

ARMAS

Armas jodidamente grandes (elige 1):

- Rifle de francotirador con silenciador (3-daño, lejos, alta tecnología)
- Ametralladora (3-daño, cerca/lejos, área, escabrosa)
- Fusil de asalto (3-daño, cerca, ruidosa, automático)
- Lanzagranadas (daño 4, cerca/lejos, área, escabrosa)

Armas respetables (elige 2):

- Rifle de caza (2-daño, lejos, ruidoso)
- Escopeta (3-daño, cerca, escabrosa)
- Subfusil (2-daño, cerca, automática, ruidoso)
- Magnum (3-daño, cerca, recargar, ruidoso)
- Tubo lanzagranadas (4-daño, cerca, área, recargar, escabroso)
- Munición perforante (perforante) para todas tus armas.
- Silenciador (alta tecnología) elimina ruidosa de cualquiera de tus armas.

Armas de repuesto (elige 1):

- Pistola 9 mm (2-daño, cerca, ruidosa)
- Cuchillo grande (2-daño, mano)
- Machete (3-daño, mano, escabroso)
- Muchos cuchillos (2-daño, mano, infinitos)
- Granadas (4-daño, mano, área, recargar, escabrosas)

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*.

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.

Presentamos a

EL EXTERMINADOR

Apocalypse World es un lugar cruel y violento. La ley y la sociedad han dejado de funcionar para siempre. Lo tuyo es tuyo mientras puedas retenerlo en tus manos. No hay paz. No hay más estabilidad que la que puedas arañar centímetro a centímetro de la mugre y el cemento para luego tener que defenderla derramando sangre.

A veces la decisión más instintiva es la correcta.

un libreto para

APOCALYPSE WORLD
©2k+10 D. Vincent Baker
www.apocalypse-world.com

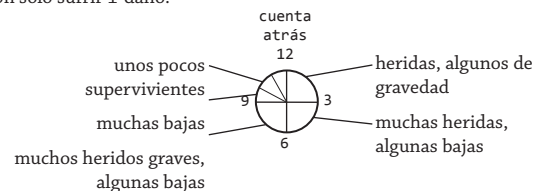
REGLAS ADICIONALES

BANDAS, VEHÍCULOS Y DAÑO

Cuando una banda sufre...

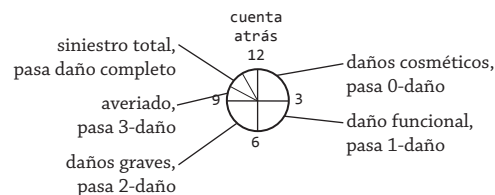
- 1-daño: algunos heridos, uno o dos de gravedad, sin bajas.
- 2-daño: muchos heridos, varios de gravedad, un par de bajas.
- 3-daño: casi todos heridos, muchos de ellos graves, varias bajas.
- 4-daño: casi todos heridos de gravedad, muchas bajas.
- 5-daño o más: casi todos muertos, unos pocos supervivientes.

En presencia de un líder fuerte una banda se mantendrá unida hasta sufrir 4-daño. Si la posición del líder entre ellos es débil o está ausente se mantendrá hasta sufrir 3-daño. Si el líder es débil o no está presente se mantendrá hasta sufrir 1 o 2-daño. Si la banda no tiene líder se dispersará con solo sufrir 1-daño.



Cuando un vehículo sufre...

- 1-daño: daños cosméticos. Traspasa 0-daño a los ocupantes.
- 2-daño: daños funcionales. Traspasa 1-daño a los ocupantes.
- 3-daño: daños graves. Traspasa 2-daño a los ocupantes.
- 4-daño: averiado. Traspasa 3-daño a los ocupantes.
- 5-daño o más: destrucción total. Todo el daño pasa a los ocupantes más el daño adicional si el vehículo explota o se estrella.



TRUEQUES

Si cobras a alguien rico por tus servicios, 1-trueque es el precio habitual para: *un asesinato, extorsión o algún otro acto de violencia; una semana de empleo como guardaespaldas o líder de una banda; un mes de empleo como matón por encargo.*

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.



