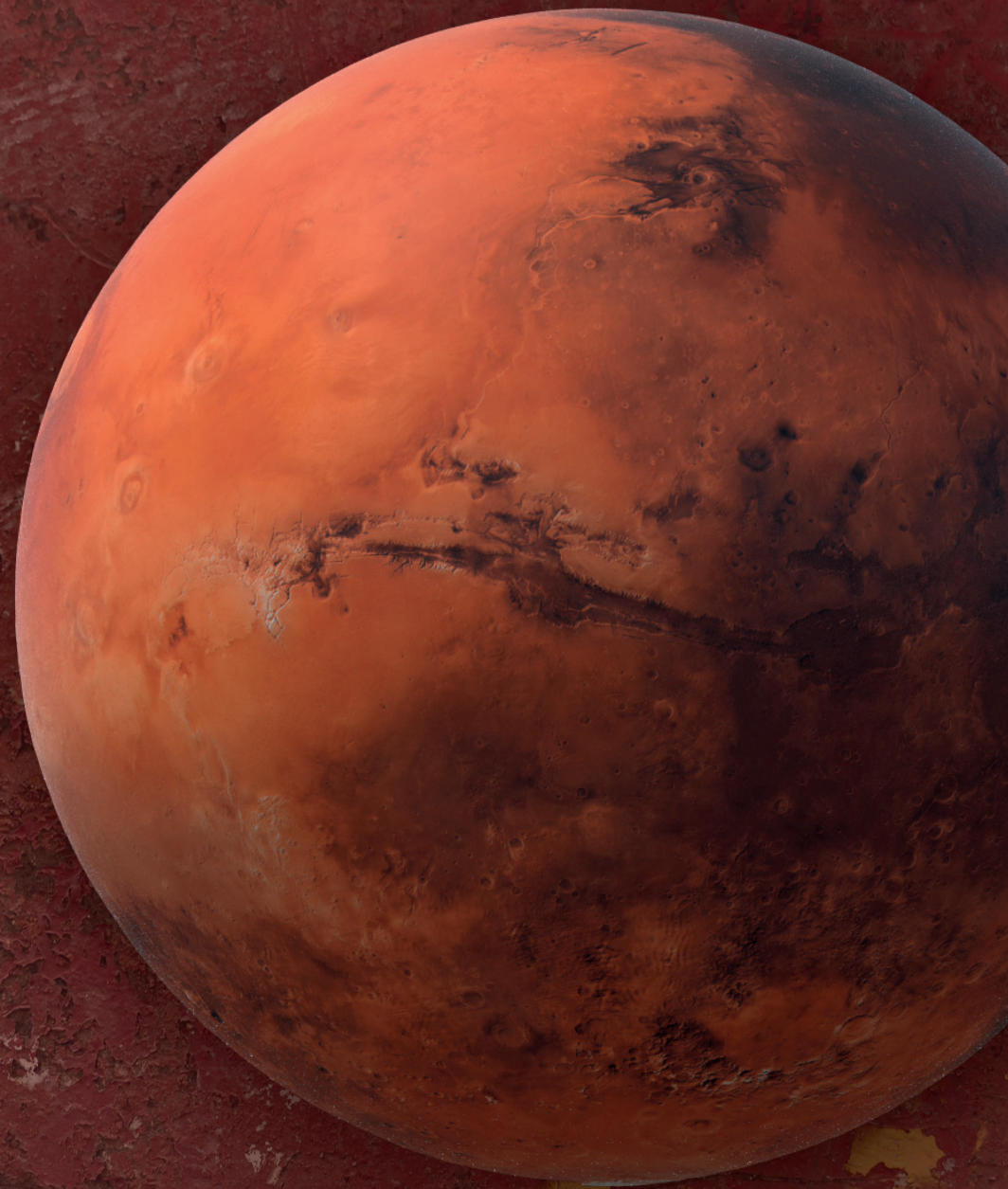


CÃES DO ESPAÇO



POR ELVES CUNHA

INTRODUÇÃO

Em um futuro um pouco distante, talvez alguns séculos a frente, os humanos conseguiram sair do planeta Terra e inaugurar sua expansão espacial pelo sistema solar. Mas isso não foi uma série bonita sobre “chegar onde o homem nunca esteve” ou fruto de um progresso científico de uma sociedade altamente desenvolvida. O capitalismo não acabou, na verdade ele devastou os recursos naturais do planeta, jogando bilhões e bilhões de pessoas na miséria e na fome, apesar do alto desenvolvimento tecnológico. A capacidade de produção colossal e extremamente avançada ficaria totalmente inutilizada caso não se encontrasse matéria prima suficiente para produzir, e produzir trilhões de toneladas de artigos inúteis e de má qualidade para manter a massa sobrevivendo e consumindo. Foi nessa situação que os governos do mundo se uniram, pois perceberam uma coisa: a terra era uma bomba relógio, ou se ganha os céus para manter a sobrevivência desse sistema de exploração, ou a população faminta derrubaria a força os governos e qualquer noção de propriedade privada.

E chegamos a Marte! A gloriosa ciência foi louvada quando a terra formação de regiões inteiras do planeta vermelho ficou pronta, pois essas áreas eram ricas em praticamente todos os minérios necessários para a continuidade da produção de metais, combustíveis e polímeros, quase esgotados por aqui. Logo empresas de mineração e transformação multinacionais se tornaram interplanetárias, e milhões de desempregados eram

enviados com suas famílias para a colônia vermelha, o “mundo novo”. As condições de trabalho eram terríveis, apesar de os operários pilotarem robôs mineradores pesados de última geração, os acidentes fatais eram comuns. As condições de habitação, saneamento e alimentação eram precárias e a sobrevivência ali começou a ser questionada. Não demorou para explodirem greves e manifestações por melhores condições de trabalho e de vida, e a resposta das mineradoras em conjunto com o governo da terra não poderia ser outro: ocupação militar da colônia de Marte por parte das Forças Armadas de Ocupação (FAO). A verdade veio à tona, eram todos escravos miseráveis ali, tanto quanto o foram em seu antigo lar. E a bomba explodiu.

Milhares de rebeldes se lançaram a ataques contra o exército espacial. Expropriaram suas máquinas de trabalho, os chamados “besouros”, e atacavam de forma violenta os soldados em seus mechas de combate, vez ou outra capturando melhores armas para seu arsenal para liberar áreas e cidades marcianas e tomar o controle das minas. Os guerrilheiros maltrapilhos eram chamados de cães sarnentos pelos militares terrestres, e como forma de ironizar seus algozes, os revoltosos adotaram a alcunha de “Cães Vermelhos”, levantando a bandeira de independência da colônia marciana. Assim começou o Exército de Libertação de Marte, cuja luta se expandiu para todo o sistema solar sem data para terminar.

O BÁSICO

Cães do Espaço é um RPG sobre combater um sistema opressor da forma mais estilosa possível: pilotando robôs gigantes! Nele você e seus amigos encarnam revolucionárias e guerrilheiros que lutam para conseguir a independência da colônia de exploração marciana e definir seus próprios destinos, mas tem em mãos pouco mais que máquinas de trabalho totalmente inadequadas para o combate adaptadas na marra, contra um exército muito bem equipado e com superioridade numérica. Porém não há alternativa a não ser lutar ou morrer na escravidão! Junte de 3 a 5 pessoas e embarque nessa aventura! Este é um jogo fortemente inspirado em séries como Mobile Suit Gundam e CodeGeass e é um RPG Empoderado pelo Apocalypse, ou seja, ele é baseado em Apocalypse World de Vincent D. Baker e Meguey Baker e vários outros títulos da mesma base, entre eles especialmente Monsterhearts de Avery Alder, Masks de Brendan Conway e Night Witches de Jason Morningstar. Dito isso, ele segue alguns princípios:

A CONVERSA

O jogo em si é um diálogo, uma conversa. As jogadoras criam uma história de forma colaborativa sobre uma revolução num planeta praticamente inóspito e contra todas as chances. A Mestre do Jogo estabelece as cenas, descreve as situações e incorpora os coadjuvantes e ameaças, e as jogadoras declaram o que suas personagens estão fazendo, suas atitudes e ações. Da mesma forma que uma conversa normal, às vezes algumas jogadoras podem interromper outras, mas o bom senso de todos e a mediação da Mestre através das regras farão o jogo fluir de modo que todos possam se divertir.



