

HS

ajudar ou interferir; encerrar sessão

AVANÇOS

experiência ○○○○○>>>avanço

- ganhe +1afiado (máximo de afiado+3)
 - ganhe +1frio (máximo de frio+3)
 - ganhe +1rígido (máximo de rígido+2)
 - ganhe +1rígido (máximo de rígido+2)
 - ganhe +1esquisito (máximo de esquisito+2)
 - ganhe um novo movimento de angelical
 - ganhe um novo movimento de angelical
 - ganhe um fornecedor (cf. detalhes com o MC)
 - ganhe um movimento de outro manual
 - ganhe um movimento de outro manual
-
- ganhe +1 para qualquer atributo (máximo de +3)
 - apóente seu personagem com segurança
 - crie um segundo personagem com o qual jogar
 - mude seu personagem para outro manual
 - escolha 3 movimentos básicos e os avance
 - avance os outros 3 movimentos básicos

MOVIMENTO ESPECIAL

Se você fizer sexo com outro personagem, seu Hs com ele vai imediatamente para +3, e ele recebe +1 para o Hs que ele tem com você. Se isso aumentar o Hs do outro personagem para +4, ele volta o Hs para +1, como é previsto nas regras, e marca experiência.

OUTROS MOVIMENTOS

EQUIPAMENTOS E ESCAMBO

MOVIMENTOS DE ANGELICAL

○ **Sexto sentido:** quando abrir sua mente para a tempestade psíquica que permeia o mundo, role +afiado no lugar de +esquisito.

○ **Enfermaria:** você consegue uma enfermaria, um espaço com suporte de vida, um laboratório de manipulação, e uma equipe de duas pessoas (Shigusa e Mox, talvez). Coloque pacientes nele e você vai poder trabalhar com seus pacientes como os gênios trabalham com tecnologia (cf).

○ **Compaixão Profissional:** você pode rolar +afiado no lugar de +Hs quando for ajudar alguma pessoa que esteja rolando algo.

○ **Tocado pela morte:** quando alguém estiver inconsciente sob seus cuidados, você pode usar essa pessoa para obter um **presságio**. Quando alguém morrer sob seus cuidados, você pode usar o corpo para obter um **presságio**.

○ **Agilidade no campo de batalha:** quando estiver cuidando de outras pessoas, e não lutando, receba +1armadura.

○ **Toque da cura:** quando você colocar as mãos, pele com pele, em uma pessoa ferida, e abrir sua mente para ela, role+esquisito. Com 10+, cure 1 segmento. Com 7-9, cure 1 segmento, mas você vai também abrir sua mente para a tempestade psíquica, então role este último movimento logo depois. Com uma falha, primeiramente, você não consegue curar nada. Em seguida, você terá aberto tanto a sua mente quanto a de seu paciente para a tempestade psíquica, sem qualquer proteção ou preparação. No seu caso, e no caso de seu paciente também se ele for um personagem de outro jogador, considere que fizeram o movimento de abrir suas mentes, e ambos tenham obtido uma falha. No caso de pacientes personagens do MC, é ele quem define a experiência e o destino deles.

KIT ANGELICAL

Seu kit tem todo tipo de merda dentro: tesouras, pedaços de pano, fita, agulhas, grampos, serpentinas para resfriamento, gases, álcool, torniquetes para injeção e redução da corrente sanguínea, pacotes de sangue instantâneo (tipo um café, só que vermelho), tubos de adesivo de carne, injetores de parafusos ósseos, injeções biológicas, injeções químicas, injeções narcóticas (também chamadas de injeções para relaxar) em grande quantidade, e um rolo de emplastos com o objetivo de fazer o coração pegar no tranco, para quando as coisas chegarem a este ponto. Ele é grande o suficiente para encher o porta-malas de um carro. Quando usar o kit, gaste seu suprimento: você pode gastar de 0-3 de seus suprimentos por uso. Você consegue recuperá-los por 1-escambo para cada 2-suprimentos, se as circunstâncias permitirem a negociação de suprimentos médicos.

Seu kit começa o jogo com 6-suprimentos.

Para usar o kit para **estabilizar e curar alguém às 9h00 ou depois:** role+suprimentos gastos. Com um sucesso, estabilize o cronômetro e cure a pessoa de volta para as 6h00, e escolha 2 (com 10+) ou 1 (com 7-9):

- A pessoa te enfrenta e você precisa injetar narcóticos nela. Por quanto tempo será que ela vai ficar apagada?
- As dores e as drogas fazem a pessoa balbuciar seus segredos. Pergunte a ela qual segredo acabou escapando.
- A pessoa responde muito bem ao tratamento. Recupere 1 de seus suprimentos gastos, caso tenha gasto algum.
- A pessoa fica inteiramente à sua mercê. O que você vai fazer com ela?
- A forma como a recuperação ocorreu te ensina alguma coisa nova sobre seu trabalho. Marque experiência.
- A pessoa fica lhe devendo pelo seu tempo, suprimentos e atenção dispensados, e você certamente cobrará.

Com uma falha, em vez disso, sofra 1-ferimento.

Para usar o kit para **acelerar a recuperação de alguém às 3h00 ou 6h00:** não role. A pessoa escolhe: ou você gasta 1-suprimento e ela passa os próximos quatro dias (3h00) ou semana (6h00) alucinada, dopada de injeções de narcóticos, ou então passa esse tempo em agonia como os demais.

Para usar o kit para **reviver alguém cuja vida esteja em risco,** gaste 2-suprimentos. A pessoa volta à vida, mas é você quem escolhe como. Escolha da lista normal de "quando a vida entra em risco", ou então escolha 1:

- A pessoa retorna profundamente endividada com você.
- A pessoa retorna à vida com uma prótese (você cria os detalhes).
- Tanto você como ela retornam com +1esquisito (máximo de +3esquisito).

Para usar o kit para **tratar um PNJ,** gaste 1-suprimento. Você o estabiliza e ele se recupera com o tempo.

○ **Você tem um fornecedor.**

- No início de cada sessão, ganhe 1-suprimento, sem superar o máximo de 6-suprimentos.

SUPRIMENTOS

ANGELICAL

Quando você estiver caída sobre a poeira fina que cobre o chão de Apocalypse Word, com suas tripas pra fora, para quem você vai rezar? Para os deuses? Esses já foram embora faz tempo. Para seus queridos companheiros? Se eles não fossem um bando de desgraçados, você não estaria nessa situação. Sua preciosa mãezinha? Ela é um amor, mas não sabe colocar um intestino para dentro do jeito certo, garantindo que ele vá ficar lá. Não, você reza para que apareça alguma criança ou veterano ou qualquer outro com um sorriso irônico, um desfibrilador, uma mão boa para suturas e umas latinhas de morfina. E quando essa pessoa aparecer, será angelical!



CRIANDO UM ANGELICAL

Escolha nome, aparência, atributos, movimentos, equipamento e Hs.

NOME

Dou, Bon, Abe, Boo, T, Kal, Bai, Char, Jav, Ruth, Wei, Jay, Nee, Kim, Lan, Di, ou Dez.D Dotô(ra),

Miolo, Volante, Burburinho, Solução, Celebridade, Atarefado(a), Vadio(a), Linha, Polegada, Pinça ou Costureiro(a)

ATRIBUTOS

Escolha um dos conjuntos abaixo:

- Frio+1, Rígido=0, Quente+1, Afiado+2, Esquisito-1.
- Frio+1, Rígido+1, Quente=0, Afiado+2, Esquisito-1.
- Frio-1, Rígido+1, Quente=0, Afiado+2, Esquisito+1.
- Frio+2, Rígido=0, Quente-1, Afiado+2, Esquisito-1

EQUIPAMENTOS

Você recebe:

- Kit de Angelical, sem fornecedor
- 1 arma pequena e prática
- Bugigangas que valem 2-escambos
- Roupas adequadas ao seu visual, incluindo a opção de uma peça com 1-armadura (você cria os detalhes)

Armas pequenas e práticas (escolha 1):

- Revólver 38 (2-ferimentos, perto, recarga, barulho)
- 9mm (2-ferimentos, perto, barulho)
- Facão (2-ferimentos, mão)
- Escopeta de cano serrado (3-ferimentos, perto, recarga, grotesca)
- Arma de choque (a-ferimentos, mão, recarga)

Se quiser começar o jogo com um veículo ou uma prótese, veja com o MC.

AVANÇO

Sempre que rolar um atributo destacado, e sempre que reiniciar seu Hs com alguém, marque uma bolinha de experiência. Quando marcar a 5a, avance e apague-as. Cada vez que avançar, escolha uma das opções dadas. Marque um X nela, pois você não poderá escolhê-la de novo.

APARÊNCIA

Masculina, feminina, ambígua, transgressora ou dissimulada.

Roupas utilitárias, roupas casuais e utilitárias, roupas de brechó e utilitárias.

Rosto gentil, rosto vigoroso, rosto austero, rosto abatido, rosto bonito ou rosto animado.

Olhos rápidos, olhos rígidos, olhos atenciosos, olhos brilhantes, olhos sorridentes ou olhos límpidos.

Corpo compacto, corpo robusto, corpo exercitado, corpo grande, corpo esguio ou corpo firme.

MOVIMENTOS

Você ganha todos os movimentos básicos. Escolha 2 movimentos de angelicais.

Você pode usar todos os movimentos de batalha, mas quando tiver uma oportunidade, veja os movimentos **ficar ligado** e **servir de isca**, assim como as regras de ferimentos.

HS

Todo mundo deve introduzir seus personagens pelo nome, aparência e perspectiva. Faça isso na sua vez.

Anote os nomes dos outros personagens.

Haverá mais uma rodada de apresentações para o Hs.

Na sua vez, faça 1, 2 ou todas as 3 perguntas:

- Qual de vocês eu acho que está condenado a se autodestruir? Anote Hs-2 com aquele personagem.
- Qual de vocês ajudou quando realmente importava, permitindo que eu salvasse uma vida? Anote Hs+2 com aquele personagem.
- Qual de vocês esteve sempre ao meu lado, e viu todas as coisas que eu vi? Anote Hs+3 com aquele personagem.

Com os demais personagens, anote Hs+1. Mantenha seus olhos bem abertos.

Na vez dos demais jogadores, responda às perguntas deles do jeito que quiser.

No final, escolha um dos personagens com o Hs mais alto em sua ficha. Pergunte ao jogador dele qual dos atributos de seu personagem ele acha o mais interessante, e a destaque. O MC também vai lhe dizer outro atributo que você deve evidenciar.

ESCAMBO

No começo de cada sessão, gaste 1 ou 2-escambos para manter seu estilo de vida. Se não for capaz, ou não quiser fazê-lo, avise ao MC e responda às perguntas dele.

Se você precisar de uns trocados durante a sessão, avise ao MC que você gostaria de fazer um trampo. Seus tramos seriam:

- Cuidar da saúde de dez ou mais famílias.
- Servir a um PNJ rico como seu angelical de plantão.
- Servir a um PNJ senhor da guerra como médico de campo.
- Outros que conseguir negociar.

Como um gasto único, e totalmente sujeito a disponibilidades, 1-escambo pode valer como: uma noite em alto luxo & ótima companhia; qualquer arma, equipamento ou roupa que não seja valiosa ou de alta tecnologia; reparos para um equipamento de alta tecnologia; contratação de um indivíduo muito violento como seu guarda-costas durante uma sessão; pagamento de tributos para um senhor da guerra por algumas sessões; manutenção e reparo de um veículo de alto desempenho, e bem utilizado, por algumas sessões; propinas, taxas e presentes suficientes para te colocar diante de qualquer pessoa.

Para conseguir coisas melhores, você vai ter que fazer ações específicas. Não dá pra esperar encontrar equipamentos de alta tecnologia ou luxos ilimitados só de caminhar por uma propriedade de merda qualquer.

ANOTAÇÕES

NOME

APARÊNCIA

ATRIBUTOS MOVIMENTOS

agir sob pressão

FRIO

destaque

partir pra cima; pegar alguém de surpresa; batalhar

RÍGIDO

destaque

seduzir ou manipular

QUENTE

destaque

sacar uma situação; sacar uma pessoa

AFIADO

destaque

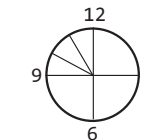
abrir sua mente

ESQUISITO

destaque

FERIMENTO

cronômetro



estável

quando a vida entra em risco:

- volte com -1rígido
- volte com +1esquisito (máximo de +3)
- mude de manual
- morra

ANGELICAL

HS

ajudar ou interferir; encerrar sessão

AVANÇOS

experiência ○○○○○>>avanço

- ganhe +1rígido(máximo de rígido +2)
 - ganhe +1quente (máximo de quente +2)
 - ganhe +1afiado (máximo de afiado +2)
 - ganhe +1esquisito (máximo de esquisito+2)
 - ganhe um novo movimento de foderosa
 - ganhe um novo movimento de foderosa
 - ganhe um aliado (cf, detalhes com o MC)
 - ganhe uma gangue (que você cria os detalhes) e **liderança**
 - ganhe um movimento de outro manual
 - ganhe um movimento de outro manual
-
- ganhe +1 para qualquer atributo (máximo de +3)
 - aposente seu personagem com segurança
 - crie um segundo personagem com o qual jogar
 - mude seu personagem para outro manual
 - escolha 3 movimentos básicos e os avance
 - avance os outros 3 movimentos básicos

MOVIMENTO ESPECIAL

Se você fizer sexo com outro personagem, anule o movimento sexual daquele personagem. Não importa o que seja, o movimento simplesmente não acontece.

OUTROS MOVIMENTOS

EQUIPAMENTOS E ESCAMBO

MOVIMENTOS

DE FODEROSAS

○ **Pessoa perigosa e sensual:**

quando entrar em uma situação carregada, role+quente. Com 10+, domínio 2. Com 7-9, domínio 1. Gaste seu domínio, na razão de 1 para 1, para fazer contato visual com qualquer PNJ presente na cena, o qual vai parar ou hesitar, ficando incapaz de tomar qualquer ação enquanto você mantiver o contato visual. Com uma falha, seus inimigos te identificam imediatamente como a principal ameaça no local.

○ **Gelo:** quando partir pra cima de um PNJ, role+frio no lugar de rolar+rígido. Quando partir pra cima do personagem de outro jogador, role+HS no lugar de rolar+rígido.

○ **Implacável:** quando causar ferimentos, cause +1ferimento.

○ **Visões da Morte:** quando entrar em batalha, role+esquisito. Com 10+, diga uma pessoa que vai morrer e outra que vai viver. Com 7-9, diga uma pessoa que vai morrer OU uma pessoa que vai viver. Não diga o nome de personagens de jogadores, apenas de PNJs. O MC fará com que sua visão se torne verdade, mesmo que as possibilidades sejam remotas. Com uma falha, você prevê sua própria morte e, com isso, recebe -1 constante durante toda a batalha.

○ **Instintos Aguçados:** quando você sacar uma situação carregada, e estiver agindo de acordo com as respostas do MC, receba +2 no lugar de +1.

○ **Reflexos Impossíveis:** a maneira como você se move livremente conta como uma proteção. Se você estiver sem roupas ou quase sem elas, 2-armadura; se estiver usando roupas que não são armaduras, 1-armadura. Se estiver usando uma armadura, use-a normalmente.