CREANDO UN EXTERMINADOR

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

NOMBRE

Vonk el Escultor, Batty, Jonker, A.T., Rue Wakeman, Navarre, El Hombre, Kartak, Barbarroja, Keeler, Grekkor, Crille, Perdición o Capellán.

Rex, Fido, Mirilla, Boxer, Doberman, Trey, Asesino, Butch, Fifi, Fluffy, Duque, Lobo, Trotamundos, Max o Piesplanos.

Pregúntale a su jugador cuál de tus características le parece más interesante y destácala. El MC te indicará qué otra característica debes destacar.

MOVIMIENTOS

Tienes todos los movimientos básicos. Elige 3 movimientos de exterminador

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo, trans u oculto bajo sus ropas.

Protección corporal o armadura reciclada y mal emparejada, maltrecha y vieja, o casera y hecha a medida.

Rostro recorrido por cicatrices, tosco, huesudo, apagado, curtido o con secuelas de haber sido vapuleado.

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, 2 o las 3 siguientes opciones:

- Uno de ellos ha luchado hombro con hombro contigo. Dale a ese jugador Bio+2.
- Uno de ellos te dejó desangrándote una vez y no hizo nada por ti. Dale a ese jugador Bio-2.
- Elige cuál de ellos crees que es más atractivo. Dale a ese jugador Bio+2.

EQUIPO

Tienes:

- 1 arma jodidamente grande
- 2 armas respetables
- 1 arma de repuesto
- Protecciones por valor de 2-armadura (detállalo)
- Baratijas por valor de 1-trueque

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.

Dale al resto Bio=0.

Durante el turno de los demás:

- Elige cuál de ellos crees que es el más listo. Independientemente del número que te diga súmale 1 y anótalo en tu hoja de personaje junto a su nombre.
- Para todos los demás, independientemente del número que te digan, anótalo junto a su nombre.

Cuando acabéis, busca el personaje con la Bio más alta en tu ficha.

NOMBRE -

ASPECTO

CARACTERÍSTICAS MOVIMIENTOS

FRIÓ

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

DAÑO

cuenta atrás

12

9 3

6

☐ estabilizado

☐ psicótico (-1frio)

☐ lisiado (-1duro)

☐ desfigurado (-1seductor)

☐ sonado (-1astuto)

BIO

ayudar o interferir; fin de la sesión

SEXO CON EL EXTERMINADOR

Si tú y otro personaje mantenéis relaciones sexuales recibes +1 a la próxima. A tu elección, el otro personaje también recibe +1 a la próxima.

MEJORAS

experiencia ☐☐☐☐☐ >> mejora

- recibes +1frio (máximo frio+2)
- recibes +1astuto (máximo astuto+2)
- recibes +1bizarro (máximo bizarro+2)
- recibes un nuevo movimiento de exterminador
- recibes un nuevo movimiento de exterminador
- recibes 2 curros (definelos) y pluriempleo
- recibes un asentamiento (definelo) y riqueza
- recibes una banda (definela) y macho alfa
- 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 EXTERMINADOR

☐ **Curtido en la batalla:** cuando actúas bajo presión tira+duro en lugar de frio.

☐ **A la mierda:** indica una ruta de escape y tira+duro. Con 10+ guay, te vas. Entre 7-9 puedes irte o quedarte, pero si te vas pagarás un precio: dejarás algo atrás o te llevarás algo contigo. El MC te indicará qué exactamente. Si fallas te ves atrapado en una situación vulnerable, con un pie dentro y otro fuera.

☐ **Instintos de combate:** cuando abres tu mente a la vorágine psíquica mundial tira+duro en lugar de bizarro, pero solo durante una batalla.

☐ **Como una puta cabra:** obtienes +1duro (máximo duro+3).

☐ **Preparado para lo inevitable:** tienes un equipo de primeros auxilios bien abastecido y de alta calidad. Cuenta como un equipo de ángel con 2-reservas.

☐ **Sanguinario:** cuando haces daño haces +1 daño.

☐ **NO ME TOQUES LOS COJONES:** en combate cuentas como una banda (3-daño, banda pequeña), con armadura de valor igual a la que estés usando.

EQUIPO Y TRUEQUES

PUNTOS

ARMAS Y ARMADURAS

ARMADURA