Os OBJETIVOS

Todos sentados à mesa compartilham desses quatro Objetivos:

FAÇA COM QUE A VIDA DE CADA PERSONAGEM SEJA INTERESSANTE:

Enquanto jogadora é seu dever tornar sua personagem interessante. Envolve-as nos conflitos, desenvolva sua personalidade, seus desejos, como ela interpreta o mundo e como lida com a guerra. Não deixe tudo nas mãos da MJ, afinal de contas a responsabilidade de contribuir com a diversão é de todas. Enquanto MJ, você deve estimular as jogadoras a engatilhar movimentos, levá-las a situações que rendam boas cenas (não necessariamente agradáveis, mas seguras), fazer o máximo de perguntas possíveis e construir sobre as respostas, afinal o jogo não é só seu.

MANTENHA A HISTÓRIA SELVAGEM:

Vocês estão em guerra contra um poderoso exército muito bem treinado. Vocês estão na desvantagem, com fome e com péssimas armas. Mas em compensação, vocês estão com o povo, recebem ajuda sempre que possível, e novos voluntários engajam continuamente nas fileiras dos Cães. Imaginar Marte como uma grande colônia de mineração já é selvagem, imagine com batalhas de robôs gigantes? Parece perigoso e coisas inesperadas podem acontecer. Esteja sempre aberto a surpresas e improvisos MJ, pois quanto mais imprevisível for e menos controle você tiver sobre o “roteiro”, acredite, mais selvagem a história ficará.

DIGA O QUE AS REGRAS DEMANDAM:

Os movimentos têm um objetivo concreto em Cães do Espaço. Eles estão ali para balançar as coisas. Quando alguém pegar os dados, a história pode ir para lugares inesperados e instigantes. Vocês estão aqui para ver o que acontece, e as regras vão ajudar a lançar a roda da fortuna. Sucessos são bons, mas falhas são ainda melhores.

DIGA O QUE A HONESTIDADE DEMANDA:

Ninguém está aqui para ferrar com o outro de surpresa e ficar por cima. O jogo é sobre criar uma história coletivamente, e isso necessita que as pessoas confiem umas nas outras. Isso é honestidade. Mesmo que uma das personagens seja uma filha da puta, as traições que ela comete dentro do jogo devem estar claras na ficção e fora dela para que vá em direções interessantes e seguras para todas. A MJ também deve entender que não está jogando contra as jogadoras, mas com elas. Deve ser clara quanto às consequências das ações e por onde as cenas estão indo. A história em si já é violenta, e coisas violentas irão acontecer, afinal é uma guerra. Mas mantenha em mente os sentimentos e as expectativas de todas, e sempre pergunte antes de prosseguir com uma cena mais brutal.

Esta não é uma lista que você precisa memorizar ou conferir. Ao invés disso, são quatro ideias que se reforçam e ajudam a comunicar o espírito do jogo.

PERFIS

Cada jogadora assume um dos cinco perfis disponíveis. Cada um exprime um arquétipo revolucionário, com seus objetivos, preocupações, habilidades e recursos próprios e detém movimentos especiais de perfil. Para criar uma personagem, basta seguir as orientações descritas na ficha, todas as informações que a jogadora precisa estão lá (além das fichas dos movimentos básicos, que devem estar disponíveis a todas). Os cinco perfis são:

Lobo: é uma líder habilidosa, cuja confiança e admiração de seus camaradas tornam suas responsabilidades ainda mais pesadas, pois ela sente cada estratégia falha e cada vida perdida em combate.

Coiote: é antes de tudo uma artista, seja com um instrumento musical, dentro de sua oficina ou no campo de batalha. A Coiote deseja não apenas a vitória, mas sonha em criar um mundo novo e repleto de beleza com seus camaradas, onde todos tenham vidas dignas e livres.

Chacal: vingança é a palavra-chave. A Chacal perdeu pessoas que amava nas mãos do exército da terra de jeitos horríveis, e seu ódio é o que a faz levantar a cada manhã. Seu objetivo é destruir os inimigos da forma mais dolorosa possível, mesmo que isso sacrifique o que resta de sua humanidade.

Raposa: é a infiltradora, hacker, sniper. A raposa é o cérebro da revolução, e também aquela que avança silenciosamente e nas sombras. Apesar de não causar dano direto, o impacto de suas ações a longo prazo é devastador. Tudo e todos estão em sua mira.

Vira-Lata: antes de revolucionária, é uma sobrevivente. A vira-lata passou a vida entrando e saindo de situações perigosas e extremas com habilidade. Talvez anteriormente uma criminosa, agora emprega suas habilidades escorregadias à libertação do povo marciano.

BESOUROS

Os Besouros são máquinas de trabalho utilizados nas grandes obras de Marte. São robôs pilotados por operários, e receberam esse apelido por conta de sua aparência robusta, que também pode alçar vôo. Quando a guerra civil estourou, os besouros se tornaram armas de guerra improvisadas, modificadas pelos engenheiros e mecânicos da revolução. A gíria acabou se generalizando também aos Military Combat Frames (MCFs) utilizados pelas FAO, máquinas brutais de guerra incrivelmente poderosas. No decurso da guerra, vários MCFs foram expropriados das FAO e reconfigurados às necessidades dos revolucionários. No fim essas “quimeras” são todas chamadas de besouros. A inovação mais recente diz respeito a Matriz Neural, no qual o piloto pode fazer uma sincronização de seu cérebro com a máquina para obter desempenho superior, mas como a tecnologia era apenas experimental antes da guerra eclodir, ainda existem efeitos colaterais indesejáveis, que podem levar até a aneurismas.

MOVIMENTOS E DADOS

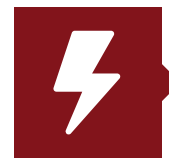
Como em todo Empoderado pelo Apocalypse, quando uma jogadora declara uma ação e ela engatilha o que está descrito em um dos movimentos do jogo (sejam movimentos básicos ou movimentos de perfil), é necessário rolar 2d6 + o atributo pedido e observar o resultado, que deve gerar novos caminhos. Em geral, um resultado 10+ é um sucesso e garantirá vantagens. 7-9 é um sucesso parcial, e um custo será exigido do personagem para proceder. Caso o resultado seja 6 ou menos, a MJ avança com uma consequência permanente na história e a jogadora marca experiência. A Mestre do Jogo nunca rola dados. Ela reage com movimentos dependendo dos resultados das rolagens das jogadoras, estabelecendo as consequências e movendo a história em direções interessantes, para que mais movimentos sejam engatilhados. Todas as jogadoras têm acesso aos movimentos básicos e movimentos de batalha (quando estiverem pilotando seus besouros), e cada perfil tem movimentos especiais que podem ser usados por sua personagem.

MOVIMENTOS DE MORTE

Quando você marca o último ferimento em sua ficha, você ativa o movimento de morte antes de seu personagem perecer definitivamente. Nesse momento, siga o roteiro descrito, tome controle da narrativa brevemente e atribua as consequências.

ATRIBUTOS

Existem cinco atributos básicos de piloto que serão somados às rolagens quando movimentos são engatilhados, eles descrevem qualidades que toda guerrilheira precisa ter para enfrentar os reveses da guerra civil e trazer a vitória para seus camaradas. Como regra geral, nenhum atributo pode ser menor que -2 ou maior que +3.



Fúria: Mede a agressividade, capacidade de agir com violência contra seus opressores. Uma revolução não se faz com flores. É utilizada quando a personagem enfrentar uma ameaça ou dar cobertura.



Crânio: Raciocínio, inteligência, sagacidade. É a capacidade de colocar a cachola pra funcionar. É utilizada nos movimentos analisar a conjuntura e bater em retirada.



Espírito: Carisma, empatia, presença, inspiração. É a capacidade de colocar seus camaradas pra cima e convencer os outros de suas ações. É utilizado para persuadir e apoiar um camarada.



Disciplina: Foco, força de vontade, determinação. Mostra o quão bom é o seu autocontrole e sua dedicação a suas tarefas revolucionárias. É utilizado quando defender sua posição e agir sob pressão.



Instinto: Você não sabe como isso funciona, você simplesmente sente. O Instinto mede a capacidade de improvisar e se adaptar a situação através de sua intuição. É utilizado para sincronizar na máquina e fazer uma manobra perigosa.