ARMAS DE FOGO CUSTOMIZADAS

Base (escolha 1):

- Pistola (2-ferias, perto, recarga, barulhento)
- Escopeta (3-ferimentos, perto, recarga, barulhento)
- Rifle (2-ferimentos, distante, recarga, barulhento)
- Besta (2-ferimentos, perto, lento)

Opções (escolha 2):

- Ornamentada (+valioso)
- Antiguidade (+valioso)
- Arma Semiautomática (-recarga)
- Rajada de 3 balas (+1ferimento)
- Arma Automática (+área)
- Silenciador (-barulho)
- Poderosa (perto/distante ou +1ferimento em distante)
- Munição penetrante (+penetração)
- Mira telescópica (+distante ou +1ferimen
- Grande (+1ferimento)

ARMAS BRANCAS CUSTOMIZADAS

Base (escolha 1):

- Cajado (1-ferimento, mão, área)
- Coronha (1-ferimento, mão)
- Cabo (1-ferimento, mão)
- Corrente (1-ferimento, mão, área)

Opções (escolha 2):

- Ornamentada (+valioso)
- Antiguidade (+valioso)
- Ponta (+1ferimento)
- Cravos (+1ferimento)
- Lâmina (+1ferimento)
- Lâmina Longa* (+2ferimentos)
- Lâmina Pesada* (+2ferimentos)
- Lâminas* (+2ferimentos)
- Oculta (+inesgotável)

* conta como 2 opções

SUAS ARMAS CUSTOMIZADAS

FODEROSA

Mesmo em um lugar tão perigoso quanto Apocalypse World, quem é foderosa está de boa. Foderosas são aquele tipo de gente que te dá vontade de atravessar a rua para não encontrar, mas que você não consegue, ou quer, evitar. Elas te atraem como aquelas luzes azuis atraem insetos. Você confunde um simples olhar com paixão, chega perto demais e, de repente, um choque de um zilhão de volts e suas asas queimam como papel.



CRIANDO FODEROSAS

Escolha nome, aparência, atributos, movimentos, equipamento e Hs.

NOME

Neve, Carmesim, Sombra, Azulado(a), Meia Noite, Escarlata, Violeta, Âmbar, Rouge, Cabeça Ôca, Pôr do Sol, Esmeralda ou Rubi.

Raksha, Saia Longa, Tratante, Brisa, Forja, Feroz, Paixão, Melodia, Ruína, Ponte de Safena, Absinto ou Melara.

ATRIBUTOS

Escolha um dos conjuntos abaixo:

- Frio+3, Rígido-1, Quente+1, Afiado+1, Esquisito=0.
- Frio+3, Rígido-1, Quente+2, Afiado=0, Esquisito-1.
- Frio+3, Rígido-2, Quente+1, Afiado+1, Esquisito+1.
- Frio+3, Rígido=0, Quente+1, Afiado+1, Esquisito-1

EQUIPAMENTOS

Você recebe:

- 2 armas customizadas
- Bugigangas que valem 4-escambos
- Roupas adequadas ao seu visual, incluindo a opção de uma roupa com 1-armadura ou uma armadura corporal com 2-armadura (você cria os detalhes)

Se quiser começar o jogo com um veículo ou uma prótese, veja com o MC.

AVANÇO

Sempre que rolar um atributo destacado, e sempre que reiniciar seu Hs com alguém, marque uma bolinha de experiência. Quando marcar a 5a, avance e apague-as.

Cada vez que avançar, escolha uma das opções dadas. Marque um X nela, pois você não poderá escolhê-la de novo.

APARÊNCIA

Masculina, feminina, ambígua ou transgressora.

Roupas formais, roupas exibicionistas, roupas de luxo, roupas casuais ou armadura impressionante.

Rosto suave, rosto encantador, rosto belo, rosto pontudo, rosto afeminado, rosto masculinizado ou rosto atraente.

Olhos calculistas, olhos impiedosos, olhos frios, olhos envolventes ou olhos indiferentes.

Corpo encantador, corpo esbelto, corpo maravilhoso, corpo musculoso ou corpo angular.

MOVIMENTOS

Você ganha todos os movimentos básicos. Escolha 2 movimentos de foderosa.

Você pode usar todos os movimentos de batalha, mas quando tiver uma oportunidade, veja os movimentos **cobrir uma área, embarcar em um veículo em movimento** e os movimentos de **subterfúgio**.

HS

Todo mundo deve introduzir seus personagens pelo nome, aparência e perspectiva. Faça isso na sua vez.

Anote os nomes dos outros personagens.

Haverá mais uma rodada de apresentações para o Hs. Na sua vez, pergunte aos demais jogadores em quais de seus personagens você pode confiar.

- Anote Hs-1 com os personagens que você possa confiar.
- Anote Hs+3 com os personagens que você não possa confiar.

Você é indiferente com o que é seguro e atraído pelo que não é.

Na vez dos demais jogadores, responda às perguntas deles do jeito que quiser.

No final, escolha um dos personagens com o Hs mais alto em sua ficha. Pergunte àquele jogador qual dos atributos de seu personagem ele acha o mais interessante e o destaque. O MC também vai lhe dizer outro atributo que você deve evidenciar.

ESCAMBO

No começo de cada sessão, gaste 1- ou 2-escambos para manter seu estilo de vida. Se não for capaz, ou não quiser fazê-lo, avise ao MC e responda às perguntas dele.

Se você precisar de uns trocados durante a sessão, avise ao MC que você gostaria de fazer um trampo. Seus tramos seriam:

- *Extorquir, saquear ou roubar uma população rica.*
- *Realizar um assassinato a mando de um PNJ rico.*
- *Servir a um PNJ rico como guarda-costas.*
- *Outros que conseguir negociar.*

Como um gasto único, e totalmente sujeito a disponibilidades, 1-escambo pode valer como: *uma noite em alto luxo & ótima companhia; qualquer arma, equipamento ou roupa que não seja valiosa ou de alta tecnologia; reparos para um equipamento de alta tecnologia; contratação de um indivíduo muito violento como seu guarda-costas durante uma sessão; o custo material para que um médico salve sua vida; pagamento de tributos para um senhor da guerra por algumas sessões; manutenção e reparo de um veículo de alto desempenho, e bem utilizado, por algumas sessões; propinas, taxas e presentes suficientes para te colocar diante de qualquer pessoa.*

Para conseguir coisas melhores, você vai ter que fazer ações específicas. Não dá pra esperar encontrar equipamentos de alta tecnologia ou luxos ilimitados só de caminhar por uma propriedade de merda qualquer.

ANOTAÇÕES

NOME

APARÊNCIA

ATRIBUTOS MOVIMENTOS

agir sob pressão

FRIO

destaque

RÍGIDO

destaque

QUENTE

destaque

AFIADO

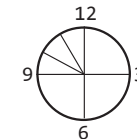
destaque

ESQUISITO

destaque

FERIMENTO

cronômetro



estável

quando a vida entra em risco:

- volte com -1rígido
- volte com +1esquisito (máximo de +3)
- mude de manual
- morra

FODEROSA

HS

ajudar ou interferir; encerrar sessão

AVANÇOS

experiência ○○○○○>>avanço

- ganhe +1frio(máximo de frio +2)
 - ganhe +1afiado (máximo de afiado +2)
 - ganhe +1rígido (máximo de rígido +2)
 - ganhe +1rígido (máximo de rígido +2)
 - ganhe um novo movimento de psico
 - ganhe um novo movimento de psico
 - ganhe 2 equip. de psico novos ou substitutos(*sua escolha*)
 - ganhe uma construção (você cria os detalhes) e **riqueza**
 - ganhe um movimento de outro manual
 - ganhe um movimento de outro manual
-
- ganhe +1 para qualquer atributo (máximo de +3)
 - aposente seu personagem com segurança
 - crie um segundo personagem com o qual jogar
 - mude seu personagem para outro manual
 - escolha 3 movimentos básicos e os avance
 - avance os outros 3 movimentos básicos



MOVIMENTO ESPECIAL

Se você fizer sexo com outro personagem, faça automaticamente uma **sonda mental profunda** nele, mesmo que não tenha o movimento. Role+esquisito normalmente, contudo, o MC é quem decide quais perguntas o jogador do outro personagem vai responder.

OUTROS MOVIMENTOS

EQUIPAMENTOS E ESCAMBO

PSICO

As Psicos são as estranhas psicopatas psíquicas arrombadoras de mentes de Apocalypse World, que têm controle sobre seu cérebro, títeres sempre em mãos, os corações perturbados, almas mortas e olhos que parecem mostrar alguma coisa quebrada. Estão sempre no canto de sua visão, sussurrando coisas direto na sua mente enquanto te olham fixamente, capazes de colocarem lupas diante de seus olhos, através das quais conseguem ler todos os seus segredos.

São o tipo de acessório de bom gosto que nenhuma chefe de respeito poderia dispensar.

MOVIMENTOS

DE PSICO

○ **Transfixação anormal de lascívia:** quando tentar seduzir alguém, role+esquisito no lugar de rolar+quente.

○ **Receptividade cerebral casual:** quando tentar sacar alguém, role+esquisito no lugar de rolar+afiado. Sua vítima precisa ser capaz de te ver, mas vocês não precisam interagir um com o outro.

○ **Sintonia cerebral sobrenatural constante:** você recebe +1esquisito (máximo de esquisito+3).

○ **Sonda mental profunda:** quando tiver tempo suficiente e intimidade física com alguém – pode ser intimidade mútua, como estar com a pessoa em seus braços, ou intimidade unilateral, como a outra pessoa estar amarrada a uma mesa – você pode adentrar com mais profundidade na mente dela do que o normal. Role+esquisito. Com 10+, domínio 3. Com 7-9, domínio 1. Enquanto estiver sondando aquele personagem, gaste seu domínio para fazer perguntas ao seu jogador, na razão de 1 para 1:

- Qual foi o pior momento de seu personagem?
- Pelo que seu personagem mais deseja ser perdoado, e por quem?
- Quais são os sofrimentos secretos de seu personagem?
- Quais são as vulnerabilidades da mente e da alma de seu personagem?

Com uma falha, você inflige 1-ferimento (penetração) em seu alvo, sem conseguir nada.

○ **Projeção mental direta de sussurros:** você pode rolar+esquisito para conseguir os efeitos de partir pra cima de alguém sem precisar efetivamente partir pra cima daquela pessoa. Sua vítima precisa ser capaz de te ver, mas você não precisa interagir com ela. Se a vítima não dançar conforme a música, sua mente conta como uma arma (1-ferimento, penetrante, perto, barulhento-opcional)

EQUIPAMENTOS DE PSICO

○ **Seringa implantada** (marcar, alta tecnologia)

Depois que você marcar uma pessoa, se um movimento de psico lhe permitir causar ferimentos nela, inflige +1ferimento.

○ **Transmissor cerebral** (área, perto, alta tecnologia)

Para o uso de movimentos de psico, considere que se alguma pessoa for capaz de ver seu transmissor cerebral, ela é capaz de ver você.

○ **Drogas de receptividade** (marcar, alta tecnologia)

Marcar uma pessoa lhe concede +1domínio quando usar um movimento de psico nela.

○ **Luvas de violação** (mão, alta tecnologia)

Para o uso de movimentos de psico, o mero toque já conta como tempo e intimidade.

○ **Projeto de ondas de dor** (1-ferimento barulhento, recarga, alta tecnologia)

Explode como uma granada reutilizável. Atinge todo mundo menos você.

○ **Protetores auriculares profundos** (vestido, alta tecnologia)

Protege o usuário contra todos os movimentos e equipamentos de Psico.

DOMÍNIO

○ **Fios cerebrais de manipulação de marionetes:** quando tiver tempo suficiente e intimidade física com alguém – novamente, podendo ser mútua ou unilateral – você é capaz de plantar um comando na mente daquela pessoa. Role+esquisito. Com 10+, domínio 3. Com 7-9, domínio 1. Quando quiser, independentemente das circunstâncias, você pode gastar seu domínio na proporção de 1 para 1:

- Infligir 1-ferimento (penetração)
- A pessoa recebe -1 imediatamente

Se a pessoa executar seu comando, isso conta como um gasto de todo o seu domínio restante. Com uma falha, você inflige 1-ferimento (penetração) em seu alvo, sem conseguir nada.

CRIANDO PSICOS

Escolha nome, aparência, atributos, movimentos, equipamento e Hs.

NOME

Smith, Jones, Jackson, Marsh, Lively, Burroughs ou Gritch.

Joyette, Iris, Marie, Amiette, Suselle ou Cybelle.

ATRIBUTOS

Escolha um dos conjuntos abaixo:

- Frio+1, Rígido+1, Quente-2, Afiado+1, Esquisito+2.
- Frio=0, Rígido=0, Quente+1, Afiado=0, Esquisito+2.
- Frio+1, Rígido-2, Quente-1, Afiado+2, Esquisito+2.
- Frio+2, Rígido-1, Quente-1, Afiado=0, Esquisito+2.

EQUIPAMENTOS

Você recebe:

- 1 arma pequena e chique
- 2 equipamentos de psico
- Bugigangas que valem 8-escambos
- Roupas adequadas ao seu visual, incluindo a opção de uma peça com 1-armadura (você cria os detalhes)

Armas pequenas e chiques:

- Pistola 9mm com silenciador (2-ferimentos, perto, alta tecnologia)
- Adaga ornamentada (2-ferimentos, mão, valiosa)
- Facas ocultas (2-ferimentos, mão, inesgotável)
- Bisturis (3-ferimentos, íntimo, alta tecnologia)
- Pistola de antiquário (2-ferimentos, perto, recarga, barulho, valiosa)

Se quiser começar o jogo com um veículo ou uma prótese, veja com o MC.

AVANÇO

Sempre que rolar um atributo destacado, e sempre que reiniciar seu Hs com alguém, marque uma bolinha de experiência. Quando marcar a 5a, avance e apague-as.

Cada vez que avançar, escolha uma das opções dadas. Marque um X nela, pois você não poderá escolhê-la de novo.

APARÊNCIA

Masculina, feminina, ambígua, transgressora ou discreta.

Roupas altamente formais, roupas clínicas, roupas de sadomasoquismo ou equipamento ambiental impróprio para o ambiente local.

Rosto com cicatrizes, rosto suave, rosto pálido, rosto ossudo, rosto roliço e suado ou rosto encantador.

Olhos suaves, olhos mortos, olhos profundos, olhos atenciosos, olhos pálidos, olhos arruinados ou olhos úmidos.

Corpo estranhamente angular, corpo flácido, corpo delgado, corpo mutilado ou corpo gordo.

MOVIMENTOS

Você ganha todos os movimentos básicos. Escolha 2 movimentos de Psico.

Você pode usar todos os movimentos de batalha, mas quando tiver uma oportunidade, veja os movimentos **ficar ligado**, **servir de isca** e **virar a mesa**.

HS

Todo mundo deve introduzir seus personagens pelo nome, aparência e perspectiva. Faça isso na sua vez.

Anote os nomes dos outros personagens.

Haverá mais uma rodada de apresentações para o Hs. Na sua vez, pergunte aos demais jogadores em quais de seus personagens você pode confiar.

- Quem de vocês já dormiu na minha presença (sabendo disso ou não)? Anote Hs+2 com aquele personagem.
- Quem de vocês eu ando observando cuidadosamente em segredo? Anote Hs+2 com aquele personagem.
- Quem de vocês desconfia e não gosta de mim mais abertamente? Anote Hs+3 com aquele personagem.

Com os personagens restantes, anote Hs+1. Você tem uma estranha intuição sobre todos.

Na vez dos demais jogadores, responda às perguntas deles do jeito que quiser.

No final, escolha um dos personagens com o Hs mais alto em sua ficha. Pergunte ao jogador dele qual dos atributos de seu personagem que ele ache o mais interessante e o destaque. O MC também vai lhe dizer outro atributo que você deve destacar.

ESCAMBO

No começo de cada sessão, gaste 1 ou 2-escambos para manter seu estilo de vida. Se não for capaz, ou não quiser fazê-lo, avise ao MC e responda às perguntas dele.

Se você precisar de uns trocados durante a sessão, avise ao MC que você gostaria de fazer um trampo. Seus tramos seriam:

- Interrogar os prisioneiros de um senhor da guerra PNJ.
- Extorquir ou chantagear um PNJ rico.
- Servir a um PNJ rico como sua psico particular.
- Outros que conseguir negociar.

Como um gasto único, e totalmente sujeito a disponibilidades, 1-escambo pode valer como: uma noite em alto luxo & ótima companhia; qualquer arma, equipamento ou roupa que não seja valiosa ou de alta tecnologia; reparos para um equipamento de alta tecnologia; contratação de um indivíduo muito violento como seu guarda-costas durante uma sessão; o custo material para que um médico salve sua vida; pagamento de tributos para um senhor da guerra por algumas sessões; manutenção e reparo de um veículo de alto desempenho, e bem utilizado, por algumas sessões; propinas, taxas e presentes suficientes para te colocar diante de qualquer pessoa.

