

-EINEN BATTLEBABE ERSCHAFEN

Um dein Battlebabe zu erschaffen, wähle einen Namen, ein Aussehen, die Stats, die Moves, die Ausrüstung und Hx. Wähle diese in einer beliebigen Reihenfolge.

Name

Snow, Crimson, Shadow, Azure, Midnight, Scarlet, Violetta, Amber, Rouge, Damson, Sunset, Emerald, oder Ruby.

Raksha, Kickskirt, Kite, Monsoon, Smith, Beastie, Baaba, Melody, Mar, Tavi, Absinthe, oder Honeytree.

Stats

Wähle ein Set:

- Cool+3 Hard-1 Hot+1 Sharp+1 Weird=0
- Cool+3 Hard-1 Hot+2 Sharp=0 Weird-1
- Cool+3 Hard-2 Hot+1 Sharp+1 Weird+1
- Cool+3 Hard=0 Hot+1 Sharp+1 Weird-1

Moves

Du erhältst alle Basic Moves. Wähle 2 Battlebabe Moves.

HX

Jeder stellt reihum seinen Charakter mit Namen, Aussehen und Ansichten vor. Warte bis du dran bist.

Erstelle eine Liste mit den Namen der anderen Charaktere.

Geht wieder Reihum für Hx. Wenn du dran bist:

- Gib jedem Hx+1. Du stellst dich gern ins Rampenlicht.

Wenn die anderen dran sind:

- Wähle den Charakter dem du am wenigsten traust. Egal welchen Wert der Spieler dir gibt, ignoriere ihn; notiere stattdessen Hx+3 direkt hinter dem Namen des Charakters.
- Bei jedem anderen notierst du den Wert den er dir nennt.

Am Ende sieh in deinen Notizen nach, welcher andere Charakter das höchste Hx zu dir hat.

Frage dessen Spieler, welchen deiner Stats er am interessantesten findet und highlighte diesen. Der MC wird noch einen zweiten Stat highlighten.

Look

Mann, Frau, mehrdeutig oder transgener.

Formale Kleidung, auffällige Kleidung, luxuriöse Kleidung, Freizeitkleidung, oder auffällige Rüstung.

Glatte Gesicht, süßes Gesicht, schönes Gesicht, scharfes Gesicht, mädchenhaftes Gesicht, jugenhaftes Gesicht, markantes Gesicht.

Berechnende Augen, gnadenlose Augen, eisige Augen, fesselnde Augen oder gleichgültige Augen.

Süßer Körper, schlanker Körper, wunderschöner Körper, muskulöser Körper oder kantiger Körper.

Ausrüstung

Du bekommst:

- 2 Standard-Waffen
- Ausrüstung in Wert von 2 Barter
- Klamotten passend zu deinem Look, inklusive normalen Klamotten mit 1-Rüstung oder Rüstung mit 2-Rüstung, deine Entscheidung; (die genaue Beschreibung übernimmst du)

Entwicklung

Immer, wenn du mit einem gehighlighteten Stat würfelst oder du dein Hx mit jemanden zurücksetzt, kannst du einen Erfahrungskreis ankreuzen. Wenn du den fünften Kreis angekreuzt hast, kannst du dich entwickeln und die angekreuzten Kreise ausradieren.

Immer, wenn du dich entwickelst, wähle eine der Möglichkeiten. Markiere diese, du kannst sie nicht noch einmal auswählen.

NAME -

AUSSEHEN

-STATS — MOVES

COOL — highlight

do something under fire

HARD — highlight

go aggro; seize by force

HOT — highlight

seduce or manipulate

SHARP — highlight

read a sitch; read a person

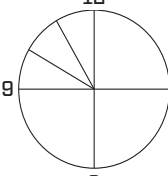
WEIRD — highlight

open your brain

SCHADEN

countdown

12



9 3 6

stabilisiert

- zerschlagen [-1cool]
- verkrüppelt [-1hard]
- entstellt [-1hot]
- gebrochen [-1sharp]

HX

helfen oder behindern; Ende der Sitzung

-BATTLEBABE SPEZIAL

Wenn dein und ein anderer Charakter Sex haben, negierst du den sex move des anderen Charakters. Egal was es ist, es passiert nicht.

ENTWICKLUNG

Erfahrung ○○○○>> **Entwicklung**

- du bekommst +1hard (max. hard+2)
- du bekommst +1hot (max. hot+2)
- du bekommst +1sharp (max. sharp+2)
- du bekommst +1weird (max. weird+2)
- du bekommst einen neuen Battlebabe Move
- du bekommst einen neuen Battlebabe Move
- erhalte 2 Aufträge (Beschreibe es) und *Schwarzarbeit*
- erhalte eine Gang (Beschreibe sie) und *Anführer*
- du bekommst einen Move aus einem anderem Playbook
- du bekommst einen Move aus einem anderem Playbook

- du bekommst +1 auf jeden Stat (max Stat+3)
- setze deinen Charakter (in Sicherheit) zur Ruhe
- erschaffe einen zweiten Charakter zum spielen
- ändere deinen Charakter zu einem neuen Typ
- wähle 3 Basic Moves und erweitere sie
- erweitere die anderen 4 Basic Moves

DAS BATTLEBABE

Apocalypse World ist ein grausamer, hässlicher und gewalttätiger Ort. Die Gesellschaft ist am Ende und Rechte werden mit Füßen getreten. Nur das was du in Händen hältst, gehört auch dir. Dort herrscht kein Frieden. Es wird dir nichts geschenkt. Selbst das, was du dir, Zoll um Zoll aus Beton und Schmutz erarbeitet hast, musst du noch mit Mord und Blut verteidigen.