MOVIMENTOS BÁSICOS

AGIR SOB PRESSÃO

Quando você quiser agir numa situação tensa e perigosa, role +Disciplina. Com 10+, você mantém a calma e segue em frente. Com 7-9 você hesita, se atrapalha ou congela: o MJ pode oferecer um resultado ruim, uma barganha difícil ou uma escolha crucial. Numa falha se prepare para o pior.

PERSUADIR/NEGOCIAR

Quando você tenta negociar ou convencer alguém a fazer o que você quer, Role + Espírito. Com 10+ eles fazem o que você quer sem pensar duas vezes. Com 7 a 9 escolha um:

- Eles reagem de forma exagerada
- Eles exigem suborno, evidências, ou suporte concreto

APOIAR UM CAMARADA

Quando você defende, consola ou apoia um camarada, role + Espírito. 10+ escolha um. Com 7-9 você se expõe ao perigo ou piora a situação.

- **Faça um curativo e limpe um ferimento do outro personagem.**
- **Ao dar apoio emocional você acalma a pessoa. Limpe uma condição dela.**
- **Ao ajudar numa situação perigosa, você garante um +1 na rolagem do outro personagem.**

ANALISAR A CONJUNTURA

Quando você investigar uma situação ou um lugar em busca de informações, role +Crânio. Com 10+ faça três perguntas. Com 7-9 faça uma. Ganhe +1 para agir a partir das respostas. Com uma falha faça uma pergunta, e se prepare para o pior.

- **O que aqui eu posso usar para ____?**
- **O que aqui é uma pista sobre ____?**
- **O que aqui está em maior perigo?**
- **O que não é o que parece?**
- **Qual a melhor rota de fuga/entrada?**
- **Quem está no controle aqui?**
- **Qual a verdadeira posição de meu inimigo?**

DEFENDER SUA POSIÇÃO

Quando você entra numa discussão e defende sua posição, role +Disciplina. Em um 10+, escolha dois. Em um 7-9, escolha um.

- **Todos ao redor param o que estão fazendo para ouvir você falando.**
- **Nomeie um alvo. Eles não podem fugir sem responder ao seu discurso.**
- **Nomeie um alvo. Eles não podem atacar você sem perder status ou posição.**

MOVIMENTOS DE BATALHA

(OS MOVIMENTOS DE BATALHA PRESSUPÕEM QUE OS PILOTOS ESTÃO EM SEUS BESOUROS).

BATER EM RETIRADA

Quando você percebe que o risco é grande demais, e decide fugir, role +Crânio. Com 10+ você foge de forma bem-sucedida. Com 7 a 9 escolha um:

- **Você chama atenção indesejada**
- **Você cai em algo pior**
- **Você deixa algo para trás**

DAR COBERTURA

Quando você dá cobertura a um camarada, role +Fúria. Com 10+, escolha 2. Com 7-9, escolha 1.

- **Você provê cobertura, permitindo que outra personagem possa se movimentar ou agir livremente.**
- **Você provê apoio, dando a outro PJ +1 escolha em seu próprio movimento de batalha.**
- **Você provê supressão, impedindo que outra personagem possa se movimentar ou agir livremente (se for uma PJ, ela pode agir sob pressão).**
- **Você consegue um tiro de oportunidade, causando 1-ferimento em um inimigo a seu alcance.**

SOFRER ATAQUE PODEROSO

Quando a personagem estiver vulnerável e sofrer um ataque poderoso, ela engatilha esse movimento. Quando sofrer um ataque poderoso, role +ferimentos sofridos (após subtrair a armadura, se estiver usando alguma). Com 10+, a MC pode escolher 1 abaixo:

- **Você perde o controle perigosamente e está fora de ação: inconsciente, aprisionada, incoerente ou em pânico.**
- **É pior do que parece. Sofra 1-ferimento adicional.**
- **Escolha 2 da lista de 7-9 abaixo:**
Com 7-9, a MC pode escolher 1 abaixo:
 - **Outro colega sofre as consequências.**
 - **Você solta o que estiver segurando.**
 - **Você perde a noção de onde está alguém ou alguma coisa que estava sob seus cuidados.**
 - **Você não nota alguma coisa importante.**

SINCRONIZAR NA MÁQUINA

Quando você conecta sua mente na matriz para aumentar seu desempenho na batalha, role +Instinto. Num 10+ reserve 3. Com 7 a 9, reserve 1. Você pode gastar a reserva na proporção de 1 para 1 para melhorar suas rolagens durante a batalha. Com uma falha, receba um ferimento.

ENFRENTAR UMA AMEAÇA

Quando você enfrentar um inimigo, role +Fúria. Com um sucesso, você entra em combate. Com 10+ escolha 2. Com 7-9 escolha 1:

- **Você causa ferimentos no adversário (como estabelecido).**
- **Resista ou evite ferimentos.**
- **Crie uma oportunidade para seus aliados.**
- **Impressione, surpreenda ou amedronte a oposição.**

Numa falha, você recebe os ferimentos e fica vulnerável a um ataque poderoso.

FAZER UMA MANOBRA PERIGOSA

Quando você fizer uma manobra perigosa com o objetivo de superar um obstáculo, modificar o ambiente ou ganhar uma vantagem sobre o seu oponente, role +Instinto. Com 10+ você faz, surpreendendo a todos. Com 7 a 9 você consegue, mas se machuca no processo, receba 1-ferimento. Numa falha se prepare para o pior.





LOBO

NOME: _____

Descrição: Você viu toda a repressão e exploração a que o povo marciano estava submetido e não teve estômago para ficar calada. Você poderia ter ficado de fora, seguido em frente e tocado sua vidinha, talvez pudesse até chegar a ser alguém bem sucedido. Mas fez uma escolha, a única possível para você. Estudou as técnicas militares e de organização e partiu para o combate assim que teve oportunidade. Lutou em batalhas decisivas e ganhou experiência o suficiente para liderar um pequeno batalhão. As suas vitórias são reconhecidas, mas suas derrotas pesam cada vez mais enquanto a guerra vai avançando. Apesar de tudo, você não vai desistir enquanto a vitória não for definitiva. E esse dia vai chegar, você só não sabe se estará viva para vê-lo.

PERGUNTAS DE BACKGROUND:

- Quem oportunidade de ouro você largou ao entrar na revolução?
- Qual foi a coisa mais terrível que você viu o exército inimigo fazer?
- Quando você precisou usar sua autoridade para deter seus camaradas?
- Porque você se importa com seu esquadrão?

CONEXÕES:

- ▶ _____ ACREDITA QUE VOCÊ SEJA CULPADA PELA MORTE DE ALGUÉM AMADO.
VOCÊ VÊ POTENCIAL EM _____
- ▶ PARA CONTINUAR O TRABALHO QUANDO VOCÊ CAIR EM BATALHA.

ATRIBUTOS:

DISTRIBUA OS VALORES +1,+1,0,0,-1

FÚRIA	CRÂNIO	ESPÍRITO	DISCIPLINA	INSTINTO

FERIMENTOS:

CONDIÇÕES: _____

EXPERIÊNCIA:

QUANDO MARCAR 5 DE XP, ESCOLHA UM AVANÇO E COMECE DO ZERO.

AVANÇOS:

+1 EM UM ATRIBUTO (MÁX. +3)			
ESCOLHA MAIS UMA CARACTERÍSTICA DE BESOURO			
GANHE UM NOVO MOVIMENTO DE PERFIL			
GANHE UM MOVIMENTO DE OUTRO PERFIL			

DEPOIS DE GANHAR 5 AVANÇOS, E MARCAR 5 XP NOVAMENTE, VOCÊ PODE ESCOLHER UM ABAIXO:

APOSENTE SUA PERSONAGEM E A TORNE UMA LENDA.	
MUDE DE PERFIL	
CRIE OUTRA PERSONAGEM COM A QUAL JOGAR	
GANHE OS MOVIMENTOS DE PERFIL RESTANTES.	

