

## BANDA

Por defecto tu banda está compuesta por 15 cabrones violentos con armas y armaduras recicladas o improvisadas y ni un jodido ápice de disciplina (2-daño, banda pequeña, salvaje, 1-armadura). Además, elige 2:

- tu banda está formada por unos 30 cabrones violentos. Mediana en lugar de pequeña.
- tu banda está bien armada, +1daño.
- tu banda está bien equipada, +1armadura.
- tu banda es disciplinada. Elimina salvaje.
- tu banda es de naturaleza nómada, capaz de mantener y reparar sus propias motos sin necesidad de un campamento base. Añade móvil.
- tu banda es autosuficiente, capaz de buscarse la vida asaltando y buscando en la basura. Añade rica.

Y elige 1:

- las motos de tu banda están mal cuidadas y necesitan atención constante. Vulnerable: avería.
- las motos de tu banda son exigentes y de mantenimiento costoso. Vulnerable: atado.
- tu banda tiene lazos débiles, con miembros que van y vienen a su antojo. Vulnerable: desertión.
- tu banda tiene una deuda importante con alguien poderoso. Vulnerable: obligación.
- tu banda es sucia y enfermiza. Vulnerable: enfermedad.

## TRUEQUES

Si cobras a alguien rico por tus servicios, 1-trueque es la tasa habitual para: una expedición de saqueo, acompañar un convoy por territorio hostil, enviar una amenaza (de manera clara y contundente), una semana de tu banda trabajando como matones y refuerzos.

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; una semana de la protectora compañía de una zorra peligrosa o un exterminador; 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.

TAMAÑO	
POTENCIA	ASPECTO
ETIQUETAS	

+1daño a bandas menores  
-1daño a bandas mayores, por cada grado de diferencia

Presentamos a

## EL MOTERO

Todo es escasez en Apocalypse World, ya lo creo. No hay suficiente comida en buen estado, ni suficiente agua potable, ni la suficiente seguridad, luz, electricidad, niños o incluso esperanza.

Sin embargo, la Antigua Edad Dorada nos dejó bastante de dos cosas: balas y gasolina. Al final supongo que esos cabrones no necesitaban tantas como creían.

Pero han dejado lo suficiente para ti, motero.

un libreto para

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

## REGLAS ADICIONALES

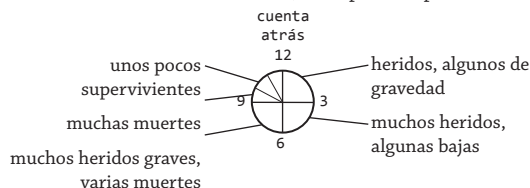
### USANDO LA BANDA COMO ARMA

Cuando un personaje haga un movimiento agresivo usando su banda como arma, será su banda (y no él) la que cause y sufra daño. Una banda causa y sufre daño dependiendo de sí misma y del tamaño de su enemigo, armas y armaduras.

### BANDAS 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.

Si el líder de la banda es un PJ puede mantenerlos unidos imponiendo su voluntad como **macho alfa**.

Si un PJ es miembro de una banda que recibe daño, la cantidad de daño que puede sufrir depende de su papel en la banda. Si es el líder o una figura visible e importante, recibirá la misma cantidad de daño que la banda. Si es solo uno más de la banda o si lo que hace es ponerse a salvo en lugar de luchar con la banda, sufrirá 1-daño menos.