Para conseguir coisas melhores, você vai ter que fazer ações específicas. Não dá pra esperar encontrar equipamentos de alta tecnologia ou luxos ilimitados só de caminhar por uma propriedade de merda qualquer.

ANOTAÇÕES

NOME

APARÊNCIA

ATRIBUTOS MOVIMENTOS

agir sob pressão

FRIO

destaque

RÍGIDO

destaque

QUENTE

destaque

AFIADO

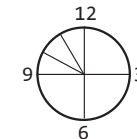
destaque

ESQUISITO

destaque

FERIMENTO

cronômetro



estável

quando a vida entra em risco:

- volte com -1rígido
- volte com +1esquisito (máximo de +3)
- mude de manual
- morra

CONTINUA

HS

ajudar ou interferir; encerrar sessão

AVANÇOS

experiência ○○○○○>>avanço

- ganhe +1frio(máximo de frio +2)
- ganhe +1afiado (máximo de afiado +2)
- ganhe +1esquisito (máximo de esquisito +2)
- ganhe um novo movimento de pistoleira
- ganhe um novo movimento de pistoleira
- ganhe um veículo (você cria os detalhes)
- ganhe uma propriedade (você cria os detalhes) e **riqueza**
- ganhe uma gangue (você cria os detalhes) e **alfa da matilha**
- ganhe um movimento de outro manual
- ganhe um movimento de outro manual
- ganhe +1 para qualquer atributo (máximo de +3)
- aposente seu personagem com segurança
- crie um segundo personagem com o qual jogar
- mude seu personagem para outro manual
- escolha 3 movimentos básicos e os avance
- avance os outros 3 movimentos básicos

MOVIMENTO ESPECIAL

Se você fizer sexo com outro personagem, receba +1 adiante. Se você quiser, o outro personagem também recebe +1 adiante.

OUTROS MOVIMENTOS

EQUIPAMENTOS E ESCAMBO

MOVIMENTOS DE PISTOLEIRA

○ **Calejada pelo combate:** quando agir sob pressão ou cobrir uma área, role+rígido no lugar de rolar+frio.

○ **Que se foda essa merda:** diga sua rota de fuga e role+rígido. Com 10+, boa, você foi embora. Com 7-9, você pode ir embora ou ficar, mas se for embora, vai ter que pagar o preço: deixe algo para trás ou leve algo contigo, o MC lhe dirá o quê. Com uma falha, te pegam vulnerável no meio do caminho.

○ **Instintos de batalha:** quando abrir sua mente para a tempestade psíquica que assola o mundo, role+rígido no lugar de rolar+esquisito, mas apenas em combate.

○ **Doido de pedra:** receba +1rígido (máximo rígido+3)

○ **Preparar-se para inevitável:** você tem um kit de primeiros socorros bem abastecido e de alta qualidade. Ele conta como um kit angelical com uma capacidade de 2-suprimentos.

○ **Sanguinolência:** quando infligir ferimentos, cause +1ferimento.

○ **NÃO MEXE COMIGO, PORRA:** em combate, você é considerado como uma pequena gangue, com ferimento e armadura calculadas de acordo com seu equipamento.

ARMAS E ARMADURAS

ARMAS GRANDES PRA CARALHÔ(escolha 1)

- Rifle de precisão com silenciador (3-ferimentos, distante, alta tecnologia)
- Metralhadora (3-ferimentos, perto/distante, área, grotesca)
- Rifle de assalto (3-ferimentos, perto/distante, barulhento, arma automática)
- Lançador de granadas (4-ferimentos, perto, área, grotesca)

ARMAS SÉRIAS(escolha 2)

- Rifle de caça (3-ferimentos, distante, barulhento)
- Escopeta (3-ferimentos, perto, grotesca)
- Submetralhadora (2-ferimentos, perto, arma automática, barulhenta)
- Magnum (3-ferimentos, perto, recarga, barulhenta)
- Tubo de granadas (4-ferimentos, perto, área, recarga, grotesco)
- Munição Penetrante (penetrante) – adicione penetrante em todas as suas armas.
- Silenciador (alta tecnologia) – remova barulhento de qualquer uma de suas armas.

ARMA RESERVA(escolha 1)

- 9mm (2-ferimentos, perto, barulhento)
- Faca grande (2-ferimentos, mão)
- Machete (3-ferimentos, mão, grotesca)
- Muitas facas (2-ferimentos, mão, inesgotável)
- Granadas (4-ferimentos, mão, área, recarga, grotesco)

FERIMENTOS

Quando um personagem se machuca, o jogador marca alguns segmentos de seu cronômetro de ferimentos. Marque um segmento inteiro para cada 1-ferimento, começando com o segmento de 12h00 a 3h00.

O personagem recebe normalmente uma quantidade de ferimentos igual ao rótulo ferimentos da arma, ataque ou outro desafio, menos o rótulo armadura de sua armadura. Este número – ferimentos menos armadura – é chamado de “ferimentos considerados”.

Quando **sofrer ferimentos**, role+ferimentos sofridos (após passar pela armadura, se estiver usando alguma). Com 10+, o MC pode escolher 1:

- Você está fora de ação: inconsciente, aprisionado, incoerente ou em pânico;
- É pior do que parece. Receba 1-ferimento adicional.
- Com 7-9, o MC pode escolher 1:
- Você perde o equilíbrio;
- Você solta o que estiver segurando;
- Você perde alguém ou alguma coisa que esteja rastreamento ou prestando atenção;
- Você não percebe uma coisa importante.

Com uma falha, o MC pode também escolher algum item da lista de 7-9, acima. Se o fizer, será referente a algum ferimento da qual você já esteja sofrendo, então receba -1ferimento.

Quando você **infligir ferimentos em um personagem de outro jogador**, aquele personagem recebe +1Hs com você para cada segmento de ferimento infligido. Se isso levar este personagem a Hs+4, ele volta para Hs+1 normalmente, logo, marcando XP.

Quando você machuca alguém, esta pessoa passa a te ver mais claramente.

PISTOLEIRA

Apocalypse World é um lugar terrível, horroroso e violento. Já faz tempo que as leis e as sociedades foram completamente desfeitas, e as suas coisas só continuam sendo suas se você for capaz de mantê-las com suas próprias mãos. Não há paz. Não há estabilidade, exceto aquela que você cava, milímetro por milímetro, pelo concreto e pela sujeira, e depois a defende com sangue e morte.

Algumas vezes, a ação mais óbvia é também a mais correta.



CRIANDO PISTOLEIRAS

Escolha nome, aparência, atributos, movimentos, equipamento e Hs.

NOME

Vonk o Escultor, Cuzão, Peitão, Bocão, Rue Wakeman, Navarro, Cara, Kartak, Barbarossa, Nojento, Grekkor, Crille, Ruína, Capelão.

Rex, Fido, Manchinha, Boxer, Dobermann, Trey, Matador, Butch, Fifi, Peludo, Duque, Lobo, Rover, Max, Camarada.

ATRIBUTOS

Escolha um dos conjuntos abaixo:

- Frio+1, Rígido+2, Quente-1, Afiado+1, Esquisito=0.
- Frio-1, Rígido+2, Quente-2, Afiado+1, Esquisito+2.
- Frio+1, Rígido+2, Quente-2, Afiado+2, Esquisito-1.
- Frio+2, Rígido+2, Quente-2, Afiado=0, Esquisito=0.

EQUIPAMENTOS

Você recebe:

- 1 arma grande pra caralho
- 2 armas sérias
- 1 arma reserva
- Armadura com 2-armadura (você cria os detalhes)
- Bugigangas que valem 2-escambos

Se quiser começar o jogo com um veículo ou uma prótese, veja com o MC.

AVANÇO

Sempre que rolar um atributo destacado, e sempre que reiniciar seu Hs com alguém, marque uma bolinha de experiência. Quando marcar a 5a, avance e apague-as.

Cada vez que avançar, escolha uma das opções dadas. Marque um X nela, pois você não poderá escolhê-la de novo.

APARÊNCIA

Masculina, feminina, ambígua ou transgressora.

Armadura montada de vários pedaços encontrados, armadura velha e surrada ou armadura customizada feita em casa.

Rosto com cicatrizes, rosto franco, rosto ossudo, rosto enfadonho, rosto desgastado ou rosto ferrado.

Olhos ensandecidos, olhos enfurecidos, olhos sábios, olhos de porquinho ou olhos sagazes.

Corpo rígido, corpo atarracado, corpo fibroso, corpo maltratado, corpo bombado, corpo compacto, corpo enorme.

MOVIMENTOS

Você ganha todos os movimentos básicos. Escolha 2 movimentos de pistoleiras.

Você pode usar todos os movimentos de batalha, e provavelmente vai, mas precisa começar de algum lugar. Quando tiver a oportunidade, veja os movimentos **tomar à força e dar cobertura**.

HS

Todo mundo deve introduzir seus personagens pelo nome, aparência e perspectiva. Faça isso na sua vez.

Anote os nomes dos outros personagens.

Haverá mais uma rodada de apresentações para o Hs. Na sua vez, faça 1, 2 ou todas as 3 perguntas:

- Quem de vocês uma vez me largou sangrando e não fez nada por mim? Anote Hs-2 com aquele personagem.
- Quem de vocês lutou lado a lado comigo? Anote Hs+2 com aquele personagem.
- Quem de vocês tem a melhor aparência ou a maior inteligência? Anote Hs+3 com aquele personagem.

Com os personagens restantes, anote Hs-1. Você não tem muito interesse em entender a maioria das pessoas.

Na vez dos demais jogadores, responda às perguntas deles do jeito que quiser.

No final, escolha um dos personagens com o Hs mais alto em sua ficha. Pergunte ao jogador dele qual dos atributos de seu personagem ele acha o mais interessante e o destaque. O MC também vai lhe dizer outro atributo que você deve evidenciar.

ESCAMBO

No começo de cada sessão, gaste 1 ou 2-escambos para manter seu estilo de vida. Se não for capaz, ou não quiser fazê-lo, avise ao MC e responda às perguntas dele.

Se você precisar de uns trocados durante a sessão, avise ao MC que você gostaria de fazer um trampo. Seus tramos seriam:

- Exorquir, saquear ou roubar uma população rica.
- Executar um assassinato a mando de um PNJ rico.
- Servir a um PNJ rico como seu guarda-costas.
- Outros que conseguir negociar.

Como um gasto único e totalmente sujeito a disponibilidades, 1-escambo pode valer como: uma noite em alto luxo & ótima companhia; qualquer arma, equipamento ou roupa que não seja valiosa ou de alta tecnologia; reparos para um equipamento de alta tecnologia; o custo material para que um médico salve sua vida; pagamento de tributos para um senhor da guerra por algumas sessões; manutenção e reparo de um veículo de alto desempenho, e bem usado, por algumas sessões; propinas, taxas e presentes suficientes para te colocar diante de qualquer pessoa.

Para conseguir coisas melhores, você vai ter que fazer ações específicas. Não dá pra esperar encontrar equipamentos de alta tecnologia ou luxos ilimitados só de caminhar por uma propriedade de merda qualquer.

ANOTAÇÕES

NOME

APARÊNCIA

ATRIBUTOS MOVIMENTOS

agir sob pressão

FRIO

destaque

partir pra cima; pegar alguém de surpresa; batalhar

RÍGIDO

destaque

seduzir ou manipular

QUENTE

destaque

sacar uma situação; sacar uma pessoa

AFIADO

destaque

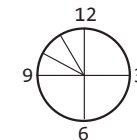
abrir sua mente

ESQUISITO

destaque

FERIMENTO

cronômetro



estável

quando a vida entra em risco:

- volte com -1rígido
- volte com +1esquisito (máximo de +3)
- mude de manual
- morra

PISTOLEIRA

HS

ajudar ou interferir; encerrar sessão

AVANÇOS

experiência ○○○○○>>>avanço

- __ ganhe +1rígido (máximo de rígido +3)
 - __ ganhe +1esquisito (máximo de esquisito +2)
 - __ ganhe +1frio (máximo de frio +2)
 - __ ganhe +1quente (máximo de quente +2)
 - __ ganhe +1afiado (máximo de afiado +2)
 - __ escolha uma nova opção para sua propriedade
 - __ escolha uma nova opção para sua propriedade
 - __ apague uma opção de sua propriedade
 - __ ganhe um movimento de outro manual
 - __ ganhe um movimento de outro manual
-
- __ ganhe +1 para qualquer atributo (máximo de +3)
 - __ aposente seu personagem com segurança
 - __ crie um segundo personagem com o qual jogar
 - __ mude seu personagem para outro manual
 - __ escolha 3 movimentos básicos e os avance
 - __ avance os outros 3 movimentos básicos

MOVIMENTO ESPECIAL

Se você fizer sexo com outro personagem, poderá lhe dar alguns presentes no valor total de 1-escambo, sem nenhum custo.

OUTROS MOVIMENTOS

EQUIPAMENTOS E ESCAMBO

MOVIMENTOS DE CHEFONAS

○ **Liderança:** quando tiver que mandar sua gangue avançar, reagrupar, manter a posição, manter a disciplina ou darem o sangue pra fazer alguma coisa, role+rígido. Com um sucesso, eles fazem o que você mandou. Com 10+, eles se empolgam; receba +1adiante. Com uma falha, eles fazem, mas você vai ter que aguentar a reclamação depois.

○ **Riqueza:** se sua propriedade é segura e seu governo indisputado, role+rígido no início de cada sessão. Com 10+, você tem excedentes em mãos, suficientes para as necessidades da sessão. Com 7-9, você tem excedentes, mas escolha 1 carência. Com uma falha, ou se sua propriedade está comprometida ou seu governo em disputa, sua propriedade estará em carência. Os valores exatos de excedentes e carências dependerão de sua propriedade, conforme adiante.

GANGUE

TAMANHO

FERIMENTOS

ARMADURA

RÓTULOS

+1ferimento contra gangues menores

-1ferimento contra gangues maiores para cada 1-tamanho de diferença

PROPRIEDADE

Sua propriedade terá por padrão:

- 75-150 almas;
- Pros trampos, uma mistura de caça, plantações rústicas e recuperação (excedente: 1-escambo, carência: fome);
- Um complexo formado de concreto, metal e vergalhões. Sua gangue recebe +1armadura quando estiver lutando em sua defesa;
- Um arsenal de armas recuperadas e improvisadas;
- Uma garagem com quatro veículos utilitários e quatro veículos de batalha especializados (detalhes com o MC);
- Uma gangue formada por uns 40 desgraçados (2-ferimentos, gangue, média, indisciplinada, 1-armadura).

Escolha 4

- Sua população é grande, 200-300 almas. Excedente: +1escambo, carência: +doença;
- Sua população é pequena: 50-60 almas. Carência: ansiedade no lugar de carência: fome;
- Pros trampos, adicione saques lucrativos. Excedente: +1escambo, carência: +represálias;
- Pros trampos, adicione tributo por proteção. Excedente: +1escambo, carência: +obrigação;
- Pros trampos, adicione manufatura. Excedente: +1escambo, carência: +ócio;
- Pros trampos, adicione um mercadinho famoso e cheio de gente. Excedente: +1escambo, carência: +estranhos;
- Sua gangue é grande no lugar de média, uns 60 desgraçados, mais ou menos;
- Sua gangue é bem disciplinada. Remova indisciplinada;
- Seu arsenal é sofisticado e extenso. Sua gangue recebe +1ferimento;
- Sua garagem inclui 7 veículos de batalha e mais um par de veículos utilitários, se você quiser;
- Seu complexo é alto, profundo e poderoso, feito de pedra e ferro. Sua gangue recebe +2armadura quando estiver lutando em sua defesa.

Escolha 2

- Sua população é suja e maltrapilha. Carência: +doença;
- Sua população é preguiçosa e vive em torpor induzido por drogas. Carência: +desnutrição;
- Sua população é decadente e perversa. Excedente: -1escambo, carência: +selvageria;
- Sua propriedade deve tributos por proteção. Excedente: -1escambo, carência: +represálias;
- Sua gangue é pequena ao invés de média, contando somente com 10-20 desgraçados;
- Sua gangue é um grupo de malditas hienas. Carência: +selvageria;
- Seu arsenal é uma merda. Sua gangue recebe -1ferimento.
- Sua garagem é uma merda. Ela só tem quatro veículos e apenas dois deles servem pra batalha;
- Seu complexo é basicamente um monte de tendas, divisórias e paredes de madeira. Sua gangue não recebe bônus de armadura quando estiver lutando em sua defesa.