MOVIMENTOS DE LOBO

ESCOLHA 2

RÍGIDO: Você recebe +1 em disciplina

ESTRATEGISTA: Você é capaz de tomar as melhores decisões durante o combate, influenciando o desempenho de suas camaradas com dicas valiosas. Ao iniciar o combate, role +Disciplina. Com 10+, reserve 3. Com 7-9, reserve 1. Com uma falha, reserve 1. Durante a batalha, gaste sua reserva, 1 para 1, para ativar os seguintes efeitos:

- Dê +1 na rolagem de um movimento para uma aliada quando ela age contra um inimigo a sua escolha;
- Uma aliada causa 1-ferimento a mais quando ataca um inimigo a sua escolha
- Uma aliada recebe +1 em uma rolagem quando tenta fugir ou proteger a si ou seus aliados;
- Uma aliada recebe -1 ferimento de um inimigo a sua escolha.

GUIADO PELA CULPA: quando alguém for derrotado sob seu comando, marque XP.

PASSADO NOTÁVEL: você fez algo digno de nota ou veio de uma linhagem famosa. Quando interagir com desconhecidos, nomeie uma pessoa que já ouviu falar de você e role sem bônus. Com 10+ a pessoa te admira. Com 7 a 9, ela reconhece seu passado e o julga a partir dele. Com uma falha, seu passado te faz uma pessoa desprezível para aquela pessoa.

NÃO NO MEU TURNO: Você se esforça para que nenhum companheiro tombe sob seu comando. Quando dar cobertura, escolha uma opção mesmo se errar.

AUTORIDADE: Receba +1 nas rolagens quando você defender sua posição.

BESOURO

NOME:

ARMAS (ESCOLHA 2): Espada de Aço Sideral, Metralhadora Pesada, Machado a Laser, Manoplas de Raios, Martelo de liga-forte

PROTEÇÃO (ESCOLHA 1): Escudo Refletor, Armadura Militar, Placas Móveis, Asas Metálicas, Carapaça Pesada, Campo de Força, Agilidade Sobrenatural, Nenhuma Armadura.

VISUAL (ESCOLHA 2): militar, lustroso, vintage, intocado, luxuoso, chamativo, muscular, peculiar, agradável, feito à mão, cravos e chapas, extravagante, remendado, muito usado, bizarro.

QUALIDADES (ESCOLHA 2): veloz, grosseiro, agressivo, estreito, enorme, compacto, responsivo, descomplicado, espaçoso, burro de carga, manutenção fácil.

DEFEITOS (ESCOLHA 1): lento, barulhento, indolente, descuidado, apertado, exigente, bebedor, não confiável, tímido, temperamental, manutenção difícil.

MOVIMENTO DE MORTE DE LOBO:

Você tomba em batalha, e a cabeça da serpente é cortada. Seus companheiros continuam combatendo ferozmente seus inimigos enquanto você sangra sem mais esperanças. No entanto, quando um de seus camaradas está em risco de ser morto, você ressurge milagrosamente e o defende do golpe fatal. Sabendo que conseguiu proteger alguém querido, você finalmente descansa em paz. Quando você marca o último ferimento e morre, pode impedir outra camarada de receber um golpe fatal, a qualquer momento dentro do combate. Diga suas últimas palavras e morra. Ela limpa todos os ferimentos e recebe +1 nas rolagens até o fim do combate.



COIOTE

NOME: _____

Descrição: Você sempre foi uma pessoa apaixonada pela vida. Pode ter sido uma artista, uma mecânica ou qualquer profissão que botava a mão na massa para transformar as coisas. E essa sua paixão também se estendeu para a sociedade. Quando a guerra começou, você sabia que os motivos eram justos, e essa era a única chance de você fazer algo decisivo para criar um mundo novo. Junto com suas camaradas, seu principal motivo de continuar, você luta dia após dia, diverte e inspira todo mundo, além de estar sempre lá quando alguém precisa de uma mãozinha. Afinal, é isso que você quer para o futuro: solidariedade e beleza.

PERGUNTAS DE BACKGROUND:

- Qual é a melhor coisa que você já produziu com as próprias mãos?
- Todos te reconhecem por uma grande performance. Qual?
- Qual o maior apuro você se meteu e foi salvo pelo esquadrão?
- Porque você se importa com seu esquadrão?

CONEXÕES:

- ▶ VOCÊ JÁ AJUDOU _____ NO CONCERTO DE SEU BESOURO E VOCÊS TEM SIDO AMIGAS DESDE ENTÃO.
- ▶ _____ JÁ EXAGEROU EM UMA FESTA E NÃO LEMBRA AS BESTEIRAS QUE FEZ, MAS VOCÊ LEMBRA.

ATRIBUTOS:

DISTRIBUA OS VALORES +1,+1,0,0,-1

FÚRIA	CRÂNIO	ESPÍRITO	DISCIPLINA	INSTINTO

FERIMENTOS:

CONDIÇÕES: _____

EXPERIÊNCIA:

QUANDO MARCAR 5 DE XP, ESCOLHA UM AVANÇO E COMECE DO ZERO.

AVANÇOS:

+1 EM UM ATRIBUTO (MÁX. +3)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ESCOLHA MAIS UMA CARACTERÍSTICA DE BESOURO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GANHE UM NOVO MOVIMENTO DE PERFIL	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GANHE UM MOVIMENTO DE OUTRO PERFIL	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DEPOIS DE GANHAR 5 AVANÇOS, E MARCAR 5 XP NOVAMENTE, VOCÊ PODE ESCOLHER UM ABAIXO:

APOSENTE SUA PERSONAGEM E A TORNE UMA LENDA.	<input type="checkbox"/>
MUDE DE PERFIL	<input type="checkbox"/>
CRIE OUTRA PERSONAGEM COM A QUAL JOGAR	<input type="checkbox"/>
GANHE OS MOVIMENTOS DE PERFIL RESTANTES.	<input type="checkbox"/>

MOVIMENTOS DE COIOTE

ESCOLHA 2

ALMA DE ARTISTA: receba +1 espírito

REPARAR: Se um besouro for danificado e você ajudar os mecânicos a consertá-lo, role + Crânio. Com um acerto, vocês conseguem isso juntos e ele não está mais danificado. Com 7-9 escolha 2:

- **O conserto demora mais que o esperado**
- **Você recebe 1-ferimento por não dormir adequadamente**
- **Você não completa o trabalho da maneira oficial aprovada**
- **O besouro adquire um defeito se ainda não tiver um.**

Em uma falha, você o enviará para o combate ainda danificado. Talvez você saiba disso, talvez não.

INSPIRAR OS CAMARADAS: Quando celebrar com seus camaradas, faça uma performance artística e role +Espírito. Num sucesso, todos recebem 1 de reserva. Com 7 a 9, apenas um camarada recebe 1 de reserva. Numa falha, as coisas deram bem errado, receba -1 para apoiar um camarada durante o dia seguinte.

FAROL: Quando você for a isca, role +Crânio. Com 10+, você atrai suas presas para dentro da armadilha, suas presas não suspeitam de você e você não se expõe a maiores riscos. Com 7-9, escolha 2:

- **Elas apenas se aproximam.**
- **Elas estarão vigilantes e alertas.**
- **Suas presas causam +1 ferimento em qualquer ferimento causado a você.**

Com uma falha, os 3 acontecem.

OLHOS DE ÁGUIA: Quando analisar a situação em batalha e acertar 10+, você já viu o modelo do besouro de seu adversário e sabe qual sua fraqueza. Descreva-a e dê a ele uma condição ponto fraco, recebendo +1 quando usar isso como vantagem.

CABEÇA DE MOTOR: Você recebe +1 para sincronizar na máquina.

BESOURO

NOME:

ARMAS (ESCOLHA 2): Arco Laser, Lança Furadeira, Canhão de Mão, Drones Teleguiados, Ganchos de disparo.

PROTEÇÃO (ESCOLHA 1): Escudo Refletor, Armadura Militar, Placas Móveis, Asas Metálicas, Carapaça Pesada, Campo de Força, Agilidade Sobrenatural, Nenhuma Armadura.

VISUAL (ESCOLHA 2): militar, lustroso, vintage, intocado, luxuoso, chamativo, muscular, peculiar, agradável, feito à mão, cravos e chapas, extravagante, remendado, muito usado, bizarro.

QUALIDADES (ESCOLHA 2): veloz, grosseiro, agressivo, estreito, enorme, compacto, responsivo, descomplicado, espaçoso, burro de carga, manutenção fácil.

DEFEITOS (OPCIONAL): lento, barulhento, indolente, descuidado, apertado, exigente, bebedor, não confiável, tímido, temperamental, manutenção difícil.

