os eventos descritos nas fases deveriam ajudar a imaginar o que o aspecto deveria ser. Não tente resumir os eventos da fase ou algo assim – lembre-se, o importante é informar algo importante sobre o seu personagem.

Novamente, pergunte-se o que é realmente importante naquela fase:

• Qual foi o resultado? Isso é importante?

• O personagem desenvolveu alguma relação ou conexão importante durante essa fase?

• Esse aspecto o ajudou a estabelecer traços importantes de personalidade ou crença?

• A fase deu alguma reputação ao personagem?

• A fase criou um problema para o personagem no mundo do jogo?

Assuma que cada questão termina com "por bem ou mal" - afinal, essas características, relacionamentos e reputações não serão necessariamente positivas. Criar uma relação com um arqui-inimigo é tão útil quanto uma com seu melhor amigo.

Se houver mais de uma opção, fale com o Narrador e os outros jogadores para ver o que acham mais interessante. Lembre-se, vocês devem ajudar uns aos outros – o jogo funciona melhor se todos quiserem o melhor para o grupo.

Durante a fase três de Fräkeline, Maira definiu que ela aparece na história de Esopo para avisá-lo de um inimigo em comum. Ela tenta fazer essa situação tomar a forma de um aspecto, mas não tem a mínima ideia de por onde começar. Dando uma olhada nas perguntas acima, vemos uma variedade de possibilidades – ela definitivamente quer algum tipo de relação com Esopo, e talvez os rivais de Esopo não gostem nem um pouco dela também.

Maira pergunta ao restante do grupo e, após alguma conversa todos, parecem bem entusiasmados com a ideia de Fräk ter uma ligação com Esopo em um aspecto – ela decide que Fräk toma a proteção de Esopo como uma missão pessoal. Ela decide que *Esopo Precisa Ser Protegido*, porque é específico o bastante para ser invocado ou forçado, mas deixa uma brecha para ser melhor desenvolvido durante o jogo.

**Variando**Você não quer que todos os aspectos descrevam as mesmas coisas. Cinco relações significam que você não poderá usar seu aspecto a não ser que ao menos um deles apareça em jogo, mas cinco traços de personalidade significam que você não possui conexão com o mundo do jogo. Se você sentir dificuldades em escolher os aspectos, talvez seja útil ver o que seus outros aspectos descrevem para ajudá-lo a pensar em algo para a fase atual.

Léo finaliza seus aspectos com *Mercenário Lagosta* e *Não Entendo Absolutamente Nada* como seu conceito e dificuldade. Até agora, é um personagem bem direto – do tipo que sempre pode encontrar confusão.

Léo segue para a fase um e explica que Esopo é um tipo de boêmio urbano que cresceu praticamente sozinho – seu planeta era povoado por lagostas gigantes e ele decidiu fugir antes de ser devorado. Ele eventualmente se envolveu em uma briga e perdeu sua nave pessoal.

Amanda pergunta a ele o que é realmente importante para essa fase e Léo pondera um pouco. Os dois primeiros aspectos de Esopo têm uma conotação bastante pessoal – ele não possui muitas relações ainda. Então Léo se concentra nisso e decide ter uma ligação pessoal com alguém da criminalidade que pode lhe ajudar a recuperar sua nave. Ele nomeia o personagem como “O Explorador”, criando o aspecto “*O Explorador Sabe Meus Segredos*” e Amanda ganha um novo PdN para usar.

**Deixe Seus Amigos Decidirem**Falamos anteriormente sobre o fato das coisas ﬂuírem melhor quando todos se ajudam – colaboração é o coração do jogo e provavelmente diremos mais algumas vezes até o final do  
livro.

Sempre existe a opção, especialmente com os aspectos, de simplesmente pedir que o Narrador e os  
outros jogadores deem ideias. Sugira eventos de uma fase e faça as mesmas perguntas que eles o fizerem. O que é importante para eles? O que os empolga? Eles têm sugestões para tornar os eventos da fase mais dramáticos ou intensos? Que aspecto acham que seria mais interessante ou apropriado?

Você tem a decisão final sobre seu personagem, então não veja isso como passar o controle para outra pessoa. É como perguntar aos fãs o que gostariam de ver na história e usar suas sugestões como faísca inicial para sua própria ideia. Se todos colaborarem um pouco com os personagens de outros, o jogo será bastante beneficiado desse senso de investimento mútuo.

**INVOCANDO ASPECTOS**A forma mais comum de usar aspectos em Fate é **invocá-los**. Se você está em uma situação em que seu personagem pode se beneficiar de um aspecto de alguma forma, então ele pode ser invocado.