PROPRIEDADE

TAMANHO

ESCAMBO

EXCEDENTES

TRAMPOS

CARÊNCIAS

CHEFONA

Não existe governo ou sociedade em Apocalypse World. Antigamente, chefonas eram donas de continentes inteiros que entravam em guerra com o outro lado do mundo, e não com o povoado do outro lado da planície calcinada. Naquela época, essa gente era dona de exércitos com uma porrada de soldados e umas merdas de uns barcos enormes para levar as porras dos seus aviões, ou, pelo menos, é o que dizem as lendas da Era Dourada. Hoje em dia, qualquer imbecil com um prédio de concreto e alguns capangas pode se chamar de chefona. E você, tem alguma coisa a dizer a respeito?



CRIANDO CHEFONAS

Escolha nome, aparência, atributos, movimentos, equipamento e Hs.

NOME

Madame, Churrasqueiro, Vovó, Tio, Pastor, Fododor, Coronel ou Madre Superiora.

Nbeke, Allison, Kobe, Kreider, Tranh, Marco, Sadiq, Veja, Lang, Lin ou Jackson.

ATRIBUTOS

Escolha um dos conjuntos abaixo:

- Frio-1, Rígido+2, Quente+1, Afiado+1, Esquisito=0.
- Frio+1, Rígido+2, Quente+1, Afiado+1, Esquisito-2.
- Frio-2, Rígido+2, Quente=0, Afiado+2, Esquisito=0.
- Frio=0, Rígido+2, Quente+1, Afiado-1, Esquisito+1.

EQUIPAMENTOS

Além de sua propriedade, detalhe as roupas de sua personagem. Se quiser, você pode ter algumas peças de equipamentos e armas (não especializados) de qualquer outro manual, com a aprovação do MC.

Se quiser começar o jogo com um veículo ou uma prótese, peça ao MC.

AVANÇO

Sempre que rolar um atributo destacado, e sempre que reiniciar seu Hs com alguém, marque uma bolinha de experiência. Quando marcar a 5a, avance e apague-as.

Cada vez que avançar, escolha uma das opções dadas. Marque um X nela, pois você não poderá escolhê-la de novo.

APARÊNCIA

Masculina, feminina, ambígua ou transgressora.

Roupa de luxo, roupa de vitrine, roupa fetichista, roupa esportiva.

Rosto forte, rosto taciturno, rosto cruel, rosto suave, rosto aristocrático, rosto lindo.

Olhos frios, olhar de comando, olhos lânguidos, olhos afiados, olhos clementes, olhos generosos.

Corpo massivo, corpo suave, corpo rijo, corpo gordo, corpo muito alto, corpo sensual.

MOVIMENTOS

Você ganha todos os movimentos básicos e os dois de chefonas.

Você pode usar todos os movimentos de batalha, e provavelmente vai, mas precisa começar de algum lugar. Quando tiver a oportunidade, veja o movimento **tomar à força** e as regras sobre gangues e como elas infligem e sofrem ferimentos.

HS

Todo mundo deve introduzir seus personagens pelo nome, aparência e perspectiva. Faça isso na sua vez.

Anote os nomes dos outros personagens.

Haverá mais uma rodada de apresentações para o Hs. Na sua vez, faça uma ou ambas as perguntas:

- *Quem de vocês já estava comigo desde antes?*
Anote Hs+2 com aquele personagem.
- *Quem de vocês me traiu ou roubou de mim?*
Anote Hs+3 com aquele personagem.

Com os personagens restantes, anote Hs+1. É de seu interesse saber sobre a vida de todo mundo.

Na vez dos demais jogadores, responda às perguntas deles do jeito que quiser.

No final, escolha um dos personagens com o Hs mais alto em sua ficha. Pergunte ao jogador dele qual dos atributos de seu personagem ele acha o mais interessante e o destaque. O MC também vai lhe dizer outro atributo que você deve evidenciar.

ESCAMBO

Sua propriedade satisfaz suas necessidades do dia a dia, logo, enquanto você a governar, não precisará gastar qualquer escambo para manter seu padrão de vida no início de cada sessão.

Ao pensar em presentes, segue uma lista do que pode ser considerado um presente de 1-escambo: *um mês de hospitalidade, incluindo um lugar onde morar e refeições compartilhadas com outras pessoas; uma noite de alto luxo e companhia; qualquer arma, equipamento ou roupa que não seja valiosa ou de alta tecnologia; conserto de algum equipamento de alta tecnologia pelo seu gênio favorito; conceder uma semana da proteção e companhia de um de seus foderosos, pistoleiros ou membros de gangue; um mês de manutenção e reparos para um veículo de alto desempenho e bem usado; meia hora de sua total atenção em uma audiência privada; ou, é claro, bugigangas no valor total de 1-escambo.*

Em épocas de abundância, os excedentes de sua propriedade são seus para gastar pessoalmente como quiser (suponha que a vida de seus residentes também fica mais abundante, proporcionalmente). Você pode ver o que vale 1-escambo no parágrafo anterior. Para conseguir coisas melhores, prepare-se para fazer negócios específicos, provavelmente junto a outros chefões próximos.

ANOTAÇÕES

NOME

APARÊNCIA

ATRIBUTOS MOVIMENTOS

agir sob pressão

FRIO

destaque

RÍGIDO

destaque

QUENTE

destaque

AFIADO

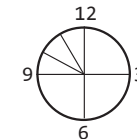
destaque

ESQUISITO

destaque

FERIMENTO

cronômetro



estável

quando a vida entra em risco:

- volte com -1rígido
- volte com +1esquisito (máximo de +3)
- mude de manual
- morra

CHEFONA

HS

ajudar ou interferir; encerrar sessão

AVANÇOS

experiência ○○○○○○>>avanço

- __ ganhe +1frio (máximo de frio +2)
 - __ ganhe +1frio (máximo de frio +2)
 - __ ganhe +1rígido (máximo de rígido +2)
 - __ ganhe +1afiado (máximo de afiado +2)
 - __ escolha um novo movimento de artista
 - __ escolha um novo movimento de artista
 - __ ganhe um estabelecimento (você cria os detalhes)
 - __ ganhe seguidores (você cria os detalhes) e **fortunas**
 - __ ganhe um movimento de outro manual
 - __ ganhe um movimento de outro manual
-
- __ ganhe +1 para qualquer atributo (máximo de +3)
 - __ aposente seu personagem com segurança
 - __ crie um segundo personagem com o qual jogar
 - __ mude seu personagem para outro manual
 - __ escolha 3 movimentos básicos e os avance
 - __ avance os outros 3 movimentos básicos

MOVIMENTO ESPECIAL

Se você fizer sexo com outro personagem, escolha 1:

- Ambos recebem +1 adiante.
- Você recebe +1 adiante e o outro personagem -1.
- Você recebe um presente valendo pelo menos 1-escambo do outro personagem.
- Você **hipnotiza** o outro personagem, como se tivesse rolado 10+, mesmo que não tenha escolhido o movimento.

OUTROS MOVIMENTOS

EQUIPAMENTOS E ESCAMBO

ARTISTA

Mesmo no meio de toda a sujeira de Apocalypse World, ainda existe alguma comida que não seja a morte em um espeto, alguma música além do som de hienas uivando, pensamentos que não sejam de medo, corpos que são mais do que apenas carne batida, sexo fora do cio e algumas danças de verdade. Ainda existem alguns momentos que são mais do que apenas fedor, fumaça, fúria e sangue.

Qualquer coisa bonita que tenha restado nesse mundo de merda agora está nas mãos dessas artistas. O que vão compartilhar com você? O que você vai oferecer em troca?

MOVIMENTOS DE ARTISTAS

- **Impressionante:** receba +1quente (máximo quente+3)
- **Perdido:** quando sussurrar o nome de outra pessoa para a tempestade psíquica que assola o mundo, role+esquisito. Com um sucesso, a pessoa nomeada vem até você, com ou sem uma boa explicação para isso. Com 10+, receba +1 adiante contra ela. Com uma falha, o MC lhe fará 3 perguntas e você precisa respondê-las honestamente.
- **Artístico & Gracioso:** quando fizer uma performance de sua arte escolhida – que pode ser qualquer ato de expressão ou cultura – ou quando mostrar seu produto final para uma audiência, role+quente. Com 10+, gaste 3. Com 7-9, gaste 1. Gaste 1 para escolher um PNJ que esteja na audiência e escolha um:
 - *Aquela pessoa precisa me encontrar ou me conhecer.*
 - *Aquela pessoa precisa contratar meus serviços.*
 - *Aquela pessoa está apaixonada por mim.*
 - *Aquela pessoa precisa me dar um presente.*
 - *Aquela pessoa admira meu patrono.*

Com uma falha, você não recebe nenhum benefício, mas também não sofre nenhum ferimento ou oportunidade perdida. Você simplesmente faz uma performance muito boa.

○ **Prendendo a atenção:** quando você retirar uma peça de roupa, seja sua ou de outra pessoa, ninguém que esteja lhe vendo será capaz de fazer mais nada a não ser te observar. Você se torna o foco absoluto da atenção deles. Se quiser, você pode optar por não afetar algumas pessoas, escolhidas individualmente.

○ **Hipnose:** quando você tiver tempo e privacidade junto de alguém, este fica fissurado em você. Role+quente. Com 10+, domínio 3. Com 7-9, domínio 2. A pessoa pode gastar seu domínio, na razão de 1 para 1, para:

- *Dar-lhe algo que você queira.*
- *Agir como seus olhos e ouvidos.*
- *Lutar para te proteger.*
- *Fazer algo que você pedir.*
- *Os PNJs não podem agir contra você enquanto ainda tiver domínio sobre eles. No caso de PJs, você pode, sempre que quiser, gastar seu domínio, na razão de 1 para 1, para:*
 - *Fazer com que se distraiam pensando em você. Eles agem sob pressão.*
 - *Fazer com que eles se inspirem pensando em você. Eles recebem +1 imediatamente.*
 - *Com uma falha, o alvo gera domínio 2 sobre você, podendo utilizá-lo da mesma forma.*

EQUIPAMENTO DE ARTISTA

Armas graciosas (escolha 1):

- *pistola escondida na manga (2-ferimentos, perto, recarga, barulhenta)*
- *adaga ornamentada (2-ferimentos, mão, valiosa)*
- *facas ocultas (2-ferimentos, mão, inesgotáveis)*
- *espada ornamentada (3-ferimentos, mão, valiosa)*
- *arma de mão antiga (2-ferimentos, perto, recarga, barulhenta, valiosa)*

Equipamento luxuoso (escolha 2):

- *moedas antigas (vestido, valioso) com alguns furos para virarem jóias*
- *óculos (vestido, valioso) Você pode utilizá-los para ganhar +1afiado quando sua visão for relevante, mas se o fizer, passará a sofrer -1afiado quando sua visão for relevante e você não os estiver usando.*
- *casaco longo maravilhoso (vestido, valioso)*
- *tatuagens espetaculares (implantadas)*
- *kit de cabelo & pele (aplicado, valioso) sabão, ocre, tintas, cremes, bálsamos. Usar este kit lhe permite receber +1quente adiante.*
- *pet (vivo, valioso) De sua escolha e você o descreve.*

OUTROS EQUIPAMENTOS



CRIANDO ARTISTAS

Escolha nome, aparência, atributos, movimentos, equipamento e Hs.

NOME

Outubro, Vênus, Mercúrio, Duna, Sombra, Garça, Ameixa, Orquídea, Tempestade, Crepúsculo, Espada, Meia Noite, Couro, Gelo, Relva, Junho, Pingente, Andorinha, Alfazema, Pimentinha, Gazela, Leão, Pavão, Graça.

ATRIBUTOS

Escolha um dos conjuntos abaixo:

- Frio+, Rígido-1, Quente+2, Afiado+1, Esquisito=0.
- Frio=0, Rígido=0, Quente+2, Afiado=0, Esquisito+1.
- Frio-1, Rígido=0, Quente+2, Afiado+2, Esquisito-1.
- Frio+1, Rígido+1, Quente+2, Afiado+1, Esquisito-2.

MOVIMENTOS

Você ganha todos os movimentos básicos e os dois de chefonas.

Você pode usar todos os movimentos de batalha, mas quando tiver a oportunidade, veja os movimentos **cobrir uma área**, **ficar ligado**, **servir de isca** e **virar a mesa**.

EQUIPAMENTOS

Você recebe:

- 1 arma graciosa
- 2 equipamentos luxuosos
- bugigangas que valem 2-escambo
- roupas adequadas ao seu visual (você cria os detalhes)

Se quiser começar o jogo com uma prótese, consiga uma com o MC.

AVANÇO

Sempre que rolar um atributo evidenciado e sempre que reiniciar seu Hs com alguém, marque uma bolinha de experiência. Quando marcar a 5a, avance e apague-as.

Cada vez que avançar, escolha uma das opções dadas. Marque um X nela, pois você não poderá escolhê-la de novo.

APARÊNCIA

Masculina, feminina, ambígua, transgressora ou andrógina.

Roupa de vitrine, roupa espalhafatosa de pechincha, roupa luxuosa, roupa fetichista ou roupa casual.

Rosto atraente, rosto encantador, rosto estranho, rosto fofinho, rosto lindo.

Olhos sorridentes, olhos zombeteiros, olhos sombrios, olhos sombreados, olhos perturbados, olhos envolventes, olhos brilhantes ou olhos calmos.

Mãos fortes, mãos expressivas, mãos lépidas, mãos calejadas ou mãos firmes.

Corpo esbelto, corpo tonificado, corpo gordo, corpo anormal, corpo jovem ou corpo exuberante.

HS

Todo mundo deve introduzir seus personagens pelo nome, aparência e perspectiva. Faça isso na sua vez.

Anote os nomes dos outros personagens.

Haverá mais uma rodada de apresentações para o Hs. Na sua vez, faça 1, 2 ou 3 das perguntas:

- Qual de vocês é meu amigo? Anote Hs+2 com aquele personagem.
- Qual de vocês é meu amante? Anote Hs+1 com aquele personagem.
- Qual de vocês é apaixonado por mim? Anote Hs-1 com aquele personagem.

Com os demais personagens, anote Hs+1 ou Hs-1, do jeito que preferir.

Na vez dos demais jogadores, responda às perguntas deles do jeito que quiser.

No final, escolha um dos personagens com o Hs mais alto em sua ficha. Pergunte ao jogador dele qual dos atributos de seu personagem ele acha o mais interessante e o destaque. O MC também vai lhe dizer outro atributo que você deve evidenciar.

ESCAMBO

No começo de cada sessão, gaste 1 ou 2-escambos para manter seu estilo de vida. Se não for capaz, ou não quiser fazê-lo, avise ao MC e responda às perguntas dele.

Se você precisar de uns trocados durante a sessão, avise ao MC que você gostaria de fazer um trampo. Seus tramos seriam:

Fazer uma performance pública.

Aparecer ao lado de um PNJ rico.

Fazer uma performance privada.

Outros que conseguir negociar.

Como um gasto único e totalmente sujeito a disponibilidades, 1-escambo pode valer como: uma noite em alto luxo & ótima companhia; qualquer arma, equipamento ou roupa que não seja valiosa ou de alta tecnologia; reparos para um equipamento de alta tecnologia; contratação de um indivíduo muito violento como seu guarda-costas durante uma sessão; o custo material para que um médico salve sua vida; pagamento de tributos para um senhor da guerra por algumas sessões; manutenção e reparo de um veículo de alto desempenho, e bem usado, por algumas sessões; propinas, taxas e presentes suficientes para te colocar diante de qualquer pessoa.

Para conseguir coisas melhores, você vai ter que fazer ações específicas. Não dá pra esperar encontrar equipamentos de alta tecnologia ou luxos ilimitados só de caminhar por uma propriedade de merda qualquer.