MOVIMENTO DE MORTE DE COIOTE:

A morte não precisa ser sempre feia. Você viveu apaixonado pela vida e transformando tudo o que pode em arte. Sua morte não será diferente. Ela não é o fim, mas o começo de algo para os que ficaram. Quando você marca o último ferimento e morre, diga a todos os restantes o que eles significaram na sua vida e porque eles devem continuar lutando, depois morra. Todos recebem +1 em todas as rolagens até o fim do combate.



CHACAL

NOME:

Descrição: Você pode ter entrado na guerra por diversos motivos, mas ficou para se vingar. Você perdeu as pessoas mais importantes da sua vida para o exército inimigo, da forma mais humilhante possível. Elas não mereciam aquilo. Você enxerga o fantasma delas toda vez que fecha os olhos, e só consegue dormir em paz quando mata um oponente. Seu coração é puro ódio, e você se tornou uma máquina de matar. Muitas vezes seus camaradas ficam receosos em ficar perto de você e até chegam a temê-lo. Mas isso não importa. Você irá trazer a destruição a seus adversários, e quando morrer (pois isso vai acontecer), levará um monte de filhos da puta com você.

PERGUNTAS DE BACKGROUND:

- Que pessoa amada você perdeu para a repressão?
- Quando você matou pela primeira vez?
- Do que você deveria se arrepender, mas secretamente se orgulha?
- Porque você se importa com o esquadrão?

CONEXÕES:

- ▶ SE NÃO FOSSE POR VOCÊ, _____ ESTARIA MORTO.
- ▶ _____ TEME VOCÊ.

ATRIBUTOS:

DISTRIBUA OS VALORES +1,+1,0,0,-1

FÚRIA	CRÂNIO	ESPÍRITO	DISCIPLINA	INSTINTO

FERIMENTOS:

CONDIÇÕES: _____

EXPERIÊNCIA:

QUANDO MARCAR 5 DE XP, ESCOLHA UM AVANÇO E COMECE DO ZERO.

AVANÇOS:

+1 EM UM ATRIBUTO (MÁX. +3)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ESCOLHA MAIS UMA CARACTERÍSTICA DE BESOURO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GANHE UM NOVO MOVIMENTO DE PERFIL	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GANHE UM MOVIMENTO DE OUTRO PERFIL	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DEPOIS DE GANHAR 5 AVANÇOS, E MARCAR 5 XP NOVAMENTE, VOCÊ PODE ESCOLHER UM ABAIXO:

APOSENTE SUA PERSONAGEM E A TORNE UMA LENDA.	<input type="checkbox"/>
MUDE DE PERFIL	<input type="checkbox"/>
CRIE OUTRA PERSONAGEM COM A QUAL JOGAR	<input type="checkbox"/>
GANHE OS MOVIMENTOS DE PERFIL RESTANTES.	<input type="checkbox"/>

CÃES DO ESPAÇO

MOVIMENTOS DE CHACAL

ESCOLHA 2

VINGADOR: Receba +1 Fúria

INSTINTO ASSASSINO: Quando enfrentar uma ameaça, num sucesso pode escolher causar 1-ferimento adicional.

MONSTRO: Quando utilizar intimidação e tortura para persuadir alguém, role +Fúria.

CAÇADOR: Quando você perseguir uma presa, role +Instinto. Com um sucesso, você consegue pegar sua presa. Com 10+, você primeiro conseguirá conduzi-la para um local de sua escolha. Diga onde. Com 7-9, você precisou segui-la até o local que ela queria ir. Diga onde. Com uma falha, a presa escapa.

BESERKER: Quando tiver recebido três ferimentos, ignore-os ao rolar para sofrer um ataque poderoso.

ADRENALINA: Quando liderar a batalha e pergunte se as pessoas confiam em você. Se a resposta for não, reserve 2. Gaste na proporção de 1 para 1 para aumentar a rolagem de um camarada.

BESOURO

NOME:

ARMAS (ESCOLHA 2): Serra Elétrica, Foice Tripla, Lança Granadas, Garras de Diamante, Duas Metralhadoras

PROTEÇÃO (ESCOLHA 1): Escudo Refletor, Armadura Militar, Placas Móveis, Asas Metálicas, Carapaça Pesada, Campo de Força, Agilidade Sobrenatural, Nenhuma Armadura.

VISUAL (ESCOLHA 2): militar, lustroso, vintage, intocado, luxuoso, chamativo, muscular, peculiar, agradável, feito à mão, cravos e chapas, extravagante, remendado, muito usado, bizarro.

QUALIDADES (ESCOLHA 2): veloz, grosseiro, agressivo, estreito, enorme, compacto, responsivo, descomplicado, espaçoso, burro de carga, manutenção fácil.

DEFEITOS (OPCIONAL): lento, barulhento, indolente, descuidado, apertado, exigente, bebedor, não confiável, tímido, temperamental, manutenção difícil.

MOVIMENTO DE MORTE DE CHACAL:

O tão esperado dia chegou. O dia em que sua busca por vingança acabou. Talvez você não tenha conseguido completar sua missão, mas você já esperava por isso. Só que você não irá sozinho. Aquele desgraçado em campo de batalha, cujo nome você berra enquanto a vida deixa o seu corpo vai cair junto com você. Quando você marca o último ferimento e morre, nomeie um inimigo perigoso em batalha, explique porque ele é a personificação de suas frustrações recentes e o mate. Depois, morra.



RAPOSA

NOME: _____

Descrição: Se a Coiote é o coração da revolução, você é o cérebro. Você sempre foi mais esperta que a média das pessoas, conseguia encontrar atalhos onde os outros só viam problemas. Sua inteligência lhe rendeu muitos frutos, mas também lhe meteu em alguns problemas. Você foi identificada por um grande líder revolucionário, que investiu em suas habilidades e lhe lapidou como um diamante. Hoje você é uma infiltradora exímia, hacker perigosa ou atiradora de elite temida. E você adora isso. Essa é a primeira vez que você sente que suas habilidades são usadas para algo relevante, e vai lutar pela revolução até a morte. Tudo e todos estão em sua mira. Os inimigos que se preparem.

PERGUNTAS DE BACKGROUND:

- Quem lhe recrutou para a revolução?
- Qual sua maior vitória em campo?
- Quando você foi capturada, quem te ajudou a escapar?
- Porque você se importa com o esquadrão?

CONEXÕES:

- ▶ VOCÊ COMPARTILHA UM SEGREDO COM _____ E VOCÊS NÃO QUEREM QUE NINGUÉM SAIBA.
- ▶ _____ DESCONFIA DE SUAS INTENÇÕES.

ATRIBUTOS:

DISTRIBUA OS VALORES +1,+1,0,0,-1

FÚRIA	CRÂNIO	ESPÍRITO	DISCIPLINA	INSTINTO

FERIMENTOS:

CONDIÇÕES: _____

EXPERIÊNCIA:

QUANDO MARCAR 5 DE XP, ESCOLHA UM AVANÇO E COMECE DO ZERO.

AVANÇOS:

+1 EM UM ATRIBUTO (MÁX. +3)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ESCOLHA MAIS UMA CARACTERÍSTICA DE BESOURO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GANHE UM NOVO MOVIMENTO DE PERFIL	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GANHE UM MOVIMENTO DE OUTRO PERFIL	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DEPOIS DE GANHAR 5 AVANÇOS, E MARCAR 5 XP NOVAMENTE, VOCÊ PODE ESCOLHER UM ABAIXO:

APOSENTE SUA PERSONAGEM E A TORNE UMA LENDA.	<input type="checkbox"/>
MUDE DE PERFIL	<input type="checkbox"/>
CRIE OUTRA PERSONAGEM COM A QUAL JOGAR	<input type="checkbox"/>
GANHE OS MOVIMENTOS DE PERFIL RESTANTES.	<input type="checkbox"/>

CÃES DO ESPAÇO

MOVIMENTOS DE RAPOSA

ESCOLHA 2

PENSA RÁPIDO: receba +1 Crânio

HACKEAR: Quando você conecta sua mente na matriz para obter informações, role +Crânio. Num 10+ você consegue a informação que busca. Com 7 a 9, você também consegue a informação, mas algo do outro lado também descobriu algo sobre você. Com uma falha, você não conseguiu nada e agora tem algo de errado com você. Tome 1-ferimento.