Para invocar um aspecto, explique porque ele é relevante, gaste um ponto de destino e escolha um dos seguintes benefícios:

• Receber um bônus de +2 depois de ter lançado os dados em uma rolagem de perícia.

• Lançar novamente os dados.

• Fornecer o bônus de +2 à jogada de outro personagem, se encontrar uma forma de fazer o seu aspecto útil a ele.

• Adicionar +2 à qualquer fonte de oposição passiva, se encontrar uma forma de explicar como o aspecto dificulta a situação para a oposição. Você também pode usar isso para criar uma dificuldade de nível Razoável (+2), se não houver nenhuma.

Não importa quando você invoca o aspecto, mas é melhor esperar até rolar os dados para ver qual o benefício que você poderia usar. Você *pode* invocar diversos aspectos em um único lance de dados, mas você *não pode* invocar o mesmo aspecto várias vezes na mesma rolagem. Se rolar novamente não ajudou muito, você pode invocar outro aspecto (e gastar mais um ponto de destino) para uma segunda rolagem ou por +2.

O grupo deve concordar com a relevância do aspecto que você invocar; Narradores, a palavra final é de vocês. O uso de um aspecto tem que fazer sentido ou você deve encontrar uma forma criativa de incorporar o aspecto de maneira coerente.

Os detalhes de como isso será feito cabem a você. Às vezes faz tanto sentido invocar um aspecto que você pode apenas erguer um ponto de destino e falar o nome do aspecto. Talvez, porém, seja necessário descrever melhor a ação de seu personagem para que todos entendam melhor o que está realizando (é por isso que recomendamos que o grupo esteja em sintonia sobre o significado dos aspectos de cada um – fica mais fácil justificar usá-los durante o jogo).

**ROLAR NOVAMENTE OU +2**Rolar novamente os dados é mais arriscado que simplesmente pegar o bônus de +2, mas tem um potencial grande de benefício. Nós recomendamos que você use isso apenas em jogadas como -3 ou -4, para maximizar as chances de benefício na nova rolagem.

Esopo está tentando vencer uma disputa contra um rival em um clube noturno, e a perícia que ele está usando é Provocar, porque ele descreve a cena como se ambos estivessem “se desafiando a fazer coisas impossíveis”.

Léo lança os dados, e consegue um péssimo resultado. “Quero invocar *Não Entendo Absolutamente Nada*”, ele diz. Amanda lança um olhar incrédulo e pergunta “E como é que isso funciona?”

Léo diz, “Bem, pensei em entender errado o que ele está dizendo, e fazer algum tipo de comentário de duplo sentido sobre algo que eu faria com a família dele, para tentar fazer todos no bar rirem dele. Eu acho que humilhações acidentais são precisamente minha área”.

Amanda diz, "Certo, gostei disso".

Léo gasta o ponto de destino.

Mais exemplos de aspectos estão espalhados ao longo do livro – como eles estão intimamente ligados ao funcionamento do Fate isso resulta em vários exemplos. Dê uma olhada nas páginas 126, 137 e 141.

Se o aspecto que você invocar estiver na ficha de outro personagem, incluindo aspectos de situação que estejam ligados a ele, o ponto de destino gasto deve ser entregue ao jogador desse personagem. O outro jogador, porém, não poderá usar esse ponto de destino até que a cena termine.

**Invocações Grátis**Não é preciso pagar um ponto de destino sempre que invocar um aspecto – às vezes isso será gratuito. Quando for bem-sucedido em criar vantagem, você ganha uma invocação de aspecto grátis. Se for bem-sucedido com estilo, você ganha duas. Algumas das outras ações também podem dar impulsos gratuitos.

O jogador também pode receber uma invocação grátis de quaisquer consequências causadas por ele em um conﬂito.

Invocações grátis como invocações normais, exceto em dois quesitos: não há gasto de pontos e é possível combiná-las com uma invocação normal para obter um bônus melhor. É possível, portanto, ganhar uma invocação grátis e gastar um ponto de destino no mesmo aspecto para receber um bônus de +4 ao invés de +2, rolar novamente duas vezes ou adicionar +4 à jogada de um aliado ou aumentar uma dificuldade passiva em +4. Você pode ainda dividir os benefícios, lançando os dados novamente e recebendo +2. Também é possível fazer mais de uma invocação grátis por vez.

