

■ TU MÁSCARA ■

Elige tu tipo de máscara: Máscara deportiva, de gas, esculpida, rapiñada, fetichista, casco de combate, pañuelo o pasamontañas.

Elige su aspecto: polvorienta, deteriorada, pintada, manchada o agrietada.

Lo inesperado: Cuando alguien te ve desenmascarado por primera vez recibe daño aturdidor, además de cualquier otra cosa que ocurra.

Desenmascarado eres (elige 2):

- Vulnerable. Cuando recibes daño, recibes +1daño.
- Grotesco. Cada jugador que te ve recibe de inmediato Bio+3 contigo.
- Asustadizo. Recibes un -1 mientras no cubras tu rostro de nuevo.
- Indeciso. Cuando causas daño, causas -1daño.
- Avergonzado. Tienes Duro=0 mientras no cubras tu rostro de nuevo.
- Debil. Dejas de tener acceso a todos los movimientos de tu personaje. Aún puedes hacer los movimientos básicos.

■ DIBUJA TU MÁSCARA ■ ■ EQUIPO Y TRUEQUES ■

| | |
|--------------------------------|--|
| <small>No es opcional.</small> | |
|--------------------------------|--|

■ TRUEQUES ■

Si cobras a alguien rico por tus servicios, 1-trueque es el precio habitual para: *ejecutar un asesinato, extorsión u otro tipo de violencia, una semana trabajando como guardaespaldas o líder de banda, el sueldo de un mes como matón, cumplir una amenaza, escoltar un convoy por territorio hostil o el trabajo físico de un mes que requiera su fuerza y tamaño.*

Con 1-trueque cubrirás un mes de gastos si tus gustos no son demasiado refinados.

Como gasto puntual, y siempre sujeto a disponibilidad, 1-trueque puede proporcionarte: *los costes en materiales de la reanimación por parte de un ángel; una noche de gran lujo y grata compañía; cualquier arma, equipo o complemento no valioso o que no sea de alta tecnología; la reparación de una pieza de equipo de alta tecnología a cargo de un genio; un año de tributos a un señor de la guerra; un mes de mantenimiento y reparación para un vehículo de alto rendimiento usado adecuadamente; sobornos, tasas y regalos suficientes para contactar con casi cualquiera.*

Para conseguir cosas mejores deberías estar preparado para hacer tratos concretos. No puedes limitarte a pasearte entre gente del montón de un asentamiento con baratijas y esperar encontrar lo último en tecnología o grandes lujos.

Presentamos a

EL SINROSTRO

¿Suced en todas partes? ¿Sucedió en la legendaria Edad Dorada, cuando la vida era fácil? Lo único seguro es que aquí sucede: algunos de nosotros nacemos, crecemos y vivimos sin rostro. Tenemos *cosas* en la parte delantera de nuestras cabezas, por supuesto, cosas blandas, maleables, expresivas, que muestran cosas, pero no son nuestros *rostros*. Nuestros rostros deberían ser duros, implacables, silenciosos y severos, deberían ser lo que nosotros somos. Siempre inmutables.

un libreto para

APOCALYPSE WORLD
©2k+11 D. Vincent Baker
www.apocalypse-world.com

■ REGLAS ADICIONALES ■

DAÑO

Cuando un personaje resulta herido el jugador marca un segmento en su reloj de cuenta atrás de daño. Marca un segmento completo por cada 1-daño, comenzando por el segmento de 12:00 a 3:00.

Cuando un personaje sufre daño este suele ser igual a la puntuación de daño del arma, ataque o accidente, menos la puntuación de armadura que lleve el personaje. A esto se le llama *daño tal cual*.

MOVIMIENTOS SECUNDARIOS

Cuando **sufras daño**, tira+daño (después de descontar el valor de armadura, si llevas). Con un 10+ el MC puede elegir 1 de estas opciones:

- Estás fuera de combate: inconsciente, atrapado, confundido o aterrorizado.
- Es peor de lo que parecía. Recibes 1-daño adicional.
- Elige 2 de la siguiente lista.

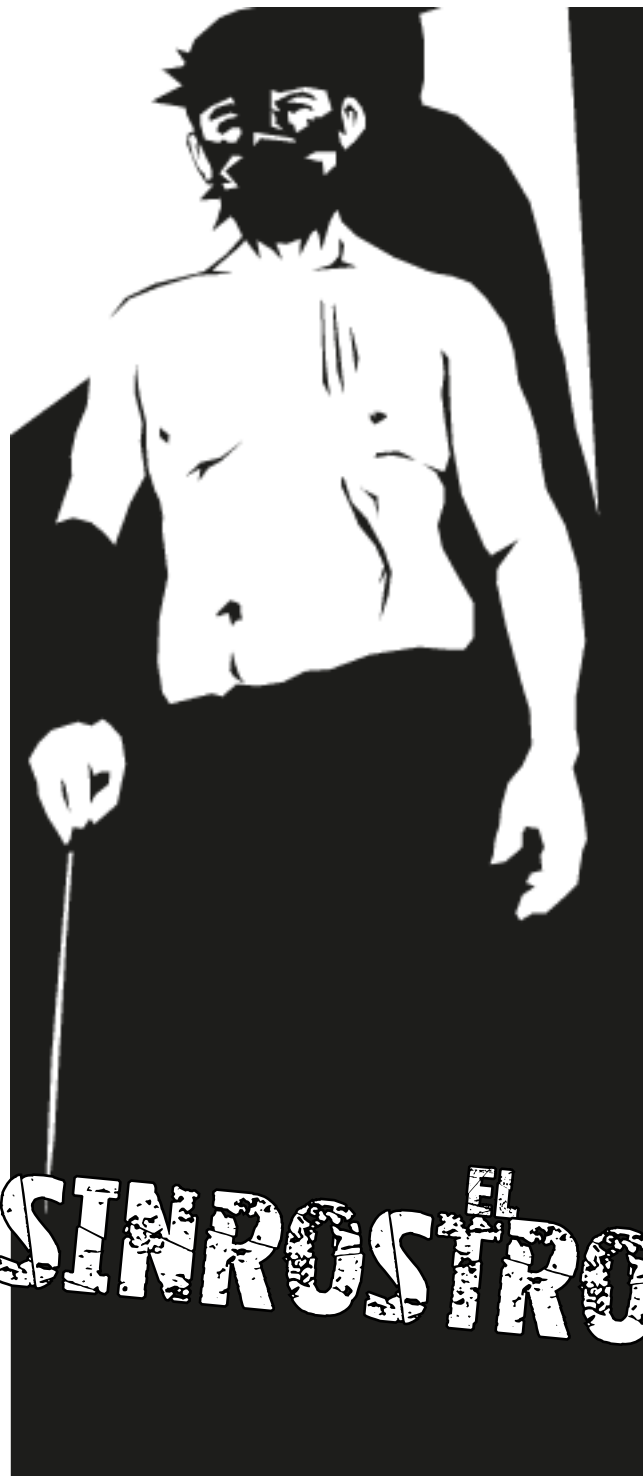
Entre 7-9, el MC puede elegir 1 de las siguientes opciones:

- Pierdes el equilibrio.
- Pierdes lo que fuera que estabas sujetando.
- Pierdes el rastro de algo o alguien a quien estabas prestando atención.
- No te das cuenta de algo importante.

Si fallas, el MC aún puede elegir algo de la lista anterior. Sin embargo, si lo hace se reduce parte del daño, recibes -1daño.

Cuando **infliges daño al personaje de otro jugador**, el otro personaje recibe +1Bio contigo (en su ficha) por cada segmento de daño que inflijas. Si esto hace que llegue a Bio+4, el otro personaje anota Bio+1 como de costumbre y marca un círculo de experiencia.

Cuando dañes a alguien te conoce mejor.



■ CREANDO UN SINROSTRO ■

Para crear tu sinrostro elige nombre, aspecto, características, movimientos, equipo y Bio.

NOMBRE

Hunk, Tor, Ork, Doule, Big Fucker, Blag, Mega, Dent, Crudhammer, Deg, Frog, Summint, Trench, Zuto, Kray, Momo, Gigg, Meat, Stomp, Playboy.

con la Bio más alta en tu ficha. Pregúntale a su jugador cuál de tus características le parece más interesante y destácala. El MC te indicará qué otra característica debes destacar.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

- Frío+1 Duro+2 Seductor-1 Astuto+1 Bizarro=0
- Frío=0 Duro+2 Seductor+1 Astuto-1 Bizarro+1
- Frío=0 Duro+2 Seductor-1 Astuto+2 Bizarro-1
- Frío+1 Duro+2 Seductor-1 Astuto=0 Bizarro+1

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. Elige 3 movimientos de sinrostro.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

Ropa informal, propia de un fetichista del sadomaso, armadura llamativa o rapiñada.

Mirada dura, despiadada, muerta, calculadora u ojos en blanco.

Cuerpo enorme, musculoso, larguirucho, fibroso u obeso.

BIO

Todo el mundo presenta a sus personajes diciendo su nombre, aspecto y mentalidad. Toma tu turno.

Anota los nombres de los demás personajes.

Volved a tomar turnos para determinar Bio. En tu turno, elige 1 o ambas:

- Uno de los personajes te ayudó a hacer algo terrible. Dale a ese jugador Bio+2.
- Dale a todos los demás Bio+1.