ANOTAÇÕES

NOME

APARÊNCIA

ATRIBUTOS MOVIMENTOS

agir sob pressão

destaque

partir pra cima; pegar alguém de surpresa; batalhar

destaque

seduzir ou manipular

destaque

sacar uma situação; sacar uma pessoa

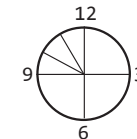
destaque

abrir sua mente

destaque

FERIMENTO

cronômetro



estável

quando a vida entra em risco:

- volte com -1rígido
- volte com +1esquisito (máximo de +3)
- mude de manual
- morra

ARTISTAS

HS

ajudar ou interferir; encerrar sessão

AVANÇOS

experiência ○○○○○○>>>avanço

- __ ganhe +1rígido (máximo de rívido +3)
 - __ ganhe +1frio (máximo de frio +2)
 - __ ganhe +1afiado (máximo de afiado +2)
 - __ ganhe +1esquisito (máximo deesquisito+2)
 - __ ganhe +1esquisito (máximo deesquisito+2)
 - __ escolha uma nova opção para sua gangue
 - __ escolha uma nova opção para sua gangue
 - __ ganhe uma construção (você cria os detalhes) e **riqueza**
 - __ ganhe um movimento de outro manual
 - __ ganhe um movimento de outro manual
-
- __ ganhe +1 para qualquer atributo (máximo de +3)
 - __ aposente seu personagem com segurança
 - __ crie um segundo personagem com o qual jogar
 - __ mude seu personagem para outro manual
 - __ escolha 3 movimentos básicos e os avance
 - __ avance os outros 3 movimentos básicos

MOVIMENTO ESPECIAL

Se você fizer sexo com outro personagem, ele imediatamente altera o Hs que tem com você para +3 e também escolhe se você recebe +1 ou -1 em seu Hs com ele.

OUTROS MOVIMENTOS

EQUIPAMENTOS E ESCAMBO

MOVIMENTOS DE MOTOQUEIRAS

Alfa da matilha: quando tentar impor sua vontade sobre sua gangue, role+rígido. Com 10+, obtenha todos os 3. Com 7-9, escolha 1:

- *Eles querem o que você quer (caso contrário, eles se recusam)*
- *Eles não tentam lutar contra sua vontade (caso contrário, eles lutam)*
- *Você não precisa transformar um deles em um exemplo (caso contrário, você precisa)*

Com uma falha, algum membro da gangue lhe enfrenta, de forma inócua ou séria, pela liderança.

Ladrões da porra: quando você mandar os membros de sua gangue procurarem por algo em seus bolsos ou alforjes, role+rígido.

Com 10+, um de vocês tem o que você procura ou algo bem próximo. Com 7-9, um de vocês tem algo próximo, exceto se o que você estava procurando fosse alta tecnologia, neste caso, nada feito. Com uma falha, um de vocês tinha exatamente aquilo, mas aparentemente foi roubado por algum merdinha.

GANGUE

Inicialmente, sua gangue consiste de 15 desgraçados violentos, com armas e armaduras catadas por aí ou improvisadas, e nenhuma porra de disciplina (2-ferimentos, gangue, pequena, selvagem, 1-armadura). Então, escolha 2:

- *Sua gangue consiste de 30 ou mais desgraçados violentos. Média, no lugar de pequena.*
- *Sua gangue é bem armada: +1ferimento.*
- *Sua gangue tem boas armaduras: +1armadura.*
- *Sua gangue é bem disciplinada. Retire selvagem.*
- *Sua gangue tem espírito nômade e consegue manter e reparar suas próprias motos sem uma base. Ela ganha +móvel.*
- *Sua gangue é autossuficiente, capaz de se sustentar sozinha por buscas e saques. Ela ganha +rica.*

E escolha 1:

- *As motos de sua gangue estão em péssimo estado e precisam de manutenção constante. Vulnerabilidade: avaria.*
- *As motos de sua gangue são cheias de frescura e de elevada manutenção. Vulnerabilidade: presa.*
- *Sua gangue é pouco unida, com membros que vêm e vão à revelia. Vulnerabilidade: deserção.*
- *Sua gangue tem dívidas enormes com alguma pessoa muito poderosa. Vulnerabilidade: obrigação.*
- *Sua gangue é suja e adoentada. Vulnerabilidade: doenças.*

TAMANHO FERIMENTOS ARMADURA

RÓTULOS

+1ferimento contra gangues menores, -1ferimento contra maiores, para cada 1-tamanho de diferença

SUA MOTO

Inicialmente, sua moto tem velocidade=0, manobrabilidade=0, 0-armadura e peso=0.

Forças (escolha 1 ou 2): veloz, grosseira, agressiva, estreita, enorme, responsiva.

Aparência (escolha 1 ou 2): lustrosa, vintage, extremamente modificada, ribombante, pesada, muscular, chamativa, de luxo.

Fraquezas (escolha 1): lenta, descuidada, bebedora, fininha, tremedeira, preguiçosa, não confiável

Opção de Batalha (escolha 1): velocidade+1, manobrabilidade+1

FORÇAS

APARÊNCIA

FRAQUEZAS

VELOCIDADE

MANOBRABILIDADE

ARMADURA

PESO

MOTOQUEIRA

Apocalypse World é um lugar de escassez. Não há comida saudável, água pura, segurança, luz, eletricidade, crianças ou esperança suficientes para todo mundo. Tudo está sempre em falta.

Contudo, a Era Dourada que passou nos deixou duas coisas em abundância: gasolina e balas. Parece que, no final das contas, os desgraçados não precisavam tanto delas quanto imaginavam.

Então, é aí que você entra, pois pra você, isso é o suficiente.



CRIANDO MOTOQUEIRAS

Escolha nome, aparência, atributos, movimentos, equipamento e Hs.

NOME

Cachorro(a), Dominó, T-Bone, Fedido(a), Satanás, Grande, Bala, Dados, Cabeça de Bosta, Meio Copo, Atirador(a), Diamante, Dourado(a), Mecânico(a), Solto(a), Neném, Cravador(a), Martelo, Bêbado(a), Olho de Serpente, Rosado(a), Arame Farpado, Tristonho(a).

ATRIBUTOS

Escolha um dos conjuntos abaixo:

- Frio+1, Rígido+2, Quente-1, Afiado+1, Esquisito=0.
- Frio+1, Rígido+2, Quente+1, Afiado=0, Esquisito-1.
- Frio+1, Rígido+2, Quente=0, Afiado+1, Esquisito-1.
- Frio+2, Rígido+2, Quente-1, Afiado=0, Esquisito-1.

MOVIMENTOS

Você ganha todos os movimentos básicos e todos os movimentos de motoqueiras.

Você pode usar todos os movimentos de batalha, e provavelmente vai, mas é melhor começar de algum lugar. Quando tiver a oportunidade, veja os movimentos **tomar à força, dar cobertura**, e os movimentos de **guerra na estrada**, assim como as regras a respeito de como as gangues causam ou recebem ferimentos.

EQUIPAMENTOS

Você recebe:

- 2 armas sérias
- Bugigangas que valem 2-escambos
- Roupas adequadas ao seu visual, que tenha 1-armadura ou 2-armadura (você cria os detalhes)

Armas sérias:

- Magnum (3-ferimentos, perto, recarga, barulhenta)
- Submetralhadora (2-ferimentos, perto, arma automática, barulhenta)
- Escopeta de cano cerrado (3-ferimentos, perto, recarga, grotesca)
- Pé de cabra (2-ferimentos, mão, grotesca)
- Machete (3-ferimentos, mão, grotesca)
- Besta (2-ferimentos, perto, lenta)
- Besta de punho (1-ferimento, perto, lenta)

Se quiser começar o jogo com uma prótese, consiga uma com o MC.

APARÊNCIA

Masculina, feminina, ambígua ou transgressora.

Roupa de combate de motoqueiro, roupa de motoqueiro exibido, roupa de motoqueiro surrada ou roupa de motoqueiro sadomasoquista.

Rosto sofrido, rosto vigoroso, rosto austero, rosto estreito ou rosto estourado.

Olhos cerrados, olhos murchos, olhos calculistas, olhos cansados ou olhos gentis.

Corpo compacto, corpo esguio, corpo rijo, corpo firme ou corpo gordo.

AVANÇO

Sempre que rolar um atributo evidenciado e sempre que reiniciar seu Hs com alguém, marque uma bolinha de experiência. Quando marcar a 5a, avance e apague-as.

Cada vez que avançar, escolha uma das opções dadas. Marque um X nela, pois você não poderá escolhê-la de novo.

Hs

Todo mundo deve introduzir seus personagens pelo nome, aparência e perspectiva. Faça isso na sua vez.

Anote os nomes dos outros personagens.

Haverá mais uma rodada de apresentações para o Hs. Na sua vez, faça 1, 2 ou todas as 3 perguntas:

- Quem de vocês já tinha andado com a minha gangue? Anote Hs+1 com aquele personagem.
- Quem de vocês acha que é capaz de me derrubar numa briga, se chegarmos a isso? Anote Hs+2 com aquele personagem.
- Quem de vocês já bateu de frente comigo, com a gangue e tudo o mais? Anote Hs+3 com aquele personagem.

Com os personagens restantes, anote Hs-1. Você realmente não liga muito pra pessoas, né. Na vez dos demais jogadores, responda às perguntas deles do jeito que quiser.

No final, escolha um dos personagens com o Hs mais alto em sua ficha. Pergunte ao jogador dele qual dos atributos de seu personagem ele acha o mais interessante e o destaque. O MC também vai lhe dizer outro atributo que você deve evidenciar.

ESCAMBO

No começo de cada sessão, gaste 1 ou 2-escambos para manter seu estilo de vida. Se não for capaz, ou não quiser fazê-lo, avise ao MC e responda às perguntas dele.

Se você precisar de uns trocados durante a sessão, avise ao MC que você gostaria de fazer um trampo. Seus tramos seriam:

Extorquir, saquear ou roubar uma população rica.

Realizar um assassinato a mando de um PNJ rico.

Servir a um PNJ rico como guarda-costas.

Outros que conseguir negociar.

Como um gasto único e totalmente sujeito a disponibilidades, 1-escambo pode valer como: uma noite em alto luxo & ótima companhia; qualquer arma, equipamento ou roupa que não seja valiosa ou de alta tecnologia; reparos para um equipamento de alta tecnologia; contratação de um indivíduo muito violento como seu guarda-costas durante uma sessão ou como um membro extra da gangue; o custo material para que um médico salve sua vida; pagamento de tributos para um senhor da guerra por algumas sessões; manutenção e reparo de um veículo de alto desempenho, e bem utilizado, por algumas sessões; propinas, taxas e presentes suficientes para te colocar diante de qualquer pessoa.

Para conseguir coisas melhores, você vai ter que fazer ações específicas. Não dá pra esperar encontrar equipamentos de alta tecnologia ou luxos ilimitados só de caminhar por uma propriedade de merda qualquer.

ANOTAÇÕES

NOME

APARÊNCIA

ATRIBUTOS MOVIMENTOS

agir sob pressão

FRIO

destaque

RÍGIDO

destaque

QUENTE

destaque

AFIADO

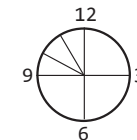
destaque

ESQUISITO

destaque

FERIMENTO

cronômetro



estável

quando a vida entra em risco:

- volte com -1rígido
- volte com +1esquisito (máximo de +3)
- mude de manual
- morra

MOTOQUEIRA

HS

ajudar ou interferir; encerrar sessão

AVANÇOS

experiência ○○○○○>>>avanço

- __ ganhe +1frio (máximo de frio +3)
 - __ ganhe +1quente (máximo de quente +2)
 - __ ganhe +1afiado (máximo de afiado +2)
 - __ ganhe +1esquisito (máximo de esquisito +2)
 - __ escolha um novo movimento de piloto
 - __ escolha um novo movimento de piloto
 - __ ganhe um novo veículo (você cria os detalhes)
 - __ ganhe uma garagem/oficina (você cria) e uma equipe
 - __ ganhe um movimento de outro manual
 - __ ganhe um movimento de outro manual
-
- __ ganhe +1 para qualquer atributo (máximo de +3)
 - __ aposente seu personagem com segurança
 - __ crie um segundo personagem com o qual jogar
 - __ mude seu personagem para outro manual
 - __ escolha 3 movimentos básicos e os avance
 - __ avance os outros 3 movimentos básicos

MOVIMENTO ESPECIAL

Se você fizer sexo com outro personagem, role+frio. Com 10+, está tudo bem, nada demais. Com 7-9, o outro personagem recebe +1 Hs com você, mas você recebe -1 Hs com ele. Com uma falha, você precisa ir embora: receba -1 constante até que você consiga provar que aquela pessoa não é sua dona ou coisa assim.

OUTROS MOVIMENTOS

EQUIPAMENTOS E ESCAMBO

MOVIMENTOS

DE PILOTA

○ **Pilota de combate:** quando usar seu veículo como uma arma, inflija +1ferimento. Quando infligir v-ferimento, conceda +1 à rolagem de seu alvo. Quando sofrer v-ferimento, receba -1 em sua rolagem.

○ **De olho na saída:** diga qual é sua rota de fuga e role+frio. Com 10+, você vai embora. Com 7-9, você pode ir embora ou ficar, mas se for embora, vai ter que pagar o preço: deixe algo para trás ou leve algo contigo, o MC lhe dirá o quê. Com uma falha, te pegam vulnerável no meio do caminho.

○ **Olhos calejados:** quando abrir sua mente para a tempestade psíquica que assola o mundo, role+frio no lugar de rolar+esquisito

○ **Reputação:** quando encontrar-se com alguém importante (você decide quem é importante), role+frio. Com um sucesso, essa pessoa já ouviu falar a seu respeito e você determina o que ela ouviu; o MC responderá de acordo. Com 10+, receba também +1 adiante para lidar com aquela pessoa. Com uma falha, ela já ouviu falar a seu respeito, mas o MC decide o quê.

○ **Ousadia:** se você enfrentar o perigo de frente, sem se preocupar em proteger suas apostas, receba +1armadura. Se por acaso estiver liderando uma gangue ou caravana, conceda-lhes +1armadura também.

○ **Coleção:** receba dois carros adicionais (você cria os detalhes).

○ **Meu outro carro é um tanque:** receba um veículo especializado de combate (detalhes com o MC).

CARROS

Inicialmente, seu veículo tem velocidade=0, manobrabilidade=0, 0-armadura e o peso de sua estrutura.

Escolha uma estrutura:

- *Moto (peso=0, opção de combate)*
- *Compacto, buggy (peso=1, 2 opções de combate)*
- *Cupê, sedan, jipe, picape, van, limusine, 4x4, trator (peso=2, 2 opções de combate)*
- *Semi-trailer, ônibus, ambulância, veículo de construção ou utilitário (peso=3, 2 opções de combate)*

Forças (escolha 1 ou 2): rápido, grosseiro, agressivo, estreito, enorme, off-road, responsivo, descomplicado, espaçoso, burro de carga, manutenção fácil.

Aparência (escolha 1 ou 2): lustrosa, vintage, antiga, poderosa, luxuosa, espalhafatosa, peculiar, agradável, feito à mão, cravos e chapas, extravagante.

Fraquezas (escolha 1 ou 2): lento, barulhento, indolente, descuidado, apertado, exigente, bebedor, não confiável, tímido.

Opções de combate (escolha conforme estrutura): +1velocidade, +1manobrabilidade, +1peso, +1armadura.

Você pode escolher a mesma opção duas vezes, se quiser.

SEU CARRO

ESTRUTURA	VELOCIDADE
ARMADURA	MANOBRABILIDADE
RÓTULOS	

CARRO 2

ESTRUTURA	VELOCIDADE
ARMADURA	MANOBRABILIDADE
RÓTULOS	

CARRO 3

ESTRUTURA	VELOCIDADE
ARMADURA	MANOBRABILIDADE
RÓTULOS	

PILOTA

O apocalipse veio e destruiu todas as estruturas que existiam na Era Dourada. As estradas se quebraram, ligações familiares e de comunicação foram cortadas. As cidades, separadas umas das outras, efervescentes como formigueiros esmagados, mas depois foram queimadas e se acabaram.

Poucas pessoas vivas ainda se lembram do horizonte incandescente da civilização em chamas, brilhante o suficiente para ofuscar as estrelas e a lua e esfumaçado o suficiente para esconder o sol.