Manchmal ist Angriff die beste Verteidigung.

-BATTLEBABE MOVES-

- Schön & Gefährlich** Wenn du in eine angespannte Situation gerätst, würfel +hot. Bei einer 10+ erhältst du hold 2. Bei 7-9 erhältst du hold 1. Du kannst die hold 1:1 ausgeben um Augenkontakt mit je einem NSC herzustellen. Dieser fährt zusammen und erstarrt, zu keiner Reaktion fähig bis du den Augenkontakt abbrichst. Bei einem Misserfolg wird dein Feind dich sofort als seine schlimmste Bedrohung ansehen.
- Eiskalt** Wenn du auf einen NSC angreifst (go aggro), kannst du +cool statt +hard würfeln. Bei einem anderen Charakter kannst du +Hx statt +hard würfeln.
- Gnadenlos** Wenn du Schaden machst, machst du Schaden +1.
- Todesvisionen** Wenn du dich in einen Kampf wirfst, würfel +weird. Bei einer 10+ bestimme eine Person die stirbt und eine die überlebt. Bei 7-9, bestimme entweder eine Person die stirbt oder eine die überlebt. Wähle jedoch keinen Charakter eines Spielers, sondern nur NSCs. Der MC wird deine Visionen wahr werden lassen, wenn es irgendwie möglich ist. Bei einem Misserfolg, siehst du deinen eigenen Tod voraus, was dazu führt, dass du während des Kampfes -1 auf alle Würfe bekommst.
- Perfekte Instinkte** Wenn du in einer angespannten Situation mit „read a stich“ gelesen hast und nach den Antworten des MC handelst erhältst du +2 statt +1.
- Unmögliche Reflexe** Die Art und Weise in der du dich unbelastet bewegst zählt als Rüstung. Wenn du nackt, oder nahezu nackt bist, zählt es als 2-armor; wenn du normale Kleidung trägst, zählt es als 1-armor. Wenn du jedoch Rüstung trägst, benutzt diese stattdessen.

AUSRÜSTUNG & BARTER

ANDERE MOVES

HOLD

-SCHADEN

Standart-Schusswaffen

Grundwaffe [wähle 1]:

- Handfeuerwaffe
(2 Schaden, nah, nachladen, laut)
- Schrotflinte
(3 Schaden, nah, nachladen, ungenau)
- Gewehr
(2 Schaden, weit, nachladen, laut)

Optionen [wähle 2]:

- verziert [+wertvoll]
- antik [+wertvoll]
- halbautomatisch [-nachladen]
- 3-Schluss-Salven [nahe/weit]
- automatisch [+Fläche]
- lautlos [-laut]
- aufgerüstet [+1 Schaden]
- durchschlagende Munition
- Reichweite [+ sehr weit oder +1 Schaden bei weit]
- groß [+1 Schaden]

Standart-Nahkampfwaffen

Grundwaffe [wähle 1]:

- Stabwaffe [1 Schaden, weiter Nahkampf]
- Wuchtwaffe [1 Schaden, Nahkampf]
- Klingenwaffe [1 Schaden, Nahkampf]
- Kettenwaffe [1 Schaden, weiter Nahkampf]

Optionen [wähle 2]:

- verziert [+wertvoll]
- antik [+wertvoll]
- schwerer Kopf [+1 Schaden]
- Stacheln [+1 Schaden]
- scharfe Klinge [+1 Schaden]
- lange Klinge* [+2 Schaden]
- schwere Klinge* [+2 Schaden]
- zweischneidige Klinge* [+2 Schaden]
- versteckt [+ unauffindbar]

* zählt als zwei Optionen

WAFFEN

-BARTER

Wenn du jemand wohlhabendem eine Rechnung für deine Dienste ausstellen willst: *1 Barter ist die angemessene Bezahlung für: die Hinrichtung eines Mörders; eine Woche Beschäftigung als Leibwächter. 1-Barter wird deinen Lebensunterhalt für einen Monat decken, wenn dein Geschmack nicht zu exquisit ist.*

Als einmalige Ausgabe und immer abhängig von der Verfügbarkeit, ist 1-Barter auch das folgende Wert: *eine Nacht im Luxus mit Begleitung, jede Waffe, Ausrüstung oder Kleidung, die nicht besonders wertvoll oder hightech sind, die Materialkosten einer schnellen Wiederbelebung durch einen Angel, die Miete für eine Woche, Schutz durch ein Battlebabe oder einen Gunlugger, die Reparatur irgendwelcher Hightech Ausrüstung durch einen Savvyhead, ein Jahrestribut an einen Kriegsherr, einen Monat Wartung und Reparatur für ein gut genutztes Hochleistungs-Fahrzeug, die Bestechungsgelder, Gebühren oder Geschenke, die notwendig sind, um dich in die Gegenwart von fast jedem zu bringen.*

Für besseres Zeug wirst du wahrscheinlich gesonderte Vereinbarungen treffen müssen. Du kannst nicht einfach in einem Hardhold herumlaufen und dort mit irgendwelchem Zeug herumwedeln in der Hoffnung, dafür ohne Ende Hightech und Luxuszeug zu finden.