**O TRUQUE DAS RETICÊNCIAS**Se você quer encontrar uma forma de incorporar um aspecto a uma rolagem, tente narrar a sua ação com reticências no fnal (“...”), e então termine a frase com o aspecto que você quer usar. Assim: Maira diz, “Certo, então eu intimido os bandidos com a minha cara de má...” (lança os dados e odeia o resultado) “... e eles não se assustam no primeiro momento, mas logo percebem que eu sou  
a ***Famosa Ladra Robótica*** de quem com certeza já ouviram falar” (e gasta o ponto de destino).

Michel diz: “Estou tentando decifrar os códigos antes que o templo antigo desabe e...” (lança os dados e odeia o resultado) “... como ***Funciono Sob Pressão***” (gasta o ponto de destino) “..., consigo encontrar o que procuro”.

Após a invocação gratuita, é possível invocar o aspecto mais vezes com o gasto de pontos de destino, se o aspecto ainda estiver disponível.

Fräkeline foi bem-sucedida em um ataque e causou a consequência *Corte Profundo*. Se no  
próximo turno atacar seu alvo novamente, poderá invocar esse aspecto sem custo por ter sido quem o causou e receber +2 ou rolar novamente.

É possível repassar a invocação gratuita para outro personagem, se quiser. Isso permite  
trabalhar em equipe com seus companheiros. É bastante útil em um combate se quiser ajudar alguém a dar um golpe especial – todos criam alguma vantagem e repassam suas invocações grátis para a mesma pessoa, que pode usar todas de uma vez para formar um bônus imenso.

**PARA VETERANOS**

Em outros jogos Fate, invocações grátis eram chamadas de “tagging”. Bem, achamos esse termo um pouco forçado. Você pode continuar chamando assim, se quiser – o importante é que todos na mesa entendam as regras.

**FORÇANDO ASPECTOS**A outra forma de usar aspectos no jogo é **forçando**. Se em determinada situação um aspecto pode deixar as coisas mais dramáticas ou complicadas para o seu personagem, alguém pode forçar esse aspecto. O aspecto pode ser do seu personagem, da cena, local, jogo ou qualquer outro disponível. Vamos começar falando sobre os aspectos para depois falar dos outros.

Para forçar um aspecto, explique por que ele é relevante e, em seguida, faça uma sugestão de complicação. Vocês podem negociar os detalhes da complicação até chegar a um consenso razoável. O alvo do aspecto forçado tem então duas opções:

• Aceitar a complicação e receber o ponto de destino

• Pagar um ponto de destino para que a complicação não ocorra

A complicação ocorre independentemente dos esforços feitos contra ela – uma vez que tenha aceitado e recebido o ponto de destino, você não poderá usar suas perícias ou qualquer outra coisa para aliviar a situação. Será necessário lidar com o novo rumo que a história tomará devido à essa complicação.

Se você decidir evitar que a situação ocorra, então você e o grupo descrevem como isso acontece. Às vezes é apenas uma questão de concordar que o evento nunca aconteceu ou então narrar o seu personagem realizando alguma ação preventiva. Contanto que o grupo concorde, qualquer solução  
que dê sentido à situação pode ser utilizada.

O Narrador tem a palavra final, como sempre – não apenas sobre o resultado final de um aspecto forçado no jogo, mas também se forçar aquele aspecto é sequer válido. Use os mesmos critérios que aplicaria às invocações – o fato de que determinada complicação surja daquele aspecto deve fazer  
sentido imediato ou requerer uma explicação simples.

Por último (mas muito importante): **se um jogador quer forçar o aspecto de outro personagem,  
custará um ponto de destino para propor a complicação**. O Narrador sempre força de graça e um jogador sempre pode forçar o seu próprio personagem de graça.

**PARA VETERANOS**Em outros jogos Fate, você talvez tenha visto os jogadores forçando como “invocando por efeito”.  
Achamos que seria mais simples chamar de “forçar”, independente de quem forçou.

**FORÇANDO ASPECTOS**A outra forma de usar aspectos no jogo é **forçando**. Se em determinada situação um aspecto pode deixar as coisas mais dramáticas ou complicadas para o seu personagem, alguém pode forçar esse aspecto. O aspecto pode ser do seu personagem, da cena, local, jogo ou qualquer outro disponível. Vamos começar falando sobre os aspectos para depois falar dos outros.

Para forçar um aspecto, explique por que ele é relevante e, em seguida, faça uma sugestão de complicação. Vocês podem negociar os detalhes da complicação até chegar a um consenso razoável. O alvo do aspecto forçado tem então duas opções:

• Aceitar a complicação e receber o ponto de destino

• Pagar um ponto de destino para que a complicação não ocorra

A complicação ocorre independentemente dos esforços feitos contra ela – uma vez que tenha aceitado e recebido o ponto de destino, você não poderá usar suas perícias ou qualquer outra coisa para aliviar a situação. Será necessário lidar com o novo rumo que a história tomará devido à essa complicação.

