

■ ARMAS A MEDIDA ■

ARMAS DE FUEGO A MEDIDA

Base (elige 1):

- Pistola (2-daño, cerca, recargar, ruidosa)
- Escopeta (3-daño, cerca, recargar, escabrosa)
- Rifle (2-daño, lejos, recargar, ruidoso)

Opciones (elige 2):

- Ornamentada (+valiosa)
- Antigua (+valiosa)
- Semiautomática (-recargar)
- Ráfaga de 3 disparos (cerca/lejos)
- Automática (+área)
- Con silenciador (-ruidosa)
- De gran calibre (+1daño)
- Munición perforante (+perforante)
- Mira telescópica (+lejos o +1daño si ya tiene lejos)
- De gran tamaño (+1daño)

■ TUS ARMAS A MEDIDA ■

■ TRUEQUES ■

Si cobras a alguien rico por tus servicios, 1-trueque es la tarifa habitual por: *ejecutar un asesinato o una semana trabajando como guardaespaldas.*

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.

ARMAS DE MANO A MEDIDA

Base (elige 1):

- Bastón (1-daño, mano, área)
- Puño americano (1-daño, mano)
- Porra (1-daño, mano)
- Cadena (1-daño, mano, área)

Opciones (elige 2):

- Ornamentada (+ valiosa)
- Antigua (+ valiosa)
- Cabeza reforzada (+1daño)
- Púas (+1daño)
- Hoja (+1daño)
- Hoja larga† (+2daño)
- Hoja pesada† (+2daño)
- Cuchillas† (+ 2daño)
- Arma disimulada (+ infinita)

† cuenta como 2 opciones.

Presentamos a

LA ZORRA PELIGROSA

Incluso en un sitio tan peligroso como Apocalypse World las zorras peligrosas son... Bueno, son de quienes deberías alejarte mirando para otro lado, pero no puedes. Son como esas luces azules chisporroteantes para matar insectos, ¿lo pillas? Cometes el error de mirarlas y enamorarte, te acercas demasiado... y sientes un trillón de voltios y tus alas se queman como si fueran de papel.

Peligrosas.

un libreto para

APOCALYPSE WORLD
©2k+10 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 **infilgas 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 UNA ZORRA PELIGROSA

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

NOMBRE

Nieve, Carmesí, Sombra, Azul, Medianoche, Escarlata, Violeta, Ascuá, Rouge, Azahar, Ocaso, Esmeralda, o Rubí.

BIO

Elige un conjunto:

- Frio+3 Duro-1 Seductor+1 Astuto+1 Bizarro=0
- Frio+3 Duro-1 Seductor+2 Astuto=0 Bizarro-1
- Frio+3 Duro-2 Seductor+1 Astuto+1 Bizarro+1
- Frio+3 Duro=0 Seductor+1 Astuto+1 Bizarro-1

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. Elige 2 movimientos de zorra peligrosa.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. Elige 2 movimientos de zorra peligrosa.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. Elige 2 movimientos de zorra peligrosa.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. Elige 2 movimientos de zorra peligrosa.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. Elige 2 movimientos de zorra peligrosa.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. Elige 2 movimientos de zorra peligrosa.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. Elige 2 movimientos de zorra peligrosa.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. Elige 2 movimientos de zorra peligrosa.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. Elige 2 movimientos de zorra peligrosa.

MOVIMIENTOS DE LA ZORRA PELIGROSA

○ **Sexy y peligrosa:** cuando la situación se vuelva tensa tira+seductor. Con 10+ obtienes 2 puntos. Entre 7-9 solamente 1 punto. Puedes gastar cada uno de estos puntos para establecer contacto visual con uno de los PNJ presentes, que se quedará paralizado o intimidado hasta que rompas dicho contacto. Si fallas, tus enemigos te identificarán inmediatamente como su amenaza prioritaria.

○ **Fria como el hielo:** cuando te pongas agresiva con un PNJ tira+frío en lugar de duro. Cuando te pongas agresiva con otro personaje tira+Bio en lugar de usar duro para ello.

○ **Implacable:** cuando infliges daño haces +1 daño.

○ **Visiones de muerte:** cuando entres en combate tira+bizarro. Con 10+ nombra una persona que morirá y una que vivirá. Con 7-9 nombra una persona que morirá O una persona que vivirá. No nombres a un personaje jugador, sólo PNJs. El MC hará que tu predicción se haga realidad en caso de que sea remotamente posible. Si fallas, verás tu propia muerte y recibes -1 durante todo el enfrentamiento.

○ **Instintos perfectos:** cuando has calado una situación tensa y estés actuando en respuesta al MC recibes +2 en lugar de +1.

○ **Reflejos imposibles:** la agilidad con la que te mueves sin cargas equivale a una armadura. Desnuda o casi totalmente desnuda estás protegida por 2-armadura; si llevas solamente ropa, pero no protecciones, aplicas 1-armadura. Si llevas protecciones usa el valor de estas.

EQUIPO & TRUEQUES

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. Elige 2 movimientos de zorra peligrosa.

PUNTOS

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. Elige 2 movimientos de zorra peligrosa.

SEXO CON LA ZORRA PELIGROSA

Si mantienes relaciones sexuales con otro personaje anulas su efecto especial. Sea lo que sea que pasa cuando alguien se acuesta con él, no ocurre.

MEJORAS

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. Elige 2 movimientos de zorra peligrosa.