CAMUFLAGEM: Você é muito bom em se esconder. Quando estiver tentando não chamar atenção ao agir sob pressão, role +Crânio.

CARTA NA MANGA: Receba +1 nas rolagens para fazer uma manobra perigosa.

PREPARO: Você está sempre um passo a frente. Receba +1 para Negociar/Persuadir.

SNIPER: Quando atacar alguém que não esteja ciente de sua presença a distância, role +Disciplina. Num sucesso, o alvo é atingido sem misericórdia (para todos os efeitos o alvo está fora de combate ou morto). Com 7 a 9, você entrega sua posição. Numa falha, você erra o tiro e entrega sua posição.

BESOURO

NOME:

ARMAS (ESCOLHA 2): Rifle de Precisão, Lâminas Retráteis, Chicote Eletrificado, Canhão de Nêutrons, Adaga Laser

PROTEÇÃO (ESCOLHA 1): Escudo Refletor, Armadura Militar, Placas Móveis, Asas Metálicas, Carapaça Pesada, Campo de Força, Agilidade Sobrenatural, Nenhuma Armadura.

VISUAL (ESCOLHA 2): militar, lustroso, vintage, intocado, luxuoso, chamativo, muscular, peculiar, agradável, feito à mão, cravos e chapas, extravagante, remendado, muito usado, bizarro.

QUALIDADES (ESCOLHA 2): veloz, grosseiro, agressivo, estreito, enorme, compacto, responsivo, descomplicado, espaçoso, burro de carga, manutenção fácil.

DEFEITOS (OPCIONAL): lento, barulhento, indolente, descuidado, apertado, exigente, bebedor, não confiável, tímido, temperamental, manutenção difícil.

MOVIMENTO DE MORTE DE RAPOSA:

Você sempre foi o mais esperto e conseguia ver coisas que ninguém nem estava procurando. Agora não é diferente. Assim que recebeu o golpe final, você percebeu uma verdade demolidora no campo de batalha, e irá utilizar seus últimos esforços para garantir a vitória de seus camaradas. Quando você marca o último ferimento e morre, diga que falha nos adversários você enxerga e a sua ação para expor isso a seus aliados. Todos os inimigos recebem 1-ferimento.



VIRA-LATA

NOME: _____

Descrição: Antes de ser uma revolucionária, você é uma sobrevivente. Talvez você fosse uma criminosa, ladra ou trabalhadora nas minas mais perigosas. Em situações que os outros se acidentavam, eram presos ou mortos, você se dava bem. Perita em analisar riscos e escapar deles, de algum modo você acabou no meio de todas essas guerrilheiras e revolucionárias fodonas, e da guerra mais perigosa que o sistema solar já viu. Bom, a sorte e a adrenalina sempre fizeram parte da sua vida, porque não as colocar a serviço do bem maior?

PERGUNTAS DE BACKGROUND:

- Como você se tornou parte do esquadrão?
- Quando você pensou em desistir e fugiu pela primeira vez?
- Porque voltou?
- Porque se importa com o time?

CONEXÕES:

- ▶ VOCÊ E _____ PASSARAM GRANDES DIFICULDADES ANTES DA GUERRA.
- ▶ VOCÊ PEGOU ALGO DE VALIOSO DE _____ E ELA SABE.

ATRIBUTOS:

DISTRIBUA OS VALORES +1,+1,0,0,-1

FÚRIA	CRÂNIO	ESPÍRITO	DISCIPLINA	INSTINTO

FERIMENTOS:

CONDIÇÕES: _____

EXPERIÊNCIA:

QUANDO MARCAR 5 DE XP, ESCOLHA UM AVANÇO E COMECE DO ZERO.

AVANÇOS:

+1 EM UM ATRIBUTO (MÁX. +3)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ESCOLHA MAIS UMA CARACTERÍSTICA DE BESOURO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GANHE UM NOVO MOVIMENTO DE PERFIL	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GANHE UM MOVIMENTO DE OUTRO PERFIL	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DEPOIS DE GANHAR 5 AVANÇOS, E MARCAR 5 XP NOVAMENTE, VOCÊ PODE ESCOLHER UM ABAIXO:

APOSENTE SUA PERSONAGEM E A TORNE UMA LENDA.	<input type="checkbox"/>
MUDE DE PERFIL	<input type="checkbox"/>
CRIE OUTRA PERSONAGEM COM A QUAL JOGAR	<input type="checkbox"/>
GANHE OS MOVIMENTOS DE PERFIL RESTANTES.	<input type="checkbox"/>

CÃES DO ESPAÇO

MOVIMENTOS DE VIRA-LATA

ESCOLHA 2

- ACOSTUMADO COM O PERIGO:** receba +1 em Instinto.
- PASSOU RASPANDO:** Quando você sofrer um ataque poderoso e sobreviver, marque XP.
- RECURSO INUSITADO:** Uma vez por sessão, quando o grupo estiver em apuros, você tem exatamente o que é necessário para resolver a situação. Explique em flashback como conseguiu aquilo e anote o item.
- ESCORREGADIO:** Quando você agir sob pressão, role +Instinto em vez de +Disciplina.
- HOJE NÃO:** Quando bater em retirada, receba +1 nas rolagens.
- MÁRTIR INUSITADO:** Quando um camarada sofrer um ataque poderoso, você pode escolher sofrer as consequências no lugar dele.

BESOURO

NOME:

ARMAS (ESCOLHA 2): Espada laser, Metralhadora de Mão, duas pistolas, Lança de duas pontas, Correntes Teleguiadas

PROTEÇÃO (ESCOLHA 1): Escudo Refletor, Armadura Militar, Placas Móveis, Asas Metálicas, Carapaça Pesada, Campo de Força, Agilidade Sobrenatural, Nenhuma Armadura.

VISUAL (ESCOLHA 2): militar, lustroso, vintage, intocado, luxuoso, chamativo, muscular, peculiar, agradável, feito à mão, cravos e chapas, extravagante, remendado, muito usado, bizarro.

QUALIDADES (ESCOLHA 2): veloz, grosseiro, agressivo, estreito, enorme, compacto, responsivo, descomplicado, espaçoso, burro de carga, manutenção fácil.

DEFEITOS (OPCIONAL): lento, barulhento, indolente, descuidado, apertado, exigente, bebedor, não confiável, tímido, temperamental, manutenção difícil.

MOVIMENTO DE MORTE DE RAPOSA:

Você é o mais rápido e nunca ficou para trás. Sua vida de sobrevivente lhe garantiu a habilidade de enxergar oportunidades de se dar bem e de quando escapar na hora certa. Mas hoje quem irá escapar não é você. Quando você marca o último ferimento e morre, se sacrifique garantindo uma rota de fuga para seus camaradas. A partir do momento de sua morte, qualquer aliado que for sofrer o último ferimento pode escolher fugir e ser removido do combate, sobrevivendo.

FERIMENTOS E CONDIÇÕES

Estamos em guerra, sendo assim as personagens irão se ferir com bastante frequência. Às vezes de forma leve, outras de forma letal. Uma personagem sofre ferimentos quando entrar em combate com um antagonista e engatilhar o movimento de Encarar uma Ameaça (caso o adversário seja mesmo uma ameaça. Uma protagonista atacar um soldado desarmado estando em seu Besouro não pode ser considerado uma ameaça, não é mesmo?) e erra, ou tem um sucesso parcial e não escolhe evitar ferimentos. Outro modo de receber ferimentos é engatilhar os movimentos de batalha cujas opções descrevam isso. De qualquer forma, sempre que uma personagem receber ferimentos, ela marca os ferimentos correspondentes nas caixas de ferimentos (o padrão é 1-ferimento, mas alguns movimentos podem causar mais ferimentos). Quando uma personagem marca todas as caixas, ela morre. Os coadjuvantes podem suportar outras quantidades de ferimentos. Uma criança pega no fogo cruzado pode morrer ao sofrer 1 ferimento, enquanto o capitão do esquadrão inimigo pode suportar até mesmo 6 antes de tombar, o que for mais apropriado para a ficção.

Quando uma personagem está pilotando um besouro, ela sofre ferimentos normalmente, mas na ficção quem sofre danos é o robô. Eles podem se expressar da seguinte forma:

- ▶ **1-FERIMENTO: Danos cosméticos. Buracos de bala, vidros quebrados, fumaça.**
- ▶ **2-FERIMENTOS: Danos funcionais. Vazamento de combustível, membros danificados, motor parado, problemas na movimentação. Dá pra ser remendado em campo.**
- ▶ **3-FERIMENTOS: Danos sérios. Danos funcionais em múltiplos locais.**

O quarto ferimento geralmente é fatal em qualquer caso, mas vai depender de como o jogo está sendo conduzido. A personagem pode ser derrotada antes de ter as quatro caixas de ferimentos preenchidas dependendo do resultado do movimento sofrer um ataque poderoso, e pode ainda tentar fugir utilizando o movimento bater em retirada antes do golpe fatal, mas sempre considerando o que faz sentido na ficção.

As condições por outro lado são rótulos que descrevem um estado da personagem, como assustada, com raiva, depressiva, envergonhada, humilhada, sangrando, visão afetada, pulso quebrado, e etc. Quando um personagem tirar vantagem da condição de outro, ele recebe +1 nas rolagens para agir contra aquele. A mestre pode ativar uma condição para subtrair -1 da rolagem de uma jogadora. Uma condição só é removida quando o personagem age ativamente dentro da ficção para isso. As conexões entre as personagens funcionam como condições permanentes, ou seja, sempre que for agir contra uma personagem que possua uma conexão, receba +1 contra ela.

A MESTRE DO JOGO

Diferente das jogadoras, que são responsáveis por dar vida a uma única personagem cada, a Mestre do Jogo irá descrever o cenário, estabelecer as cenas, incentivar os conflitos com os coadjuvantes e antagonistas e interpretá-los.

No geral, você tem os mesmos objetivos das outras jogadoras, porém precisa ficar atento a alguns elementos para que o jogo flua dentro do gênero. Tenha sempre em mente o que está na AGENDA e se atenha aos PRINCÍPIOS. A MJ não rola dados, seu papel é estimular as jogadoras a engatilhar os movimentos, fazer as rolagens e descobrir o que acontece. Sempre que uma jogadora tiver um resultado 6 ou menos nos dados,

e, portanto, uma falha, a MJ poderá realizar um de seus MOVIMENTOS DE MESTRE DO JOGO. Diferente dos movimentos das jogadoras, os movimentos da MJ são reações, eles servem para levar a história para direções interessantes ou perigosas, forçando situações que balancem a narrativa e coloque as protagonistas na berlinda. Quando houver dúvida sobre o que fazer, veja a lista de Movimentos da MJ e mande ver.

AGENDA

FAÇA COM QUE A VIDA DE CADA PERSONAGEM SEJA

INTERESSANTE: Enquanto Mestre, seu trabalho não é jogar contra as protagonistas, e sim fornecer situações desafiadoras que as façam brilhar. Cada Perfil tem objetivos e arcos diferentes de personagem. Esteja sempre atento a isso.

MANTENHA A HISTÓRIA SELVAGEM: A história é sobre guerra, uma montanha russa de emoções. Sempre sacuda tudo com algo inesperado e perigoso quando ver que as personagens estão se acostumando com o status quo.

JOGUE PARA VER O QUE ACONTECE: Não planeje tudo o que você quer que aconteça, você também está aqui para descobrir sobre o que é essa história. Prepare suas ameaças e improvise, muito.

PRINCÍPIOS

SEJA FÃ DAS PROTAGONISTAS: Você não está jogando contra elas, e sim com elas! Se você pensar nelas como aquelas personagens interessantes do seu livro ou série favorita, vai querer sempre vê-las se desenvolvendo mais - e enfrentando grandes adversidades. Isso não significa que você deve protegê-las do perigo, mas colocá-las no centro da história sempre.

RESSALTE O HEROÍSMO DA REVOLUÇÃO: Os inimigos são militares impiedosos fascistas a mando de grandes corporações que estão perdendo doses cavalares de seus lucros. Eles são inimigos ótimos de enfrentar. Apesar de serem humanos, os militares da Terra usarão todas as forças para derrotar as PJ, e as batalhas devem ser épicas e perigosas. Afinal nem todos voltam vivos.

FAÇA SEU MOVIMENTO, MAS NÃO DIGA SEU NOME: Não avise que movimento vai utilizar, faça parecer natural da ficção. Quando o momento pedir, direcione a narrativa de acordo com o movimento e deixe as coisas fluírem. Ninguém precisa saber que você tirou algo de uma lista.

SE DIRIJA ÀS PERSONAGENS, NÃO ÀS JOGADORAS: Para aumentar a imersão, é bom que você fale especificamente com as protagonistas. Isso aumentará a responsabilidade que as jogadoras têm para com suas personagens.

DESTAQUE PEQUENAS ALEGRIAS: Apesar do horror da guerra, as personagens estão lutando por uma vida digna. Uma festa de confraternização, um compartilhamento de frustrações, a construção coletiva de moradias, um almoço depois de um longo dia de trabalho. Todas essas coisas fazem as pessoas lembrarem pelo que estão lutando.

FAÇA AS BAIXAS IMPORTAREM: Mortes irão acontecer, mas para que elas deixem uma marca nas protagonistas é preciso fazer os coadjuvantes importarem. Dê a eles um nome e motivações simples, e faça-os florescer entre as batalhas. Assim as PJ sentirão quando eles se forem.

DÊ UMA CONSEQUÊNCIA A TUDO: Nada é de graça, cada escolha importa. Deixe suas jogadoras cientes de que suas ações terão um impacto no mundo ao redor, e nas vidas das pessoas que elas protegem.

FAÇA PERGUNTAS PROVOCADORAS E CONSTRUA SOBRE AS RESPOSTAS: Pergunte o máximo que puder para as jogadoras, pergunte coisas que a sua vizinha fofqueira gostaria de saber sobre as personagens e deixe que as respostas moldem seus próximos passos.

TORNE A GUERRA PESSOAL: Obviamente as PJ são as protagonistas. Depois de uma batalha, um dos inimigos notou uma personagem em combate, faça eles a nomearem e colocarem a conta das mortes em suas costas. Capture alguém querido a personagem, coloque em risco as coisas que ela preza. Coloque-as no centro da ação.

Trate personagens coadjuvantes como carros roubados: Coadjuvantes são bons enquanto servem a história. Desenvolvimento de personagem, desenvolvimento da trama. Quando suas funções forem atingidas, faça as baixas importarem.

Às vezes, abra mão de tomar as decisões: De vez em quando jogue a responsabilidade para as jogadoras, pergunte o que o vilão faria a seguir, como uma batalha poderia terminar, ou quem elas acham que está vazando informações. E construa sobre as respostas.

MOVIMENTOS DE MESTRE DE JOGO

- Reúna ou separe os protagonistas
- Diga às consequências e pergunte
- Infligir ferimentos (conforme estabelecido)
- Infligir Condições
- Capture alguém
- Nomeie as baixas em batalha
- Volte seus movimentos contra elas próprias
- Utilize as desvantagens das suas relações
- Pule para a pior conclusão possível
- Exponha um segredo perigoso para a pessoa errada
- Mostre os sinais de uma ameaça futura
- Introduza um novo personagem
- Revele uma verdade inesperada
- Force-os a tomar uma decisão difícil
- Faça com que paguem o preço por suas escolhas
- Complique seus planos
- Pergunte: "O que você faz?"

PLANETA VERMELHO

Depois de décadas de terra formação, Marte se tornou quase habitável. Agora contando com uma atmosfera parecida com a da terra, foi possível construir grandes minas e vilas operárias. O centro militar e administrativo de Marte, a Capital, é uma cidade completa com tudo o que tem direito, desde empresas de serviços de vários tipos à prédios incríveis da elite terrestre. Mas as favelas que vão se formando no decorrer do fim da exploração de algumas minas menores e posterior desemprego de seus trabalhadores tem se tornado um problema para o governo local. Por esse motivo a Capital é também o centro militar das Forças Armadas de Ocupação (FAO). A Capital é uma cidade que nunca escurece, através de um telescópio é possível ver o ponto brilhante que é essa cidade, como o coração da colônia vermelha, e quando anoitece, todas as ruas são tomadas pelas luzes néon dos letreiros dos prédios e luzes de veículos automatizados. E debaixo dessas luzes eufóricas, em cantos escondidos e sórdidos onde o crime prospera, os guerrilheiros fazem seus contatos, negociam alianças e lidam com seus inimigos do submundo sem utilizar suas máquinas de guerra.

BASE DE OPERAÇÕES

No decorrer da guerra, os revolucionários libertaram diversas localidades, conhecidas como Áreas Liberadas, e nessas regiões montam suas bases. A base dos Cães conta com vantagens e desvantagens estratégicas, que podem dar uma série de problemas para as protagonistas resolverem ou bônus em batalhas. As vezes pode ser que as protagonistas tenham que defender sua base. As bases podem ser tanto terrestres (marcianas), quanto espaciais (estações espaciais, naves e etc). Para criar a base, as jogadoras podem seguir as regras ao lado:

ESCOLHA 4:

- Sua população é grande, 200-300 pessoas. Qualidade: +mercadorias excedentes, carência: +doença; esquadrão com 100 guerrilheiros.
- Sua população é média, 75-150 pessoas; esquadrão com 50 guerrilheiros.
- Sua população é pequena: 50-60 almas. Qualidade: +fácil evacuação, Carência: +ansiedade; esquadrão com 20 guerrilheiros.
- Um arsenal de armas recuperadas e improvisadas;
- Um complexo protegido e com recursos variáveis. Seu esquadrão recebe +1 para dar cobertura quando estiver lutando em sua defesa;
- Uma garagem com oito besouros extras prontos para a batalha (detalhes com a MJ);
- Adicione uma fábrica de (escolha o produto).
- Adicione um mercadinho famoso e cheio de gente. Excedente: +mercadorias, carência: +estranhos;

ESCOLHA 2:

- Sua população é suja e maltrapilha. Carência: +doença;
- Sua população é preguiçosa e desnutrida. Carência: +desnutrição;
- Sua propriedade deve tributos por proteção. Excedente: -mercadorias, carência: +represálias;
- Seu esquadrão é pequeno, contando somente com 10 guerrilheiros;
- Seu arsenal é uma merda.
- Sua garagem é uma merda. Ela só tem dois besouros extras pra batalha;
- Seu complexo é basicamente um monte de tendas, divisórias e paredes de madeira. Seu esquadrão não recebe bônus quando estiver lutando em sua defesa e possivelmente tem que se preocupar com incêndios.

ELENCO DE APOIO

Nunca esqueça do elenco de apoio, pois ele irá recheiar as histórias com mais sabor. No meio da guerra existem várias personagens que não são soldados, mas contam com a revolução e a apoiam de alguma forma. Mecânicas, cozinheiras, crianças, professoras, trabalhadoras em geral. Nas bases uma porção dessas personagens podem conviver com os guerrilheiros, tanto por uma questão de vontade quanto de necessidade. Às vezes as bases e as áreas liberadas são também moradia dessas pessoas. Como regra geral, toda personagem importante que tenha mais que algumas linhas de diálogo precisam de um nome, um impulso e alguma característica distintiva. O impulso é extremamente importante, pois sua motivação irá guiar sua interação com as protagonistas. Deixe seu histórico por elaborar durante as sessões, quando isso vier a tona.

ANTAGONISTAS

Os antagonistas podem ser vários, tanto não combatentes, como infiltrados e criminosos comuns, como soldados da FAO. Via de regra, apenas soldados envolvidos na guerra possuem Besouros, pois eles são difíceis de esconder fora de bases preparadas (o que não quer dizer que uma surpresa vez ou outra não podem acontecer). Torne a guerra pessoal. Essas pessoas podem ser soldados sem nome, ou bandidos que só aparecem com uma função na história, mas lembre-se que todos têm entes queridos, e a vingança é um prato que se come frio. Talvez o irmão mais velho daquele soldado fracote que vocês derrotaram seja um grande traficante de drogas na Capital, ou quem sabe tenha uma General que o considerava seu pupilo. Talvez aquele ladrão que deu um golpe em vocês num acordo para compra de armas tenha alguma relação com alguém do elenco de apoio em sua base. Antagonistas estão aí para dar problema aos protagonistas.

BATALHAS NO ESPAÇO

Cães do Espaço não teria esse nome se todas as batalhas fossem em solo. Na maioria das vezes, as FAO e o ELM não lutam próximos do chão. A guerra não é apenas horizontal, e sim vertical. O espaço militar ao redor de Marte, e as rotas comerciais entre Marte e a Terra são pontos de disputa encarniçados. As vezes é mais vantajoso tomar certa rota que impeça as FAO de chegarem à colônia do que invadir a Capital (que aliás é fortemente defendida). A morte de civis no fogo cruzado é uma preocupação de ambos os lados, mas com o avanço da guerra, as FAO começam a radicalizar seu conceito de “efeitos colaterais”.

MISSÕES

As protagonistas sairão de suas bases de operações para missões de ataque a bases inimigas, libertação de áreas ocupadas, infiltração e sabotagem. A maioria das missões utilizarão os besouros, seja para combate aberto, seja como distração para as camaradas realizarem um trabalho importante. De qualquer maneira, toda missão tem um Objetivo e Ameaças:

▶ **OBJETIVO:** Precisa ser claro, descrito numa frase simples. Por exemplo: resgatar a comandante, destruir a base inimiga, conseguir informações sobre a nova arma do inimigo, expulsar invasores, matar o general, sabotar a nave inimiga, libertar prisioneiras de guerra, etc. É o que as protagonistas precisam fazer.

▶ **AMEAÇAS:** As ameaças vão tentar impedir as personagens de conseguir o que querem. Primeiramente dê a ameaça um nome, depois um impulso e movimentos customizados (se necessário). Eles podem ser soldados inimigos, criminosos, traidores, terrenos hostis e besouros especiais.

CRIANDO UM BESOURO COMO UMA AMEAÇA:

Quando você cria um besouro como ameaça, siga os passos normais de criação dos besouros das protagonistas: escolha visual, armas, proteção, qualidades, defeitos; e adicione um dos seguintes rótulos:

- **Incansável (impulso: se manter em movimento)**
- **Cauteloso (impulso: proteger o que está dentro dele)**
- **Selvagem (impulso: desafiar o perigo)**
- **Feroz (impulso: ultrapassar)**
- **Violento (impulso: matar e destruir)**
- **Audaz (impulso: dominar o campo de batalha)**

EXEMPLO DE MISSÃO

OBJETIVO: Resgatar a comandante Nora.

AMEAÇAS: Base de operações inimiga, Montanha e Capitão Marsh.

- **BASE DE OPERAÇÕES INIMIGAS (5-FERIMENTOS):** Impulso (proteger o que há dentro), movimento (lançar tropas).
- **MONTANHA:** Impulso (causar deslizamentos).

CAPITÃO MARSH (5-FERIMENTOS): Impulso (fazer os inimigos sofrerem, evacuar o local), 4 besouros militares (2-ferimentos). Movimento especial: quando os protagonistas acharem que estão vencendo, disparar armadilha (explodir a montanha).

PRIMEIRA SESSÃO

Na primeira sessão, junte de 3 a 5 jogadoras e distribua os perfis entre elas para que decidam que papel quem irá interpretar. Tenha impressa também as fichas de movimentos para que todas possam consultá-las sem problemas durante o jogo. Ajude-as a criar suas protagonistas e as conexões entre elas. Monte a base e faça um monte de perguntas sobre as outras coadjuvantes e decidam juntas em que pé está a guerra. Comece no meio da ação, e construa em cima dela. Não se esqueça de passar pela maioria dos movimentos básicos, atribuir uma missão, criar um conflito dentro da base, estabelecer pelo menos um antagonista, e colocá-las em combate! Caso o grupo curta o jogo, construa as próximas sessões a partir dos escombros que foram deixados na primeira, e divirtam-se!

AGRADECIMENTOS

Esta primeira versão de Cães do Espaço não seria possível sem as intermináveis discussões e ajustes agregados pelos meus amigos e parceiros de produção do Coletivo Potocando Thyago Costa, Gustavo Claude e Luiza Möller (também autora do nosso jogo Massacre dos Condenados), e a maravilhosa identidade visual de Livia Fialho. Se quiser entrar em contato para dar sugestões, visite nosso site (potocando.org). E que mais Empoderados pelo Apocalypse venham!



POWERED BY THE
APOCALYPSE