

Criado por
Diego Barreto Azevedo

Pacificadora

diegoazevedo421.wixsite.com/diego93
facebook.com/diego.azevedo93
+55 84 9 9154 4245

**Senhoritas e cavalheiros,
você conhecem as regras desta casa...**

Algumas cidades resolvem a violência com leis, outras com solidariedade. Nós resolvemos na bala, mas de uma forma diferente...

Em uma pequena cidade nos desertos do oeste, não existem crimes sem punição, nem disputas sem solução. É bom não arrumar problemas nesta cidade, pois a resolução dos problemas tem um nome: **Pacificadora.**

Uma arma? Poderia ser, mas os deuses não se divertiriam tanto e nossos bares não ficariam tão cheios se resolvêssemos tudo com um simples duelo. Estamos falando da pacificadora, nossa ensanguentada mesa de baralho.

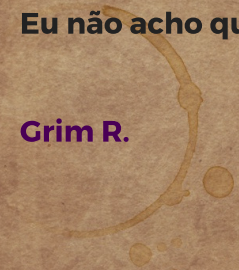
Nesta cidade, quando surge um impasse inegociável ou quando é impossível descobrir quem está falando a verdade ou com a razão, todos se reúnem na mesa, jogam-se cartas e aquele que vencer, se mantém vivo.

Nesta cidade, morte, vida, sorte e azar, são entidades reais. Torça para que estejam ao seu lado, e não ouse reclamar da sorte, ela é rancorosa.

Sinceramente,

Eu não acho que vá sobreviver, e vai ser maravilhoso.

Grim R.



Criado por

Diego Barreto Azevedo

Vamos às cartas

diegoazevedo421.wixsite.com/diego93

facebook.com/diego.azevedo93

+55 84 9 9154 4245

As envolvidas e envolvidos conhecem 21?

Quando todos os envolvidos sentam-se à mesa, os espectros da vida (♥), morte (♠), sorte (♦) e azar (♣) rondam o lugar. Tudo que for feito a partir de então, será feito com aprovação de uma destas entidades.

A primeira regra é: só uma pessoa sairá viva deste embate.

A segunda é: Tudo que não for proibido, é permitido.

Embaralha-se as cartas.

Cada jogador puxa e guarda três cartas para si.

Cada jogador puxa mais três cartas e põe as três viradas para baixo na sua parte da mesa.

As envolvidas e envolvidos conhecem 21? Pois tratem de conhecer!

O funcionamento é simples:

Você deve chegar o mais próximo possível da soma total de 21, mas se ultrapassar a soma, você perde. Na nossa pacificadora, se ultrapassar a soma...você morre.

Uma outra sutil diferença é que aqui não há um sujeito para distribuir as cartas. Vocês tem as cartas da sua mão e as cartas da mesa, e só.

Não existem turnos, mas aquele que anunciar que irá mover as cartas, chama atenção para si.

Você pode baixar uma carta, revelar uma carta da sua mesa (que não pode ser virada novamente, ou... você pode fazer o que bem entender a qualquer momento (movimentos)).

Criado por

Diego Barreto Azevedo

*O que não é
proibido, é
permitido.*

diegoazevedo421.wixsite.com/diego93

facebook.com/diego.azevedo93

+55 84 9 9154 4245

Quando as cartas não estiverem ao seu favor (Movimentos)

Quando todos os envolvidos sentam-se à mesa, os espectros da vida (♥), morte (♠), sorte (♦) e azar (♣) rondam o lugar. Tudo que for feito a partir de então, será feito com aprovação de uma destas entidades.

Quanto mais próximo sua mesa estiver de 21, mais atrativa será sua vontade para os espectros da mesa:

Soma entre 9-15 puxa uma carta para o resultado do movimento;

16-20 puxa duas;

com 21 puxa três.

Trincas te possibilitam puxar mais uma carta, independente da soma.

Trincas de três te possibilitam puxar mais duas cartas, independente da soma.

Quando as cartas não estiverem ao seu favor e você evocar um espectro para mudar a situação, engatilhe as armas do destino. Narre o que está fazendo, evoque um espectro e puxe conforme a soma da tua mesa.

Escolha o melhor resultado dentre o espectro (naipes) evocado, apresente à mesa, e depois jogue-a para o descarte junto com as outras, até ficar com três cartas na mão.

Com 10+ o espectro está a seu favor.

Com 7-9 suas ações te custam caro ou o espectro irá propor uma barganha cruel.

Com 6-, se você tem alguma fé, reze por tua vida. Nada que você desejou, irá acontecer, e o espectro dará ouvidos ao (movimento de) seu pior inimigo.

Criado por

Diego Barreto Azevedo

Vida e Morte

diegoazevedo421.wixsite.com/diego93

facebook.com/diego.azevedo93

+55 84 9 9154 4245

Quando evocar velhas lembranças sobre um velho comparsa na mesa, puxe para a Vida:

Com 10+ Ele tem uma dívida de vida com você, e agirá conforme teus desejos no próximo movimento dele.

Com 7-9 ele deve exigir uma troca vantajosa com suas cartas,

Com 6- Uma verdade indesejada será revelada pelo seu "comparsa" e ele exigirá uma carta, dará uma carta, ou te forçará a fazer o que ele quer (movimento) sem nada em troca.

Quando, em desespero e temendo por sua vida, engatilhar uma arma debaixo da mesa, puxe para a Morte:

Com 10+ aponte para aquele que mais ameaça sua vida e exija uma mudança radical (troca de cartas ou de alvo em um movimento que esteja sendo feito contra você)

Com 7-9 "Atire, atire se for capaz", se alguém não disse, você ouve em sua mente. Atire (uma carta no seu alvo) e mate-o se for capaz, mas se prepare para a reação caso você erre.

Com 6- a morte põe suas garras em seu ombro. Ninguém gosta de maus perdedores e todos, menos teus vizinhos, tentaram te acertar primeiro.

Criado por
Diego Barreto Azevedo

Azar e Sorte

diegoazevedo421.wixsite.com/diego93
facebook.com/diego.azevedo93
+55 84 9 9154 4245

Quando, antes de revelar uma carta, relembrar a face (sua honra e missão familiar) do seu falecido pai, evocando assim, histórias trágicas daqueles que andavam ao lado de seu pai, puxe para o azar.

Com 10+ a roda do destino gira mais uma vez e volta para onde antes esteve. Aqueles que estão ao seu lado sofrerão as consequências do azar e terão -2 constante enquanto você estiver vivo.

Com 7-9 todos, incluindo você, terão menos um constante na sua presença.

Com 6- o azar cansa de seus jogos familiares estúpidos e decide que apenas você e sua família devem sofrer pelo seu destino. Você, apenas você, recebe -2 enquanto estiver vivo.

Quando relembrar o que levou ao atual conflito e apostar sua honra com quem você diz ser o responsável e puxe com Sorte:

Com 10+ a sorte está ao seu lado, A aposta é bem sucedida para você e escolha 1:

Consequência material (passar/pegar uma carta/revelar cartas)
Consequência narrativa, ele revela porque não pode agir contra você
Consequência mecânica, ele deve engatilhar um movimento contra outro jogador.

Com 7-9 ele fará o que você deseja, desde que você passe por uma escolha difícil dentro da categoria (narrativa, material ou mecânica) escolhida.

Com 6- é você quem tem que responder às vontades de seu alvo.

Criado por
Diego Barreto Azevedo

Diante da Morte

diegoazevedo421.wixsite.com/diego93

facebook.com/diego.azevedo93

+55 84 9 9154 4245

Quando estiver diante da morte, largue suas cartas na mesa, e puxe uma carta, apenas uma, sem evocar nada, pois vida, sorte e azar estão distante de ti e a morte já está ao seu lado.

Se, apenas se, por um acaso do destino, a morte se compadecer de ti e surgir na carta,

Com 10+ escolha alguém na mesa para incorporar a morte e afirmar porque deseja que você retorne para a mesa, mesmo com uma bala alojada em sua cabeça.

Com 7-9 vida, morte, sorte e azar não são inimigos. Se unem para te trazer de volta a vida, apenas para ver tudo pegar fogo. Vida para ti, morte para os outros, sorte para ti, azar para eles. Seus vizinhos são obrigados a revelar ou por mais uma carta na mesa, e terão -1 constante enquanto você ainda estiver vivo.

Com 6- ou na ausência da morte na sua carta, você atravessa os portões da morte e todos revelam um a um como sua morte impulsionou ainda mais o conflito iniciado antes daquela mesa.

No fim, não importa quem está certo ou errado, apenas um sairá vivo e provavelmente não será você!



POWERED BY THE
APOCALYPSE

apocalypse-world.com/pbta/