Se você decidir evitar que a situação ocorra, então você e o grupo descrevem como isso acontece. Às vezes é apenas uma questão de concordar que o evento nunca aconteceu ou então narrar o seu personagem realizando alguma ação preventiva. Contanto que o grupo concorde, qualquer solução que dê sentido à situação pode ser utilizada.

O Narrador tem a palavra final, como sempre – não apenas sobre o resultado final de um aspecto forçado no jogo, mas também se forçar aquele aspecto é sequer válido. Use os mesmos critérios que aplicaria às invocações – o fato de que determinada complicação surja daquele aspecto deve fazer sentido imediato ou requerer uma explicação simples.

Por último (mas muito importante): **se um jogador quer forçar o aspecto de outro personagem, custará um ponto de destino para propor a complicação**. O Narrador sempre força de graça e um jogador sempre pode forçar o seu próprio personagem de graça.

PARA VETERANOS

Em outros jogos Fate, você talvez tenha visto os jogadores forçando como “invocando por efeito”. Achamos que seria mais simples chamar de “forçar”, independente de quem forçou.

**Formas de Forçar**Existem duas categorias do resultado de um forçamento no jogo: **eventos** e **decisões**. Aqui estão algumas ferramentas para ajudá-lo a imaginar como um forçamento deve acontecer e a prevenir bloqueios criativos.

**Eventos**Forçar um aspecto baseado em um evento acontece com o personagem **independente de sua vontade**, quando o mundo ao seu redor responde a certo aspecto de uma forma específica e cria uma complicação. Mais ou menos assim:

• Você possui o aspecto \_\_\_ e está na seguinte situação \_\_\_, então faz sentido que, infelizmente, \_\_\_ aconteça a você. Hoje não é o seu dia.

Aqui uns exemplos:

Fräkeline possui *Famosa Ladra Robótica* e participa secretamente em competições de jogos online. Infelizmente um admirador a reconhece em um evento e começa a causar alarde, chamando a atenção de todos para ela.

Esopo tem *O Explorador Sabe Meus Segredos*, e se vê obrigado a cumprir algumas ordens do mesmo para manter os detalhes dessas histórias sórdidas longe dos curiosos.

Bandu tem *O Império Quer a Minha Cabeça*, e, por isso, faz sentido que um mercador reconheça sua face num anúncio de procura-se ou algum caçador de recompensa apareça de tempos em tempos para tentar capturá-lo.

Como verá em forçamentos baseados em decisões, o que realmente interessa é a complicação. Sem isso, você não tem um ponto de apoio – o fato de os PJs terem, continuamente, problemas e coisas dramáticas acontecendo com eles (é exatamente isso o que faz deles PJs).

Para Narradores, forçamentos à base de eventos são sua chance de fazer a festa. É esperado que o Narrador controle mundo ao redor dos PJs, então fazer esse mundo reagir de forma inesperada é parte de sua função.

Forçamentos à base de eventos são excelentes para os jogadores. Você ganha uma recompensa simplesmente por *estar lá* . Talvez seja difícil justificar um forçamento sobre si mesmo, já que requer o controle sobre um elemento do jogo que normalmente não é sua Responsabilidade. Sinta-se livre para propor formas de forçar um evento, mas lembre-se que o Narrador tem a palavra final sobre o controle do mundo de jogo e talvez ele não use suas ideias se ele já estiver com algo em mente.

**Decisões**Uma decisão é um tipo de forçamento interno do personagem. É quando um aspecto é forçado por causa de uma decisão que o personagem fez, por isso o nome. É mais ou menos assim:

• Você tem o aspecto \_\_\_ e está na seguinte situação \_\_\_, então faz sentido que você decida fazer \_\_\_. Isso dará errado quando \_\_\_ acontecer.

Alguns exemplos:

Esopo tem *Não Entendo Absolutamente Nada* e está conversando com uma dignitária em um baile real, então faz sentido que ele vá se comportar de maneira inadequada. Isso acaba mal quando ela informa que é a princesa do planeta e ofendê-la é considerado um crime.

Fräkeline possui *Se É Valioso, Poderia Ser Meu* e, durante uma missão no Museu do Consenso Universal, faz sentido que ela queira levar uma relíquia antiga para si. O problema aparece quando ela descobre que o cofre de segurança lançou nano-robôs em seu sangue, e ela precisa pagar a dívida com os Credores Universais se quiser livrar dessa complicação.