Em Apocalypse World o horizonte é escuro e nenhuma estrada leva até ele.



CRIANDO PILOTAS

Escolha nome, aparência, atributos, movimentos, equipamento e Hs.

NOME

Lauren, Audrey, Farley, Sammy, Katherine, Marilyn, James, Bridget, Paul, Annette, Marlene, Frankie, Marlon, Kim, Errol, ou Humphrey.

Fenix, Mustang, Impala, SUV, Cougar, Cobra, Dart, Gremlin, Grand Cherokee, Jaguar, BMW.

ATRIBUTOS

Escolha um dos conjuntos abaixo:

- Frio+2, Rígido-1, Quente+1, Afiado+1, Esquisito=0.
- Frio+2, Rígido=0, Quente+1, Afiado+1, Esquisito-1.
- Frio+2, Rígido+1, Quente-1, Afiado=0, Esquisito+1.
- Frio+2, Rígido+2, Quente=0, Afiado+2, Esquisito+1.

MOVIMENTOS

Você ganha todos os movimentos básicos e escolha dois movimentos de pilotas.

Você pode usar todos os movimentos de batalha, mas quando tiver a oportunidade, veja os movimentos **cobrir uma área** e os movimentos de **guerra na estrada**, assim como as regras a respeito de como os veículos recebem ferimentos.

EQUIPAMENTOS

Você recebe:

- 1 arma conveniente
- Bugigangas que valem 4-escambos
- Roupas adequadas ao seu visual (você cria os detalhes)

Armas convenientes:

- Revólver .38 (2-ferimentos, perto, recarga, barulho)
- 9mm (2-ferimentos, perto, barulhenta)
- Faca grande (2-ferimentos, mão)
- Escopeta de cano serrado (3-ferimentos, perto, recarga, grotesca)
- Machete (3-ferimentos, mão, grotesca)
- Magnum (3-ferimentos, perto, recarga, barulhenta)

Se quiser começar o jogo com uma prótese, consiga uma com o MC.

APARÊNCIA

Masculina, feminina, ambígua ou transgressora.

Roupa vintage, roupa casual, roupa utilitária, roupa de couro, roupa espalhafatosa de pechincha.

Rosto belo, rosto maravilhoso, rosto severo, rosto delicado, rosto desgastado ou rosto retorcido.

Olhos calmos, olhos encobertos, olhos rígidos, olhos tristes, olhos frios ou olhos pálidos.

Corpo esguio, corpo rechonchudo, corpo atarracado, corpo firme, corpo alto ou corpo forte.

AVANÇO

Sempre que rolar um atributo evidenciado e sempre que reiniciar seu Hs com alguém, marque uma bolinha de experiência. Quando marcar a 5a, avance e apague-as.

Cada vez que avançar, escolha uma das opções dadas. Marque um X nela, pois você não poderá escolhê-la de novo.

HS

Todo mundo deve introduzir seus personagens pelo nome, aparência e perspectiva. Faça isso na sua vez.

Anote os nomes dos outros personagens.

Haverá mais uma rodada de apresentações para o Hs. Na sua vez, faça 1, 2 ou todas as 3 perguntas:

- *Quem de vocês já me tirou de uma parada bem fudida? Anote Hs+1 com aquele personagem.*
- *Quem de vocês já passou alguns dias comigo na estrada? Anote Hs+2 com aquele personagem.*
- *Quem de vocês eu já notei contemplando o horizonte? Anote Hs+3 com aquele personagem.*

Com os personagens restantes, anote Hs-1. Você realmente não se sente inclinado a se aproximar de muitas pessoas.

Na vez dos demais jogadores, responda às perguntas deles do jeito que quiser.

No final, escolha um dos personagens com o Hs mais alto em sua ficha. Pergunte ao jogador dele qual dos atributos de seu personagem ele acha o mais interessante e o destaque. O MC também vai lhe dizer outro atributo que você deve evidenciar.

ESCAMBO

No começo de cada sessão, gaste 1 ou 2-escambos para manter seu estilo de vida. Se não for capaz, ou não quiser fazê-lo, avise ao MC e responda às perguntas dele.

Se você precisar de uns trocados durante a sessão, avise ao MC que você gostaria de fazer um trampo. Seus tramos seriam:

Servir a um PNJ rico como seu motorista particular.

Servir a um PNJ rico como sua garota de entregas.

Outros que conseguir negociar.

Como um gasto único, e totalmente sujeito a disponibilidades, 1-escambo pode valer como: uma noite em alto luxo & ótima companhia; qualquer arma, equipamento ou roupa que não seja valiosa ou de alta tecnologia; reparos para um equipamento de alta tecnologia; contratação de um indivíduo muito violento como seu guarda-costas durante uma sessão; o custo material para que um médico salve sua vida; pagamento de tributos para um senhor da guerra por algumas sessões; manutenção e reparo de um veículo de alto desempenho, e bem usado, por algumas sessões; propinas, taxas e presentes suficientes para te colocar diante de qualquer pessoa.

Para conseguir coisas melhores, você vai ter que fazer ações específicas. Não dá pra esperar encontrar equipamentos de alta tecnologia ou luxos ilimitados só de caminhar por uma propriedade de merda qualquer.

ANOTAÇÕES

NOME

APARÊNCIA

ATRIBUTOS

agir sob pressão

FRIO

destaque

RÍGIDO

destaque

QUENTE

destaque

AFIADO

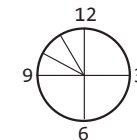
destaque

ESQUISITO

destaque

FERIMENTO

cronômetro



estável

quando a vida entra em risco:

- volte com -1rígido
- volte com +1esquisito (máximo de +3)
- mude de manual
- morra

HS

ajudar ou interferir; encerrar sessão

AVANÇOS

experiência ○○○○○>>>avanço

- ganhe +1frio (máximo de frio +2)
 - ganhe +1rígido (máximo de rígido +2)
 - ganhe +1afiado (máximo de afiado +2)
 - escolha um novo movimento de charlatãs
 - escolha um novo movimento de charlatãs
 - escolha uma nova opção para seus seguidores
 - escolha uma nova opção para seus seguidores
 - ganhe uma propriedade (você cria os detalhes) e **riqueza**
 - ganhe um movimento de outro manual
 - ganhe um movimento de outro manual
-
- ganhe +1 para qualquer atributo (máximo de +3)
 - aposente seu personagem com segurança
 - crie um segundo personagem com o qual jogar
 - mude seu personagem para outro manual
 - escolha 3 movimentos básicos e os avance
 - avance os outros 3 movimentos básicos

MOVIMENTO ESPECIAL

Se você fizer sexo com outro personagem, cada um recebe domínio 1. Qualquer um dos dois pode gastar esse domínio a qualquer momento para ajudar ou interferir um com o outro, à distância e através de quaisquer obstáculos que pudessem normalmente impedir isso.

OUTROS MOVIMENTOS

EQUIPAMENTOS E ESCAMBO

CHARLATÃ

A essa altura, já ficou claro, tal como a água, que os deuses abandonaram Apocalypse World. Talvez na Era Dourada, com uma nação acima de tudo e deus acima de todos, essas divindades tenham existido mesmo, mas foda-se. Tudo que eu sei é que elas já deram no pé.

Minha teoria é de que essas porras dessas charlatãs, quando falam “nos deuses”, estão falando é desse miasma que veio com a explosão psíquica de ódio e desespero que deu origem a Apocalypse World.

Meus amigos, esse é o nosso criador agora.

MOVIMENTOS DE CHARLATÃS

Fortunas: fortuna, excedentes e carências dependem de seus seguidores. No início de cada sessão, role+fortuna. Com 10+, seus seguidores produzem excedentes. Com 7-9, eles produzem excedentes, mas escolha uma carência. Com uma falha, eles estão em carência. Se seus excedentes incluírem algum escambo, como 1-escambo ou 2-escambo, isso representa sua própria parte, que você pode gastar como quiser.

Frenesi: quando pregar a verdade para uma turba, role+esquisito. Com 10+, domínio 3. Com 7-9, domínio 1. Gaste seu domínio, na razão de 1 para 1, para fazer com que a turba:

- *Traga alguém e entregue essa pessoa a você.*
- *Entregue todas as coisas mais preciosas dela.*
- *Se una e lute em seu nome como uma gangue (2-ferimentos, 0-armadura, tamanho apropriado).*
- *Entre em uma orgia de emoção descontrolada: trepando, lamentando, lutando, compartilhando ou celebrando, conforme sua decisão.*
- *Voltem calmamente para as suas vidas.*

Carisma: quando tentar manipular alguém, role+esquisito no lugar de rolar+quente.

Fora da casinha: você ganha +1esquisito (máximo esquisito+3)

Enxergar a alma: quando ajudar ou interferir com alguém, role+esquisito no lugar de rolar+hs.

Proteção divina: seus deuses lhe conferem 1-armadura. Se estiver usando algum tipo de armadura, use a proteção dela no lugar de sua proteção divina. Elas não se acumulam.

SEGUIDORES

CARACTERIZE OS

SEU CULTO.

SUA CENA.

SUA FAMÍLIA.

SEUS FUNCIONÁRIOS.

SEUS ESTUDANTES.

SUA CORTE.

Você terá, como padrão, aproximadamente 20 seguidores leais a você, mas não fanáticos. Eles têm suas próprias vidas e estão integrados com a população local (fortuna+1, excedente: 1-escambo, carência: deserção).

Escolha 2:

- Seus seguidores são dedicados a você. Excedente: +1escambo e substitua carência: deserção por carência: fome.
- Seus seguidores são comerciantes bem-sucedidos: +1fortuna.
- Seus seguidores, como um conjunto, constituem uma poderosa antena psíquica. Excedente: +presságio.
- Seus seguidores são jubilosos e celebradores. Excedente: +festa.
- Seus seguidores são rigorosos e críticos. Excedente: +discernimento.
- Seus seguidores são esforçados e práticos. Excedente: +1escambo.
- Seus seguidores são recrutadores dispostos, empolgados e bem-sucedidos. Excedente: +crescimento.

Escolha 2:

- Você tem poucos seguidores, coisa de 10 ou menos. Excedente: -1escambo.
- Seus seguidores não são realmente seus, na verdade, meio que você é deles. Carência: julgamento no lugar de carência: deserção.
- Seus seguidores dependem totalmente de você para satisfazer suas vidas e necessidades. Carência: desespero.
- Seus seguidores são viciados em drogas: Excedente: entorpecimento.
- Seus seguidores desprezam qualquer moda, luxo ou convenção. Carência: +doença.
- Seus seguidores desprezam as leis, a paz, a razão e a sociedade. Excedente: +violência.
- Seus seguidores são decadentes e perversos. Carência: +selvageria.

CRIANDO CHARLATAS

Escolha nome, aparência, atributos, movimentos, equipamento e Hs.

NOME

Visão, Esperança, Pó, Verdade, Achada, Perpétua, Perdido, Desejo, Necessidade, Brilhante ou Mágoa.

Cavalo, Coelho, Truta, Gato, Aranha, Cobra, Morcego, Lagarto, Chacal, Tecelão-do-bico-branco, Cotovia.

Corpo esguio, corpo rechonchudo, corpo atarracado, corpo firme, corpo alto ou corpo forte.

ATRIBUTOS

Escolha um dos conjuntos abaixo:

- Frio=0, Rígido+1, Quente-1, Afiado+1, Esquisito+2.
- Frio+1, Rígido-1, Quente+1, Afiado=0, Esquisito+2.
- Frio-1, Rígido+1, Quente=0, Afiado+1, Esquisito+2.
- Frio+1, Rígido=0, Quente+1, Afiado-1, Esquisito+2.

MOVIMENTOS

MOVIMENTOS

Você ganha todos os movimentos básicos. Ganhe **fortuna** e escolha dois outros movimentos de charlatães.

Você pode usar todos os movimentos de batalha, mas quando tiver a oportunidade, veja os movimentos **tomar algo à força** e **ficar ligado**, além os movimentos de **guerra na estrada** e as regras sobre gangues e como elas infligem e sofrem ferimentos.

EQUIPAMENTOS

Além de seus seguidores, detalhe também suas roupas de acordo com seu visual. Você tem bugigangas que valem 4-escambo, mas nenhum equipamento específico.

Se quiser começar o jogo com uma prótese, consiga uma com o MC.

APARÊNCIA

Masculina, feminina, ambígua, transgressora ou oculta.

Roupas esfarrapadas, roupas formais, roupas surrupiadas, roupas fetichistas ou roupas tecnológicas.

Rosto inocente, rosto sujo, rosto determinado, rosto receptivo, rosto severo, rosto asceta.

Olhos hipnotizantes, olhos confusos, olhos clementes, olhos desconfiados, olhos claros ou olhos ardentes.

Corpo ossudo, corpo esguio, corpo suave, corpo em forma, corpo gracioso ou corpo gordo.

AVANÇOS

Sempre que rolar um atributo evidenciado e sempre que reiniciar seu Hs com alguém, marque uma bolinha de experiência. Quando marcar a 5a, avance e apague-as.

Cada vez que avançar, escolha uma das opções dadas. Marque um X nela, pois você não poderá escolhê-la de novo.

HS

Todo mundo deve introduzir seus personagens pelo nome, aparência e perspectiva. Faça isso na sua vez.

Anote os nomes dos outros personagens.

Haverá mais uma rodada de apresentações para o Hs. Na sua vez, faça uma ou ambas as perguntas:

- *Quais de vocês são meus seguidores? Anote Hs+2 com aqueles personagens.*
- *Eu já vi a alma de um de vocês. Quem? Anote Hs+3 com aquele personagem.*

Com os demais personagens, anote Hs+1. Você julga as pessoas bem e rápido.

Na vez dos demais jogadores, responda às perguntas deles do jeito que quiser.

No final, escolha um dos personagens com o Hs mais alto em sua ficha. Pergunte ao jogador dele qual dos atributos de seu personagem ele acha o mais interessante e o destaque. O MC também vai lhe dizer outro atributo que você deve evidenciar.

ESCAMBO

No começo de cada sessão, gaste 1 ou 2-escambos para manter seu estilo de vida. Se não for capaz ou não quiser fazê-lo, avise ao MC e responda às perguntas dele.

Se você precisar de uns trocados durante a sessão, avise ao MC que você gostaria de fazer um trampo. Seus tramos seriam:

Servir a um PNJ rico como seu vidente e conselheiro.

Servir a um PNJ rico como mestre de cerimônias.

Servir a uma população como conselheiro e mestre de cerimônias.

Outros que conseguir negociar.

Como um gasto único e totalmente sujeito a disponibilidades, 1-escambo pode valer como: *uma noite em alto luxo & ótima companhia; qualquer arma, equipamento ou roupa que não seja valiosa ou de alta tecnologia; reparos para um equipamento de alta tecnologia; contratação de um indivíduo muito violento como seu guarda-costas durante uma sessão; pagamento de tributos para um senhor da guerra por algumas sessões; manutenção e reparo de um veículo de alto desempenho, e bem usado, por algumas sessões; propinas, taxas e presentes suficientes para te colocar diante de qualquer pessoa.*

Para conseguir coisas melhores, você vai ter que fazer ações específicas. Não dá pra esperar encontrar equipamentos de alta tecnologia ou luxos ilimitados só de caminhar por uma propriedade de merda qualquer.

ANOTAÇÕES

NOME

APARÊNCIA

ATRIBUTOS

MOVIMENTOS

agir sob pressão

FRIO

destaque

RÍGIDO

destaque

QUENTE

destaque

AFIADO

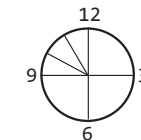
destaque

ESQUISITO

destaque

FERIMENTO

cronômetro



estável

quando a vida entra em risco:

- volte com -1rígido
- volte com +1esquisito (máximo de +3)
- mude de manual
- morra

CHARLATÃO

HS

ajudar ou interferir; encerrar sessão

AVANÇOS

experiência ○○○○○>>>avanço

- __ ganhe +1 quente (máximo de quente +3)
 - __ ganhe +1 frio (máximo de frio +2)
 - __ ganhe +1 rígido (máximo de rígido +2)
 - __ ganhe +1 esquisito (máximo de esquisito +2)
 - __ escolha um novo movimento de maestrina d'
 - __ escolha um novo movimento de maestrina d'
 - __ acrescente segurança ao seu estabelecimento
 - __ resolva o interesse de alguém em seu estabelecimento
 - __ ganhe um movimento de outro manual
 - __ ganhe um movimento de outro manual
-
- __ ganhe +1 para qualquer atributo (máximo de +3)
 - __ aposente seu personagem com segurança
 - __ crie um segundo personagem com o qual jogar
 - __ mude seu personagem para outro manual
 - __ escolha 3 movimentos básicos e os avance
 - __ avance os outros 3 movimentos básicos



MOVIMENTO ESPECIAL

Se você descolar algo pra outro personagem – seja sexo, comida, um algo a mais ou qualquer outra coisa – conte isso como se fosse sexo entre os dois..