MEJORA

Cada vez que tires una característica destacada y cada vez que reinicies tu Bio con alguien, marca un círculo de experiencia. Cuando hayas marcado el 5º círculo, mejora y borra.

Cada vez que mejores, elige una de las opciones. Táchala. No puedes usarla de nuevo.

MEJORA

Cada vez que tires una característica destacada y cada vez que reinicies tu Bio con alguien, marca un círculo de experiencia. Cuando hayas marcado el 5º círculo, mejora y borra.

Cada vez que mejores, elige una de las opciones. Táchala. No puedes usarla de nuevo.

NOMBRE -

ASPECTO

CARACTERÍSTICAS MOVIMIENTOS

FRÍO

actuar bajo presión

☐ destacar

DURO

ponerse agresivo; tomar por la fuerza

☐ destacar

SEDUCTOR

seducir o manipular

☐ destacar

ASTUTO

calar una situación; calar a una persona

☐ destacar

BIZARRO

abrir tu mente

☐ destacar

SEXO CON EL SINROSTRO

Si tienes relaciones sexuales con otro personaje, obtienes 1 punto. Si ese jugador se ve en una situación jodida, cualquiera de los dos puede gastar ese punto para hacer que tú estés allí.

MEJORAS

experiencia

○ ○ ○ ○ ○ >> mejora

— recibes +1frío (máximo frío+2)

— recibes +1duro (máximo duro+2)

— recibes +bizarro(máximo bizarro+2)

— recibes otro movimiento de sinrostro

— recibes otro movimiento de sinrostro

— recibes otro movimiento de sinrostro

— recibes una banda (detállala) y macho alfa

— recibes un asentamiento (detállalo) y riquezas

— recibes un movimiento de otro libreto

— recibes un movimiento de otro libreto

— recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3

— retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar

— crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos

— cambia el tipo de personaje por otro nuevo

— elige tres movimientos básicos y mejóralos

— mejora los otros 4 movimientos básicos

■ MOVIMIENTOS DEL SINROSTRO ■

○ **Pitbull:** Cuando recibas una debilidad, nombra a la persona que consideras más responsable. Recibes +1 en todas las tiradas contra esa persona para siempre (cuentan todas las tiradas con esa persona como objetivo. Las tiradas contra su familia y amigos, seguidores o propiedades deberían contar, a criterio del MC. MC, recuerda que tu trabajo es hacer que Apocalypse World parezca real y mantener interesantes las vidas de los personajes, no negar bonificaciones).

○ **Rasputín:** Acribillado, apuñalado y envenenado, continuas avanzando. Cuando quieres acojonar a alguien y avanzas hacia él recibes +1armadura. Pueden seguir disparándote y apuñalándote, no te importa demasiado sangrar.

○ **Juggernaut:** Aplica un -2 en todas las tiradas “cuando recibes daño”.

○ **¡Oh, sí!:** Tira+duro para abrirte paso a través del escenario para alcanzar o alejarte de algo. Con 10+ mueves o destruyes lo que haya en tu camino como tú quieras. Con 7-9 consigues lo que quieres, moviendo o destruyendo lo que haya en el lugar, pero recibes 1-daño (perforante) y estás desorientado y bajo presión en tus siguientes acciones, has dejado algo atrás o te has llevado algo contigo. Imagínate atravesando muros o empujando restos de coches calcinados.

○ **El olor de la sangre:** Al comienzo de la sesión tira+bizarro. Con 10+ ganas 1+1 puntos. Con 7-9 ganas 1 punto. En cualquier momento, tú o el MC podéis gastar 1 punto para trasladarte a la escena de una batalla (una auténtica batalla, no algo de violencia privada entre un par de personas). Con un fallo, el MC obtiene 1 punto, que puede gastar para llevarte allí e inmovilizarte.

○ **Norman:** Sigues los consejos de tu máscara. Tira+bizarro para ver qué te indica. Con 10+ marca experiencia y ganas un +1 si haces lo que la máscara desea. Con 7-9 ganas un +1 si haces lo que desea y actúas bajo presión si no lo haces. Con un fallo la máscara tiene sus propios objetivos y actúas bajo presión si no los sigues.

○ **Como si fuéramos uno:** Los intentos por parte de otros PJs para quitarte o hacer que entregues o te quites la máscara con los movimientos ponerse agresivo o seducir / manipular obtienen un -2. Un PNJ jamás logrará desenmascararte contra tu voluntad salvo si estás completamente a su merced.

○ **Bestial:** Recibes +1duro (máximo duro+3).

PUNTOS

OTROS MOVIMIENTOS