Bandu tem *Me Ofendo por Pouco*, que representa seu comportamento de não levar desaforo pra casa e se ofender com facilidade. Assim, faz sentido que os modos arrogantes da comunidade de cientistas o irritem, deixando que ele mesmo se humilhe e seja expulso da estação de pesquisa.

O impacto dramático nesse tipo de forçamento está, portanto, na decisão que o personagem toma, na maioria das vezes – é assim que as coisas dão errado. Antes que algo acabe mal, a primeira frase pode anteceder uma rolagem de perícia ou apenas uma questão de interpretação. A complicação que a decisão cria é o que torna aquilo um ato de forçar.

A parte da decisão deve ficar bem evidente e ser algo que o jogador estava pensando em fazer. O mesmo vale para jogadores que tentem forçar aspectos de PdNs ou de outros PJs – tenha certeza de que todos já concordam no que faria sentido que aquele PdN ou personagem faça antes de sugerir forçar um aspecto.

Essa é uma ótima forma dos jogadores obterem pontos de destino. Ao propor um ato de forçar baseado em decisão para o seu personagem, você basicamente está pedindo para que algo de errado aconteça com o que você está prestes a fazer. Você nem precisa ter uma complicação em mente – um sinal ao Narrador deve ser suficiente para colocar as coisas em movimento. O Narrador deve apoiar a iniciativa, contanto que a sugestão não seja fraca (ou seja, deve haver uma complicação bem interessante). Se a sugestão for fraca, converse com o grupo para elaborar algo mais interessante.

Os Narradores devem se lembrar que um jogador é responsável por tudo que seu personagem dele faz e diz. Forçamentos deste tipo podem ser sugeridos, mas se o jogador não sentir que esse é o tipo de decisão que seu personagem tomaria, ele não deve ser coagido a pagar um ponto de destino para escapar. Seria melhor negociar até encontrar algo que o jogador concorda fazer e uma complicação  
que deriva dessa nova decisão. Se não conseguirem concordar em algo, deixem de lado.

Quando tentar forçar baseado em uma decisão e ninguém concordar em como a decisão deve acontecer, não deve ser necessário pagar pontos de destino para evitá-la – deixe de lado também. Ir contra um ato de forçar baseado em decisão apenas significa que a parte "o que dá errado" não acontece.

**Forçando Retroativamente**Às vezes você notará durante o jogo que forçou um aspecto sem receber um ponto de destino por isso. Você encarnou o seu aspecto e acabou entrando em confusão por isso ou narrou coisas malucas e dramáticas acontecendo ao seu personagem graças a algum aspecto dele.

Qualquer jogador que fizer isso pode pedir e receber um ponto de destino retroativamente, como o aspecto tivesse sido forçado. Narradores têm a palavra final. Deve ser fácil identificar quando algo assim ocorrer - dê uma olhada nas explicações anteriores sobre aspectos forçados e veja se consegue resumir o que aconteceu no jogo de acordo com as orientações dadas. Se conseguir, dê o ponto de destino.

**Forçando Aspectos de Situação**Assim como qualquer outro tipo de aspecto (inclusive aspectos de jogo) você pode forçar aspectos de situação. Como aspectos de situação não têm ligação com os personagens, você frequentemente estará forçando aspectos relacionados a eventos ao invés de baseados em decisões. O personagem ou personagens afetados ganham um ponto de destino.

Alguns exemplos:

O armazém está *Em Chamas* e os PJs estão presos dentro dele, portanto faz sentido que, infelizmente, o vilão que perseguiam consiga escapar.

Fräkeline procura uma peça numa fábrica de androides abandonada *Em Escombros*, então faz sentido que, com o barulho e a demora, a guarda da cidade apareça antes que ela encontre o que deseja, o que a deixa com muita coisa a explicar.

Na antiga biblioteca onde Bandu está existem *Camadas de Poeira* por todo lado, então faz sentido que o caçador de recompensas que o persegue fique sabendo que ele esteve ali.

**USANDO ASPECTOS NA INTERPRETAÇÃO**Por último, aspectos possuem um uso passivo que pode ser utilizado na maior parte do jogo. Jogadores podem usar os aspectos como orientação para interpretar seu personagem. Isso é evidente, mas preferimos avisar – os aspectos na sua ficha de seu personagem são uma parte essencial daquele personagem *o tempo todo*, não apenas quando você invoca ou força.

Pense nos seus aspectos como um oráculo – como cartas de tarô ou a borra de chá no fundo da xícara. Eles dão uma visão geral de seu personagem e podem revelar implicações interessantes se você tentar imaginar além do que eles descrevem. Se houver dúvida no que seu personagem faria em determinada situação, dê uma olhada em seus aspectos. O que eles falam sobre a personalidade, objetivos e desejos do personagem? Há alguma pista neles que possa sugerir um caminho a ser seguido? Uma vez que encontrar a sugestão, siga-a.

Interpretar de acordo com seus aspectos tem outro benefício: você está sempre dando ideias de forçamento para o Narrador. Seus aspectos já estão sendo colocados em jogo, então tudo o que ele terá que fazer é sugerir uma complicação e pronto.

Narradores podem usar os aspectos dos seus PdNs da mesma maneira, mas possuem mais uma opção – usá-los para saber como o mundo reagirá aos personagens. Então alguém possui o aspecto ***O Homem Mais Forte do Mundo***? Essa pode ser uma reputação conhecida por outras pessoas que podem reagir de acordo. Elas poderiam, por exemplo, se aglomerar ao redor dele quando o virem passar.

Além disso, é algo diretamente ligado ao biotipo do personagem. Você pode imaginar que em um espaço apertado ele tomará bastante espaço ou pode ser excessivamente rude e agressivo caso seja intimidado.

Ninguém, porém, *ignorará* um personagem assim. Inserir esse tipo de aspecto acresce detalhes à narração podendo tornar o seu jogo mais vívido e consistente, mesmo quando não há recompensas em pontos de destino.

Em uma sessão de *Caroneiros de Asteroide*, Esopo descobre que O Explorador foi capturado por soldados do Clã do Dedo. manda informa que, segundo os contatos de Esopo, o Clã é conhecido por torturar seus prisioneiros para extrair informações.

Léo olha os aspectos na ficha de Esopo: *Mercenário Lagosta, O Explorador Sabe Meus Segredos, Não Entendo Absolutamente Nada, Tá Olhando Pra Mim?* e *Bater Sempre Funciona*. Lendo esses aspectos ele nota o quão Esopo é simples (de uma forma grosseira), agressivo, inclinado a resolver os problemas através da violência e leal aos seus companheiros próximos.

Por causa de seus aspectos, Esopo se sente obrigado a resgatar seu companheiro de viagem, mas não só  
isso, pois também arranjará muitos problemas tentando chegar a seu objetivo, seja através de palavras ou socos.

Amanda diz que a incursão violenta de Esopo nos bares da região é vista com maus olhos e ele arranja um bom punhado de inimigos. Ela segura um ponto de destino e sorri, indicando que está forçando um aspecto – suas maneiras vão acabar expulsando-o do planeta.

Léo aceita a complicação. “Eles que se lasquem”, diz. “Vou encontrar o Explorador por conta própria”.

**REMOVENDO OU ALTERANDO UM ASPECTO**Aspectos de jogo e personagem tendem a mudar com o tempo. Veja a sessão Marcos em *Construindo Campanhas* para saber mais.

Se você quer se livrar de um aspecto de situação, isso pode ocorrer de duas formas: realizando uma ação de superar especificamente para se livrar do aspecto indesejado ou realizar outro tipo de ação que, se bem-sucedida, fará com que tal aspecto não faça mais sentido (Por exemplo, se você está sendo ***Agarrado***, é possível tentar escapar. Se for bem-sucedido, não faz mais sentido estar agarrado, livrando-se assim do aspecto).

Se um personagem puder interferir em sua ação, ele faz uma rolagem de oposição contra você normalmente. Caso contrário, é função do Narrador oferecer oposição passiva ou simplesmente diga ao jogador que ele se livra do aspecto sem a necessidade de uma rolagem, caso não haja algo arriscado ou interessante no caminho.

Por último, se em dado momento não houver mais um sentido que um aspecto de situação permaneça em jogo, descarte-o.

Além dos aspectos do seu personagem, aspectos de jogo e de situação que o Narrador apresenta, você possui a habilidade de criar, descobrir ou ganhar acesso a outros aspectos durante o jogo.

Na maioria das vezes você usará a ação de criar vantagem para criar um aspecto. Quando descrever a ação que realizou para criar vantagem, o contexto deve informar se será preciso um novo aspecto ou se ela utilizará um já existente. Se você trouxer uma nova circunstância para o jogo – como jogar  
areia nos olhos de alguém – isso indica que você está trazendo um novo aspecto de situação.

Com algumas perícias, fará mais sentido buscar criar vantagem em um aspecto que já esteja na ficha de algum personagem. Nesse caso, o PJ ou PdN afetado ofereceria oposição ativa na tentativa de impedi-lo de usar aquele aspecto.

Se sua intenção é obter uma invocação grátis e acha que faz sentido que determinado aspecto de situação entre em jogo, **não é necessário rolar os dados ou fazer nada para adicionar novos aspectos – apenas faça uma sugestão e, se o grupo achar interessante, é só anotá-lo.**

**TRUQUE DO NARRADOR NINJA**Se você não criou nenhum aspecto para a cena ou para um PdN, apenas pergunte aos jogadores que tipo de aspecto eles estão tentando criar com a manobra criar vantagem. Se empatarem ou forem  
bem-sucedidos, escreva algo que tenha ligação com a ideia deles e diga que estavam certos. Se falharem, escreva mesmo assim ou escreva outro aspecto que não seja vantajoso para eles, para contrastar com as expectativas.

**Aspectos Secretos**Algumas perícias permitem que você descubra aspectos secretos usando a ação de criar vantagem, tanto em PdNs como no ambiente – nesse caso, o Narrador informa qual é o aspecto caso você consiga um empate ou seja bem-sucedido na rolagem dos dados. Você pode usar isso para “pescar” um aspecto caso não esteja seguro do que está procurando – se sair bem na rolagem já é suficiente para encontrar algo vantajoso.

De forma geral, assumimos que os aspectos em jogo são conhecidos *pelos jogadores*. As fichas dos PJs estão dispostas na mesa e, possivelmente, as dos PdNs e coadjuvantes importantes também. Isso não significa necessariamente que *os personagens* saibam da existência de tais aspectos, mas essa é  
uma das razões para a ação de criar vantagem existir – para justificar como um personagem aprende sobre os outros.

Lembre-se também que os aspectos só ajudam no desenvolvimento da história se você os usar – aspectos que nunca são usados nem deveriam existir. Assim, na maior parte das vezes os jogadores devem saber quais os aspectos estão disponíveis para uso e, se houver qualquer dúvida com relação a um curso de ação de um personagem, use os dados para ajudá-lo a decidir.

Por fim, sabemos que às vezes o Narrador preferirá manter os aspectos de um PdN em segredo ou não revelar na hora um determinado aspecto de situação, tentando criar uma tensão na história. Se os PJs são investigadores buscando pistas sobre uma série de assassinatos, você não vai querer que um dos PdNs tenha o aspecto ***Assassino Serial Sociopata*** escrito em um cartão sobre a mesa no início da aventura.

Nesses casos aconselhamos a não criar aspectos sobre fatos que você deseja manter em segredo. Ao invés disso, faça desse aspecto um detalhe que faça sentido dentro do contexto após o segredo ser revelado.

Amanda está criando um PdN que consegue mudar de aparência para ser o vilão principal da história. Ele também está constantemente na cidade para onde os PJs irão, então ela não quer deixar as coisas muito óbvias.

Ao invés de criar um aspecto chamado *Alterador de Aparência*, ela decide criar alguns detalhes pessoais como: *Comportamentos Variados, Traços Confundíveis,* e *Segredos Obscuros*. Se os PJs descobrirem alguns desses ou se os virem escritos em cartões em cima da mesa, eles podem começar a desconfiar, mas não estragarão o mistério do cenário na mesma hora.

**A ECONOMIA DE PONTOS DE DESTINO**Na maioria das vezes, usar aspectos envolve o gasto de pontos de destino. Você indica a sua quantidade e pontos de destino usando marcadores como fichas de pôquer, contas de vidro ou outras coisas.

No geral deve haver um equilíbrio entre gastar e ganhar pontos de destino durante cada sessão. Os jogadores gastam à medida que eventos incríveis e cruciais aparecem e recebem de volta quando vivem momentos dramáticos e complicados. Logo, se os pontos de destino estiverem ﬂuindo como deveriam, haverão esses ciclos de vitórias e empecilhos que deixam a história mais interessante e divertida.

Vejamos como isso funciona.

**Recarga**Cada jogador ganha um número de pontos de destino no início de cada sessão. O total desses pontos ganhos é chamado de **recarga**. O valor padrão de recarga, para personagens iniciantes, é três pontos de destino, mas você pode optar por gastar até dois desses pontos para conseguir façanhas extras.

Você ganha um ponto a mais na sua recarga quando alcança um marco maior (o que vamos discutir em *Construindo Campanhas*), que pode ser usado para conseguir mais uma façanha ou permitir que ele aumente o seu valor de recarga, ganhando um ponto de destino a mais no início de cada sessão. Sua recarga nunca pode ser menor que um.