OUTROS MOVIMENTOS

EQUIPAMENTOS E ESCAMBO

MAESTRINA D'

Na lendária Era Dourada haviam estas minas chamadas de Maestrinas. Eram conhecidas por usar roupas finas e, onde quer que estivessem, haveria um som elegante para ser ouvido. Tinha também esta outra, as Maître d'. Eram conhecidas por usar roupas elegantes e, onde quer que estivessem, as pessoas teriam toda a comida que fossem capazes de comer, e só coisa fina.

Aqui em Apocalypse World, todas essas maestrinas morreram enquanto sua gordura queimava e derretia, vazando de seus corpos. Morreram junto do som elegante e de toda a comida que alguém conseguisse comer. Agora, Maestrinas d' já não podem mais oferecer a ninguém o que seus predecessores podiam, mas foda-se, talvez consigam achar pelo menos alguma coisinha para aliviar o seu estresse.

MOVIMENTOS

DE MAESTRINA D'

Chama isso de quente? quando fizer algo sob pressão, role+quente no lugar de rolar+frio.

Demônio com uma lâmina: quando usar uma lâmina para partir pra cima, role+quente no lugar de rolar+rígido.

Dedos em todos os bolos: avise por aí que você quer uma coisa – uma pessoa, um algo a mais, ou só uma coisa qualquer – e role+quente. Com 10+, o que você quis aparece na porta do seu estabelecimento, como num passe de mágica. Com 7-9, bem, o pessoal faz um esforço e todos estão querendo te agradecer, e o que vale é a intenção, né? Com uma falha, o que você quis aparece em seu estabelecimento pra você, mas com algumas dívidas junto.

Todo mundo come, até aquele cara ali: quando quiser saber algo a respeito de alguém importante (você decide), role+quente. Com um sucesso, faça as perguntas abaixo ao MC. Com 10+, faça 3. Com 7-9, faça 1:

- Como a pessoa está? O que ela tem?
- Quem essa pessoa conhece, de quem ela gosta e em quem ela confia?
- Como eu poderia afetar essa pessoa, física ou emocionalmente?
- O que ou quem essa pessoa mais ama?
- Quando é que vou encontrar essa pessoa de novo?
- Com uma falha, faça 1 pergunta, mas a pessoa ficará sabendo de seu interesse nela.

Com uma falha, faça 1 pergunta, mas a pessoa ficará sabendo de seu interesse nela.

Me dê um motivo: cite alguém que possa ter comido, bebido ou ingerido de alguma maneira algo que você tenha tocado. Se for um PNJ, role+rígido; se for um PJ, role+Hs. Com 10+, é certeza que a pessoa o fez e ela sofrerá 4-ferimentos (penetrante) em algum momento dentro as próximas 24 horas. Com 7-9, ela sofrerá 2-ferimentos (pa). Com uma falha, várias pessoas à escolha do MC terão ingerido algo, podendo ou não incluir a pessoa que você nomeou, e sofrerão 3-ferimentos (penetrante).

ESTABELECIMENTO

Um estabelecimento tem uma atração principal, com o apoio de duas outras atrações menores (como um bar que é famoso por suas bebidas, mas amparado por música e comida simples). Escolha um para ser sua atração principal e dois para apoiá-la:

- comida luxuosa ○ música ○ moda ○ muita comida ○ café
- comida simples ○ jogos ○ arte ○ bebidas ○ espetáculos
- esportes ○ lutas ○ teatro ○ sexo ○ drogas

(com participação da plateia)

Para compor a atmosfera de seu estabelecimento, escolha e sublinhe 3 ou 4: animação, intimidade, fumaça, sombras, perfumes, lama, veludo, fantasias, dinheiro, luzes, acústica, anonimato, carnes, espionagem, sangue, intriga, violência, nostalgia, tempero, sossego, luxo, nudez, restrição, esquecimento, dor, safadezas, doces, proteção, sujeira, barulho, dança, frio, máscaras, frutas frescas, jaulas.

Seus clientes habituais incluem esses cinco PNJs (pelo menos): Lampreia, Gata, Fodão, Toyota e Bebum.

Quem deles é seu melhor cliente? _____

Quem deles é seu pior cliente? _____

Esses três PNJs (pelo menos) têm interesse em seu estabelecimento: Velho, Risadinha, Coxas.

Quem quer fazer parte do estabelecimento?

Com quem você tem uma dívida por causa do estabelecimento?

Quem quer que o estabelecimento deixe de existir?

Como segurança, escolha isto:

- uma gangue de verdade (3-ferimentos, gangue, pequena, 1-armadura)

Senão, escolha 2 dentre os abaixo:

- uma escopeta conveniente (3-ferimentos, perto, recarga, grotesca)
- um leão de chácara que sabe o que faz (2-ferimentos, 1-armadura)
- umas chapas de compensado e arame farpado
- segredos, senhas, códigos e sinais, entrada somente para convidados, nome na lista, etc.
- todo mundo armado: seu elenco & equipe formam uma gangue (2-ferimentos, gangue, pequena, 0-armadura)
- ruelas cheias de becos sem saída, esconderijos e lugares fechados
- sem lugar fixo, cada dia em um novo endereço

ELENCO & EQUIPE

Seu elenco & equipe pode consistir apenas de outros PJs, caso eles concordem, ou apenas de PNJs ou uma mistura de ambos. Se incluir PNJs, fale um pouco sobre eles com o MC, dando-lhes nomes e uma breve descrição de uma linha. Tente fazer com que combinem com a cena do estabelecimento.

CRIANDO MAESTRINAS D

Escolha nome, aparência, atributos, movimentos, equipamento e Hs.

NOME

Biscoito, Argento, Fumaça, Preguiçoso, Chefe, Rosa, Amada, Caladão, Presidente, Túmulo, Açafraão ou Vida.

Cavalo, Coelho, Truta, Gato, Aranha, Cobra, Morcego, Lagarto, Chacal, Tecelão-do-bico-branco, Cotovia.

Mãos flexíveis, mãos lépidas, mãos precisas, mãos nervosas, dedos de salsicha, mãos cheias de cicatrizes ou mãos brincalhonas.

Corpo esguio, corpo rechonchudo, corpo atarracado, corpo firme, corpo alto ou corpo forte.

ATRIBUTOS

Escolha um dos conjuntos abaixo:

- Frio+1, Rígido+1, Quente+2, Afiado=0, Esquisito+1.
- Frio=0, Rígido+1, Quente+2, Afiado+1, Esquisito-1.
- Frio-1, Rígido+2, Quente+2, Afiado=0, Esquisito-1.
- Frio=0, Rígido=0, Quente+2, Afiado+1, Esquisito=0.

MOVIMENTOS

Você ganha todos os movimentos básicos. Escolha dois movimentos de maestrina d'.

Você pode usar todos os movimentos de batalha, mas quando tiver a oportunidade, veja os movimentos **tomar à força, servir de isca e virar a mesa**.

EQUIPAMENTOS

Além de seu estabelecimento, você ganha:

- Uma lâmina cruel, como uma faca de cozinha ou tesouras grandes afiadas (2-ferimentos, mão)
- Bugigangas que valem 2-escambo
- Roupas adequadas ao seu visual, incluindo, se quiser, algo que tenha 1-armadura (você cria os detalhes)

Se quiser começar o jogo com um veículo ou uma prótese, consiga uma com o MC.

APARÊNCIA

Masculina, feminina, ambígua ou transgressora.

Roupas casuais, roupas de vitrine, roupas vintage, roupas de açougueiro, roupa fetichista, roupas brancas imaculadas.

Rosto apertado, rosto masculinizado, rosto bonito, rosto expressivo, rosto redondo, rosto tatuado, rosto de porcelana, rosto com cicatrizes.

Olhos calmos, olhos brilhantes, olhos curiosos, olhos sinceros, olhos perniciosos ou caolho.

Corpo gordo, corpo inquieto, corpo gordinho, corpo curvilíneo, corpo incomum ou corpo magro.

AVANÇOS

Sempre que rolar um atributo evidenciado e sempre que reiniciar seu Hs com alguém, marque uma bolinha de experiência. Quando marcar a 5a, avance e apague-as.

Cada vez que avançar, escolha uma das opções dadas. Marque um X nela, pois você não poderá escolhê-la de novo.

HS

Todo mundo deve introduzir seus personagens pelo nome, aparência e perspectiva. Faça isso na sua vez.

Anote os nomes dos outros personagens.

Vai haver mais uma rodada de apresentações para o Hs. Na sua vez, faça uma ou ambas as perguntas:

- Quem de vocês eu acho o mais atraente? Anote Hs+2 com aqueles personagens.
- Quem de vocês é meu favorito? Anote Hs+3 com aquele personagem.

Com os demais personagens, anote Hs+1. É seu trabalho analisar as pessoas com clareza.

Na vez dos demais jogadores, responda às perguntas deles do jeito que quiser.

No final, escolha um dos personagens com o Hs mais alto em sua ficha. Pergunte ao jogador dele qual dos atributos de seu personagem ele acha o mais interessante e o destaque. O MC também vai lhe dizer outro atributo que você deve evidenciar.

ESCAMBO

Seu estabelecimento garante seu dia a dia, logo, enquanto ele estiver funcionando, você não precisará gastar escambo para manter seu estilo de vida no início da sessão.

Como um gasto único e totalmente sujeito a disponibilidades, 1-escambo pode valer como: *qualquer arma, equipamento ou roupa que não seja valiosa ou de alta tecnologia; contratação de um indivíduo muito violento como seu guarda-costas durante uma sessão; o custo material para que um médico salve sua vida; pagamento de tributos para um senhor da guerra por algumas sessões; propinas, taxas e presentes suficientes para te colocar diante de qualquer pessoa.*

Para conseguir coisas melhores, você vai ter que fazer ações específicas. Não dá pra esperar encontrar equipamentos de alta tecnologia ou luxos ilimitados só de caminhar por uma propriedade de merda qualquer.

ANOTAÇÕES

NOME

APARÊNCIA

ATRIBUTOS MOVIMENTOS

agir sob pressão

FRIO

destaque

RÍGIDO

destaque

QUENTE

destaque

AFIADO

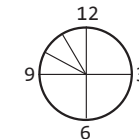
destaque

ESQUISITO

destaque

FERIMENTO

cronômetro



estável

quando a vida entra em risco:

- volte com -1rígido
- volte com +1esquisito (máximo de +3)
- mude de manual
- morra

MAESTRINA D

HS

ajudar ou interferir; encerrar sessão

AVANÇOS

experiência ○○○○○>>>avanço

- __ ganhe +1frio (máximo de frio +2)
 - __ ganhe +1rígido (máximo de rígido +2)
 - __ ganhe +1afiado (máximo de afiado +2)
 - __ escolha um novo movimento de gênias
 - __ escolha um novo movimento de gênias
 - * receba uma gangue para sua segurança e **liderança**
 - __ adicione duas opções a sua oficina
 - __ adicione suporte de vida a sua oficina (concertar pessoas)
 - __ ganhe um movimento de outro manual
 - __ ganhe um movimento de outro manual
-
- __ ganhe +1 para qualquer atributo (máximo de +3)
 - __ aposente seu personagem com segurança
 - __ crie um segundo personagem com o qual jogar
 - __ mude seu personagem para outro manual
 - __ escolha 3 movimentos básicos e os avance
 - __ avance os outros 3 movimentos básicos



GÊNIA

Se tem uma coisa com a qual você pode contar em Apocalypse World é: as coisas se quebram.

Gênias são técnicas com habilidades muito legais ligadas às suas oficinas e alguns movimentos bem divertidos, capazes de moldar a realidade. Jogue de gênica se quiser ser uma aliada poderosa e útil, mas não quiser assumir uma posição de liderança. Aviso: sua oficina depende de recursos, muitos recursos, então faça amizade com todo mundo.

MOVIMENTO ESPECIAL

Se você fizer sexo com outro personagem, ele automaticamente fala com você como se fosse uma das coisas com as quais você fala (usando o movimento “as coisas também falam”) e você tivesse rolado 10+, mesmo que você não tenha esse movimento. O outro jogador e o MC responderão às suas perguntas.

O movimento “as coisas também falam” não funciona em pessoas de nenhum outro jeito.

OUTROS MOVIMENTOS

EQUIPAMENTOS E ESCAMBO

MOVIMENTOS DE GÊNIAS

- **As coisas também falam:** sempre que examinar ou lidar com alguma coisa interessante, role+esquisito. Com um sucesso, você pode fazer perguntas ao MC. Com 10+ faça 3. Com 7-9, faça 1:
 - Quem mexeu nisso antes de mim?
 - Quem fez isso?
 - Quais fortes emoções ocorreram recentemente ao redor disso?
 - Quais palavras foram ditas recentemente na presença disso?
 - O que foi feito recentemente com isso ou nisso?
 - O que está errado com isso e como posso arrumar?

Trate uma falha como se você tivesse tentado abrir sua mente para a tempestade psíquica que assola o mundo e rolado uma falha.

- **Sentir nos ossos:** no início da sessão, role+esquisito. Com 10+, receba domínio 1+1. Com 7-9, receba domínio 1. A qualquer momento, você ou o MC pode gastar seu domínio para fazer com que você já esteja no local, com as ferramentas e conhecimentos adequados, com ou sem uma boa explicação do motivo para isso ter acontecido. Se seu domínio era 1+1, receba +1adiante agora. Com uma falha, o MC recebe domínio 1 e pode gastá-lo para fazer com que você já esteja no local, mas de alguma forma presa, impedida ou capturada.

○ **Coberto de razão:** quando um personagem pedir seu conselho, diga a ele qual você honestamente considera o melhor curso de ação. Se o personagem seguir seu conselho, receberá +1 em quaisquer rolagens necessárias e você marcará experiência.

○ **No limite da realidade:** algum componente de sua oficina, ou algum arranjo de componentes, é bastante receptivo à tempestade psíquica que assola o mundo (+presságio). Escolha o que é e dê um nome ao item, caso contrário, deixe que o MC revele o que é durante o jogo.

○ **Assustadoramente intenso:** quando fizer algo sob pressão, cobrir uma área ou servir de isca, role+esquisito no lugar de rolar+frio.

○ **Compreensão profunda:** receba +1esquisito (máximo esquisito+3)

OFICINA

Escolha como é sua oficina.

Escolha 3: uma garagem, uma sala escura, um ambiente de cultivo controlado, trabalhadores habilidosos (Carna, Preciosa, Sumido, etc.), um ferro velho cheio de materiais, um caminhão ou van, depósito de eletrônicos bizarros, ferramentas robóticas, transmissores & receptores, um local de testes, uma relíquia da Antiga Era Dourada, armadilhas.

Quando estiver em sua oficina e quiser se dedicar a fazer algo ou a entender profundamente alguma merda, decida o que e avise ao MC. Ele lhe dirá “claro, sem problemas, mas...” e escolherá entre 1 e 4 dentre os seguintes:

- Você precisará trabalhar nisso por horas/dias/semanas/meses.
- Primeiro você precisará conseguir/criar/consertar/entender _____.
- Você precisará de _____ para te ajudar com isso.
- Vai te custar uma puta grana.
- O melhor que você conseguirá fazer será uma versão bosta, fraca e pouco confiável.
- Isso vai expor você (e seus colegas) a um perigo sério.
- Você precisará adicionar _____ à sua oficina primeiro.
- Você só vai conseguir após várias/dezenas/centenas de tentativas.
- Você precisará desmontar _____ para conseguir fazer isso.

