

CREANDO AL EJECUTOR

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

NOMBRE

Rondador, Nimphos, Lindel, Puñal, Trinquete, Niuska, Ripoll, Sombra, Cazador, X, Marcado.

CARACTERISTICAS

- frío=0, duro+2, seductor+1, astuto+1, bizarro-1.
- frío+1, duro+1, seductor-1, astuto+2, bizarro=0.
- frío-1, duro=0, seductor+1, astuto+2, bizarro+1.
- frío+1, duro+1, seductor-1, astuto+2, bizarro=0.

BIO

Todo el mundo presenta por turnos a sus personajes diciendo su nombre, aspecto y mentalidad. Anota los nombres de los demás personajes. Volved a tomar turnos para determinar Bio. En tu turno:
-Dale a todos Bio-1. Eres reservado y te mezclas poco en los asuntos que no te conciernen
En el turno de los demás:
-Elige a un personaje y dale Bio+2. En el pasado fue un Objetivo tuyo o al menos, alguien a quién seguiste.
-Elige al que consideres más peligroso y dale Bio+1.
-Para el resto, anota junto a su nombre el Bio que te digan.

Cuando acabéis, busca el personaje con Bio más alta en tu ficha. Pregúntale a su jugador cual de tus características le parece más interesante y destácala. El MC indicará qué otra característica debes destacar.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos, **perro de presa** y otro movimiento de ejecutor.

ASPECTO

- Hombre, mujer, ambiguo o trans.
- Ropa informal, de cuero, manto oscuro, tiras de cuero claveteadas, hombreras de clavos, protecciones vitales metálicas.
- Rostro afilado, aguileño, cuadrado, marcado, tatuado, oculto.
- Mirada calculadora, gélida, observadora, desconfiada, ausente.
- Cuerpo esbelto, pequeño, ágil, robusto, barrigón, descuidado.

EQUIPO

- Tienes:
- 1 arma de mano a medida.
 - 1 arma manejable.
 - baratijas por valor de 2-trueques
 - ropa adecuada a tu elección, incluyendo vestimentas por valor de 1-armadura.

NOMBRE Y ASPECTO

FRÍO



DURO



SEDUCTOR



ASTUTO



BIZARRO



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 volver a usarla.

SEXO CON EL EJECUTOR

Si mantienes relaciones sexuales con otro personaje, ocurre lo mismo que en **a la mierda con todo**, pero no es necesario reiniciar Bio para que ocurra, aunque no tengas el movimiento.

MEJORAS

experiencia OOOOO>>**mejora**

- __recibes +1duro (máximo +2)
 - __recibes +1bizarro (máximo +2)
 - __recibes +1astuto (máximo +3)
 - __recibes un nuevo movimiento de Ejecutor
 - __recibes un nuevo movimiento de Ejecutor
 - __desatas una Capacidad de tu arma a medida (ahora es un arma Predilecta)
 - __desatas una Facultad de tu arma Predilecta (ahora mola)
 - __recibes 2 curros (defínelos) y **pluriempleo**
 - __recibes un movimiento de otro libreto
 - __recibes un movimiento de otro libreto
-
- __puedes inventar una nueva Facultad para tu arma Predilecta. (bajo supervisión del MC)
 - __recibes +1 a cualquier característica hasta un máximo de +3
 - __retira al 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 EJECUTOR

O Perro de Presa: los habitantes de AW pueden hacerte Encargos. Cada vez que tengas un Encargo, apúntalo y defínelo junto al MC. El MC te marcará entre 3 y 6 casillas de Avance según estime. Cuando quieras resolver tu Encargo, tira+astuto. Con 10+, avanzas. Entre 7 y 9, avanzas... (y elige 1 de la lista). Con un fallo, el MC elige 2 de la lista.
-...y sigues una pista falsa, defínela y retrocedes una casilla de Avance.
-...y sufres 2-daño perforante cuando haces averiguaciones molestas. Describe que ha pasado.
-...y además adquieres un enemigo, defínelo. Si ya tenías uno, tu nuevo enemigo es una banda.
-...pero te cuesta mucho hacer averiguaciones. No puedes volver a hacer de Perro de Presa hasta el inicio de la próxima sesión.

Cuando marques todas las casillas de Avance, tienes localizado el objetivo de tu Encargo. Juega para saber qué pasa.

O Mortem Infero: si consigues llegar a la retaguardia de alguien sin que se dé cuenta con la intención de acabar con él, tira+duro. Con 10+ acabas con él de forma rápida y sigilosa. Con 7 a 9 elige uno:
-Acabas con él, pero no puedes ocultarlo.
-Acabas con él, pero grita como un cerdo.
-Acabas con él de forma sigilosa y rápida, pero sufres 1-daño.

O Obscuritam Infero: cuando **actúes bajo presión** para evitar ser visto o colarte en algún sitio, tira+astuto en lugar de +frío.

O ...cueste lo que cueste: cuando quieras llegar a un sitio que puedas ver, tira+frío. Con 10+ ya estás allí y escoge una de la lista. Con 7-9 ya estás allí y el MC escoge una. Con un fallo, estás a medio camino y el MC escoge dos de la lista.
-has tenido que dejar _____ por el camino
-te has arrastrado/caído/esforzado a tope y recibes 1-daño (perforante)
-has comprometido tu posición y _____ está/n a punto de verte
-has tardado el triple de tiempo estimado
-alguna zona de la ruta se ha jodido, y tus compañeros lo tienen difícil para alcanzarte ahora

O El Portador: cuando luches con tu arma a medida, tira+astuto en lugar de +duro.

O A la mierda con todo: la vida es corta... cuando reinicias Bio con otro jugador, puedes elegir dar 1-trueque o recibir 1-daño para marcar +1Bio con esa persona. Define que ha pasado. El otro jugador debe estar de acuerdo. Después, él también puede darte 1-trueque o recibir 1-daño para marcar +1Bio contigo. Tú debes estar de acuerdo.

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 (aturdidor)
- Púas (+1daño)
- Hoja (+1daño)
- Hoja larga* (+2daño)
- Hoja pesada* (+2daño)
- Cuchilla* (+2daño)
- Sierra incorporada* (+1daño, escabrosa)

*cuenta como 2 opciones.

Capacidades de armas a medida (elige 1):

- Golpe explosivo (+área)
- Incisiva, retráctil (+perforante)
- Forma parte de mí (+implantado)

Facultades de armas Predilectas (elige 1):

- Aura protectora (+armadura)
- Lucha sola (+cerca)
- Finalidad (+2daño contra _____)



Arma a medida

Equipo

Presentamos a

EL EJECUTOR

*En este jodido mundo de una cosa puedes estar seguro: la vida se vende barata. Das una patada en el suelo y te has buscado 15 enemigos. Toca aguantar para los errantes y buscavidas, pero los poderosos pueden pagar para ver a los que les joden arrastrados varios kilómetros...
...nadie dijo que había que sobrevivir teniendo un oficio digno.*

DAÑO



☒ Estabilizado

- ☐ Psicótico (-1 frío)
- ☐ Lisiado (-1 duro)
- ☐ Desfigurado (-1 seductor)
- ☐ Sonado (-1 astuto)

RADIACIÓN:

Mutaciones:

- ☐ Sobrenatural
- ☐ Interna
- ☐ Física
- ☐ Psicológica

TRUEQUES Y MIERDAS

Bio (ayudar/interferir; fin de la sesión)