É possível terminar a sessão de jogo com mais pontos de destino que o seu nível atual de recarga. Se isso acontecer, você não perde os pontos adicionais quando iniciar a próxima sessão, mas você não vai ganhar o seu nível de recarga. No início de um novo cenário, a quantidade de pontos volta ao valor da recarga, sem exceções.

**Gastando Pontos de Destino**Você gasta pontos de destino das seguintes formas:

• **Invocando um Aspecto:** Invocar um aspecto custa um ponto de destino, a não ser que a invocação seja grátis.

• **Ativando uma Façanha:** Algumas façanhas são bastante poderosas, portanto custam um ponto de destino para serem ativadas.

• **Recusando uma ação de Forçar:** Uma vez que forçar um aspecto tenha sido proposto, é possível pagar um ponto de destino para evitar a complicação.

• **Declarando um Detalhe da História:** Adicionar algo à narrativa baseado em um de seus aspectos custa um ponto de destino.

**FAÇANHAS E RECARGA**• 3 Façanhas = Recarga 3  
• 4 Façanhas = Recarga 2  
• 5 Façanhas = Recarga 1

**Ganhando Pontos de Destino**Você ganha pontos de destino das seguintes maneiras:

• **Forçando um Aspecto:** Você ganha um ponto de destino por aceitar uma complicação associada a um aspecto forçado. Como já falamos acima, isso pode ser algo retroativo se as circunstâncias permitirem.

• **Quando Seus Aspectos São Invocados Contra Você:** Se alguém gastar um ponto de destino para invocar um aspecto ligado a seu personagem, você ganha aquele ponto de destino ao final da cena. Isso inclui vantagens criadas sobre seu personagem, assim como consequências.

**• Concedendo um Conﬂito:** Você recebe um ponto de destino ao conceder a vitória em um conﬂito, assim como um ponto para cada consequência que adquirir nesse mesmo conﬂito (isso não é a mesma coisa que ser derrotado em um conﬂito, mas falaremos sobre isso mais à frente).

**O Narrador e os Pontos de Destino**Narradores também possuem pontos de destino, mas as regras são um pouco diferente dos jogadores.

Quando o Narrador concede pontos de destino por aspectos forçados ou rendições, esses pontos saem de uma fonte ilimitada, separada para isso – não é preciso se preocupar com pontos de destino acabando, além de que o Narrador não gasta pontos para forçar aspectos.

Os PdNs já não possuem a mesma sorte. Eles possuem uma quantidade limitada de pontos de destino para usar em seu benefício. **Sempre que uma cena se inicia, você ganha um ponto de destino para cada PJ em cena**.

Esses pontos podem ser usados para beneficiar qualquer PdN na cena, mas é possível conseguir mais pontos aceitando aspectos forçados, como os PJs fazem.

**O Narrador sempre volta ao valor padrão de um ponto por PJ ao início de cada cena.**Há duas exceções:

• Se o Narrador aceitou um aspecto forçado que encerrou a cena anterior ou começa a próxima. Se isso acontecer, o Narrador recebe um ponto de destino extra na próxima cena.

• Um dos PdNs concedeu um conﬂito com os PJs na cena anterior. Se isso acontecer, o Narrador recebe os pontos que normalmente seriam cedidos por conceder em acréscimo aos pontos padrão de início de cena. Se a próxima cena não possui uma interação significativa com algum PdN, esses pontos extras podem ser guardados até a próxima cena que inclua uma interação maior.

Amanda está narrando um conﬂito crucial no qual os PJs enfrentam um inimigo importante que vinha tentando subjugá-los há vários cenários. Esses são os personagens na cena:

• Zoidai Vasa, Rainha do Crime da Nebulosa Cadente, um PdN importante  
• Thalar, o Sobrevivente, um de seus agentes chefes, um PdN de apoio  
• Sauri, a Invisível, uma antiga inimiga dos PJs contratada a pedido de Zoidai Vasa, um PdN de apoio  
• Dois sargentos, PdNs sem nome  
• Esopo  
• Fräkeline  
• Bandu, O Oculto

Seu total de pontos de destino para esta cena é 3 – um para cada PJ: Esopo, Fräk e Bandu. Se Bandu estivesse em outro lugar (digamos, fazendo pesquisas num templo antigo), Amanda teria direito a dois pontos de destino, um por Esopo e um por Fräkeline.

Um tempo depois no conﬂito, Zoidai Vasa é obrigada a conceder o conﬂito para que ela possa fugir sem sofrer danos sérios. Ela recebeu duas consequências no conﬂito, isso significa que ela ganhou três pontos de destino por conceder. Esses três pontos de destino são mantidos até a próxima cena.