O MC pode conectar todos com um “e” ou pode enfiar um “ou” pidedoso no meio.

Quando conseguir cumprir os pré-requisitos, você consegue terminar. O MC vai dizer quais são as regras pro que você fez, ou informar o que você descobriu, ou o que quer que precise ser feito.

PROJETOS

CRIANDO GENIAS

Escolha nome, aparência, atributos, movimentos, equipamento e Hs.

NOME

Leah, Joshua, Tai, Ethan, Bran, Jeremy, Amanuel, Justin, Jessica, Eliza, Dylan, Adnan, Alan, Nils, Ellen, Lee, Kim, Adele.

Leone, Burdick, Oliver, Goldman, Whiting, Fauci, Hossfield, Lemma, Morrell, Ozair, Robinson, Lemieux, Whitmont, Cullen, Spector.

ATRIBUTOS

Escolha um dos conjuntos abaixo:

- Frio-1, Rígido=0, Quente+1, Afiado+1, Esquisito+2.
- Frio=0, Rígido-1, Quente-1, Afiado+2, Esquisito+2.
- Frio+1, Rígido-1, Quente=0, Afiado+1, Esquisito+2.
- Frio+1, Rígido+1, Quente-1, Afiado=0, Esquisito+2.

MOVIMENTOS

Você ganha todos os movimentos básicos. Escolha dois movimentos de gênias.

Você pode usar todos os movimentos de batalha, mas quando tiver a oportunidade, veja os movimentos **ficar ligado**, **servir de isca** e **virar a mesa**, além das regras a respeito de como veículos sofrem ferimentos.

EQUIPAMENTOS

Além de sua oficina, detalhe também suas roupas de acordo com seu visual. Você tem bugigangas que valem 6-escambo e de uma até três peças de equipamento normal ou armas.

Se quiser começar o jogo com uma prótese, consiga uma com o MC.

PROJETOS

É sua responsabilidade iniciar e perseguir projetos do personagem durante o jogo. Eles podem ser qualquer coisa que você quiser, de longa ou curta duração. Comece pensando no projeto com o qual trabalharia no começo do dia ao iniciar a sessão..

APARÊNCIA

Masculina, feminina, ambígua ou transgressora.

Roupas utilitárias e equipamentos, roupas de pechincha e equipamentos, roupas vintage e equipamentos, roupas tecnológicas e equipamentos.

Rosto simples, rosto bonito, rosto receptivo, rosto expressivo.

Olhos vesgos, olhos tranquilos, olhos inquietos, olhos ligeiros, olhos avaliadores ou olhos ardentes.

Corpo gordo, corpo delgado, corpo corcunda, corpo rijo, corpo atarracado ou corpo estranho.

AVANÇOS

Sempre que rolar um atributo evidenciado e sempre que reiniciar seu Hs com alguém, marque uma bolinha de experiência. Quando marcar a 5a, avance e apague-as.

Cada vez que avançar, escolha uma das opções dadas. Marque um X nela, pois você não poderá escolhê-la de novo.

HS

Todo mundo deve introduzir seus personagens pelo nome, aparência e perspectiva. Faça isso na sua vez.

Anote os nomes dos outros personagens.

Haverá mais uma rodada de apresentações para o Hs. Na sua vez, faça uma ou ambas as perguntas:

- *Quais de vocês são os mais estranhos? Anote Hs+1 com aqueles personagens.*
- *Qual de vocês representa o maior problema? Anote Hs+2 com aquele personagem.*

Com os demais personagens, anote Hs-1. Você tem mais o que fazer e mais o que aprender.

Na vez dos demais jogadores, responda às perguntas deles do jeito que quiser.

No final, escolha um dos personagens com o Hs mais alto em sua ficha. Pergunte ao jogador dele qual dos atributos de seu personagem ele acha o mais interessante e o destaque. O MC também vai lhe dizer outro atributo que você deve evidenciar.

ESCAMBO

No começo de cada sessão, gaste 1 ou 2-escambos para manter seu estilo de vida. Se não for capaz, ou não quiser fazê-lo, avise ao MC e responda às perguntas dele.

Manter em funcionamento as tecnologias sensíveis ou frágeis de um PNJ rico.

Reparar equipamentos de alta tecnologia de um PNJ rico.

Fazer pesquisas para um PNJ rico.

Outros que conseguir negociar.

Como um gasto único e totalmente sujeito a disponibilidades, 1-escambo pode valer como: *uma noite em alto luxo & ótima companhia; qualquer arma, equipamento ou roupa que não seja valiosa ou de alta tecnologia; reparos para um equipamento de alta tecnologia; contratação de um indivíduo muito violento como seu guarda-costas durante uma sessão; a contratação de bons trabalhadores por algumas sessões; o custo material para que um médico salve sua vida; pagamento de tributos para um senhor da guerra por algumas sessões; manutenção e reparo de um veículo de alto desempenho, e bem usado, por algumas sessões; propinas, taxas e presentes suficientes para te colocar diante de qualquer pessoa.*

Para conseguir coisas melhores, você vai ter que fazer ações específicas. Não dá pra esperar encontrar equipamentos de alta tecnologia ou luxos ilimitados só de caminhar por uma propriedade de merda qualquer.

ANOTAÇÕES

NOME

APARÊNCIA

ATRIBUTOS MOVIMENTOS

agir sob pressão

FRIO

destaque

RÍGIDO

destaque

QUENTE

destaque

AFIADO

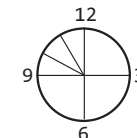
destaque

ESQUISITO

destaque

FERIMENTO

cronômetro



estável

quando a vida entra em risco:

- volte com -1rígido
- volte com +1esquisito (máximo de +3)
- mude de manual
- morra

GENIA

MOVIMENTOS BÁSICOS

AGIR SOB PRESSÃO

Quando **agir sob pressão** ou entrar em cobertura para aguentar o fogo inimigo, role+frio. Com 10+, você consegue. Com 7-9, você vacila, hesita ou enrola: o MC pode te oferecer um resultado pior, uma barganha difícil ou uma escolha terrível. Com uma falha, prepare-se para o pior.

PARTIR PRA CIMA

Quando **partir pra cima** de alguém, role+rígido. Com 10+ a pessoa tem que escolher 1:

- *Pagar pra ver e aguentar as consequências.*
- *Ceder e fazer o que você quiser.*

Com 7-9, ela pode escolher 1 dos acima, ou 1 dos abaixo:

- *Sair da sua frente.*
- *Se trancar em algum lugar seguro.*
- *Te dar algo que ela acha que você quer, ou lhe dizer algo que você quer ouvir.*
- *Se afastar calmamente, com as mãos onde você possa vê-las.*

Com uma falha, prepare-se para o pior

PEGAR DE SURPRESA

Quando **você atacar alguém que não esteja esperando por isso ou incapaz de se defender**, pergunte ao MC se existe a possibilidade de você errar. Se existe essa possibilidade, considere que você está partindo pra cima, mas sua vítima não poderá optar por ceder e fazer o que você quiser. Se a possibilidade não existir, você simplesmente inflige ferimentos de acordo com a situação.

BATALHAR

Quando você estiver no **calor da batalha**, poderá usar os movimentos de batalha..

SEDUZIR OU MANIPULAR

Quando você **tentar seduzir, manipular, blefar, passar a lábia ou mentir para alguém**, diga ao alvo o que você quer que ele faça, dê a ele um motivo e role+quente. **No caso de PNJs:** com 10+, o alvo vai seguir suas palavras até que (ou a não ser que) algum fato ou ação contrarie o motivo que você deu para ele. Com 7-9, o alvo vai seguir suas palavras, mas só se você conseguir dar a ele alguma garantia, corroboração ou provas antes. **No caso de PJs:** com 10+, ambos. Com 7-9, escolha 1:

- Se o alvo seguir suas palavras, ele marca experiência.
- Se ele se negar, apague o destaque de um de seus atributos até o final da sessão.

Com uma falha, seja PJ ou PNJ, prepare-se para o pior.

AJUDAR OU INTERFERIR

Quando **ajudar ou interferir** com alguém que está fazendo uma rolagem, role+Hs. Com 10+, a pessoa recebe +2 (ajuda) ou -2 (interferência) em sua rolagem. Com 7-9, ela recebe +1 (ajuda) ou -1 (interferência) em sua rolagem. Com uma falha, prepare-se para o pior.

MOVIMENTOS BÁSICOS

SACAR UMA SITUAÇÃO

Quando você **sacar uma situação tensa**, role+afiado. Com um sucesso, você pode fazer perguntas ao MC. Sempre que agir de acordo com as respostas, receba +1. Com 10+, faça 3 perguntas. Com 7-9, faça 1:

- *Onde fica a melhor rota de fuga / jeito de entrar / jeito de passar?*
- *Qual adversário é o mais vulnerável a mim?*
- *Qual adversário é a maior ameaça?*
- *Com o que deveria me preocupar mais?*
- *Qual é a localização exata do meu adversário?*
- *Quem está no controle aqui?*

Mesmo com uma falha, faça 1 pergunta, mas prepare-se para o pior.

SACAR UMA PESSOA

Quando tentar **sacar uma pessoa** em uma situação tensa, role+afiado. Com 10+, domínio 3. Com 7-9, domínio 1. Enquanto estiver interagindo com aquela personagem, você pode gastar seu domínio para fazer perguntas ao seu jogador, na razão de 1 para 1:

- *Sua personagem está falando a verdade?*
- *O que sua personagem está realmente sentindo?*
- *O que sua personagem pretende fazer?*
- *O que sua personagem deseja que eu faça?*
- *Como conseguiria convencer sua personagem a ____?*

Mesmo com uma falha, faça 1 pergunta, mas prepare-se para o pior.

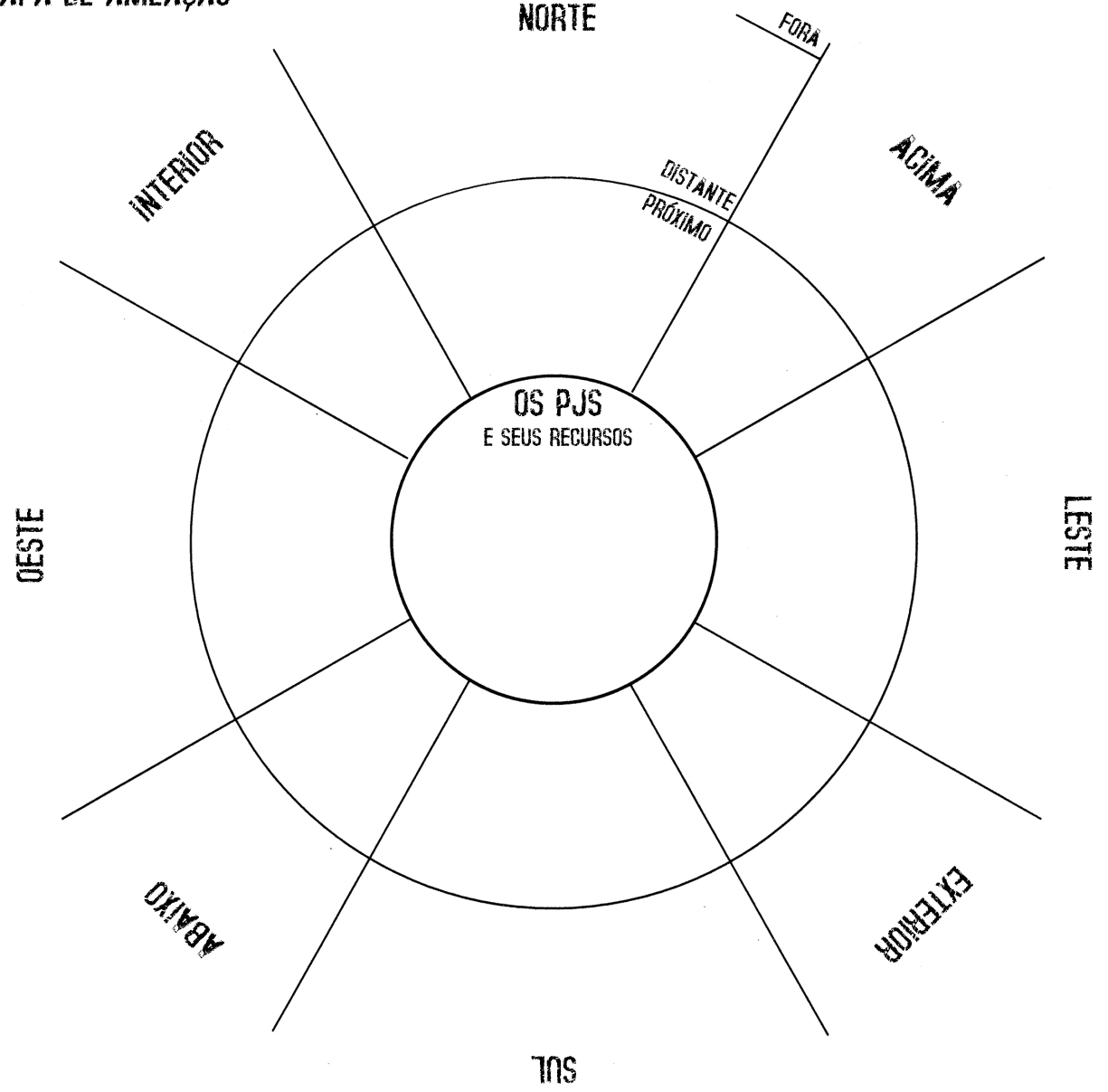
ABRIR SUA MENTE PARA A TEMPESTADE PSÍQUICA QUE ASSOLA O MUNDO

Quando **abrir sua mente para a tempestade psíquica que assola o mundo**, role+esquisito. Com um sucesso, o MC vai lhe dizer algo novo e interessante a respeito da situação atual e talvez lhe faça uma pergunta ou duas. Responda-as. Com 10+, o MC vai lhe dar muitos detalhes. Com 7-9, o MC vai lhe dar apenas algumas impressões. Se você já sabe tudo o que há para saber, o MC vai lhe afirmar isso. Com uma falha, prepare-se para o pior

ENCERRAR SESSÃO

No final de cada sessão, escolha uma personagem que o conheça melhor do que te conhecia antes. Se houve mais de uma qualificada, escolha a que preferir. Diga ao jogador da personagem escolhida para acrescentar na ficha dela +1 ao Hs com sua personagem. Se isso aumentar o Hs para Hs+4, então ele é resetado para Hs+1 (logo, aquela personagem marca experiência). Se ninguém conhece sua personagem melhor, escolha alguma personagem que não a conheça tão bem quanto acredita ou alguma outra personagem qualquer. Diga ao jogador dela para tirar da ficha dela -1 de Hs com sua personagem. Se isso reduzir o Hs para Hs-3, então ele é resetado para Hs=0 (logo, aquela personagem marca experiência).

MAPA DE AMEAÇAS



AMEAÇA

É CHAMADA DE:

TIPO:

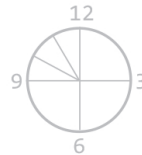
IMPULSO:

DESCRIÇÃO & ELENCO:



O QUE ESTÁ EM JOGO:

MOVIMENTO CUSTOMIZADO / CONTADOR:



AMEAÇA

É CHAMADA DE:

TIPO:

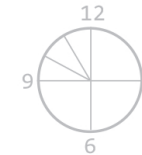
IMPULSO:

DESCRIÇÃO & ELENCO:



O QUE ESTÁ EM JOGO:

MOVIMENTO CUSTOMIZADO / CONTADOR:



AMEAÇA

É CHAMADA DE:

TIPO:

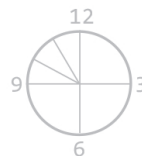
IMPULSO:

DESCRIÇÃO & ELENCO:



O QUE ESTÁ EM JOGO:

MOVIMENTO CUSTOMIZADO / CONTADOR:



AMEAÇA

É CHAMADA DE:

TIPO:

IMPULSO:

DESCRIÇÃO & ELENCO:



O QUE ESTÁ EM JOGO:

MOVIMENTO CUSTOMIZADO / CONTADOR:

