

COCHES

Elige uno de los siguientes perfiles:

- Potencia+2 aspecto+1 1-armadura debilidad+1
- Potencia+2 aspecto+2 0-armadura debilidad+1
- Potencia+1 aspecto+2 1-armadura debilidad+1
- Potencia+2 aspecto+1 2-armadura debilidad+2

Elige chasis:

Coupé, compacto, sedan, jeep, camioneta, furgoneta, bus, limusina, ambulancia, 4x4, camión articulado, tractor, maquinaria de construcción.

Elige sus puntos fuertes:

Rápido, resistente, agresivo, fuerte, grande, todoterreno, fiable, sufrido, amplio, infatigable, fácil de reparar, taller de reparaciones móvil. Elige tantos como su potencia.

Elige su aspecto:

Elegante, clásico, inmaculado, potente, lujoso, vistoso, gran motor visible, estrafalario, bonito, hecho a mano, púas y placas, chabacano. Elige tantos como su aspecto.

Elige sus puntos débiles:

Lento, frágil, poco manejable, perezoso, poco espacioso, quisquilloso, trágón, poco fiable, ruidoso. Elige tantos como su debilidad.

TRUEQUES

Si cobras a alguien rico por tus servicios, 1-trueque es el precio habitual para: *entregar un mensaje u objeto, atravesar territorio hostil con un convoy o un mes de trabajo como conductor personal.*

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: *dejar listo para el trabajo un vehículo dañado o descuidado; 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.

COCHE #2

CHASIS	
POTENCIA	ASPECTO
ARMADURA	DEBILIDAD
ETIQUETAS	

COCHE #3

CHASIS	
POTENCIA	ASPECTO
ARMADURA	DEBILIDAD
ETIQUETAS	

Presentamos a EL CONDUCTOR

Con el apocalipsis las infraestructuras de la Edad Dorada se hicieron añicos. Carreteras levantadas y agrietadas. Líneas de abastecimiento y comunicación cortadas de cuajo. Las ciudades, aisladas unas de las otras, al borde del colapso como hormigueros taponados, ardieron y finalmente se derrumbaron.

Algunos de los supervivientes aún lo recuerdan: en cada horizonte brillaban las brasas de la civilización consumida, su luz hacía palidecer la luna y las estrellas, su humo ocultaba el sol.

En Apocalypse World el horizonte es un lugar oscuro, y ninguna carretera te llevará hasta allí.

un libreto para

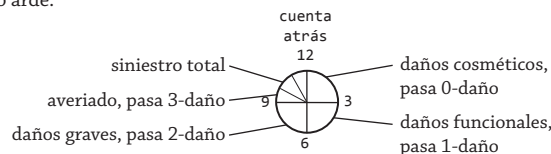
APOCALYPSE WORLD
©2k+10 D. Vincent Baker
www.apocalypse-world.com

REGLAS ADICIONALES

VEHÍCULOS Y DAÑO

Cuando un vehículo sufre...

- 1-daño: daños cosméticos. Agujeros de bala, cristales rotos, humo. Los ocupantes pueden recibir 0-daño.
- 2-daño: daño funcional. Pérdida de combustible, neumáticos reventados, motor atascado, problemas con la caja de cambios, frenos o aceleración. Puede ser parcheado sobre la marcha. Los ocupantes pueden recibir 1-daño.
- 3-daño: daños serios. Daños funcionales que afectarán a varios sistemas de conducción, pero puede ser arreglado sobre la marcha. Los ocupantes pueden recibir 2-daño.
- 4-daño: Averiado. Daños funcionales catastróficos, puede ser reparado en un taller o aprovecharlo como piezas de repuesto. Los ocupantes pueden recibir 3-daño.
- 5-daño o más: Destrucción total. Daño completo, puede llegar a alcanzar a los ocupantes, más el daño adicional si el vehículo explota o arde.



El que parte del daño pase o no al conductor y pasajeros, o que pase sin reducirse, depende de tu buen juicio, de las circunstancias y del vehículo.



EL CONDUCTOR



CREANDO UN CONDUCTOR

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

NOMBRE

Lauren, Audrey, Farley, Sammy, Katherine, Marilyn, James, Bridget, Paul, Annette, Marlene, Frankie, Marlon, Kim, Errol o Humphrey.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. También obtienes **un conductor de la hostia** y elige un segundo movimiento de conductor.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

BIO

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

EQUIPO

Tienes:

- 1 arma manejable
- Baratijas por valor de 2-trueques

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

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.

MEJORA

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 CONDUCTOR

Si tú y otro personaje mantenéis relaciones sexuales, tira+frio. Con un 10+ no pasa nada, no ha sido gran cosa. Entre 7-9, él o ella se anota +1 a su Bio contigo en su ficha, pero tú te anotas -1 a tu Bio con ese personaje. Si fallas, tienes que pirarte: recibes -1 hasta que demuestres que esa persona no te posee ni nada por el estilo.

MEJORAS

experiencia

12

9

6

3

○ estabilizado

○ psicótico (-1frio)

○ lisiado (-1duro)

○ desfigurado (-1seductor)

○ sonado (-1astuto)

MOVIMIENTOS DEL CONDUCTOR

○ **Un conductor de la hostia:** cuando estás al volante...

...si haces algo bajo presión, suma la potencia de tu coche a la tirada.

...si tratas de hacerte con algo por la fuerza, suma la potencia de tu coche a la tirada.

...si te pones agresivo, suma la potencia de tu coche a la tirada.

...si intentas seducir o manipular a alguien, suma el aspecto de tu coche a la tirada.

...si ayudas o interfieres con alguien, suma la potencia de tu coche a la tirada.

...si alguien interfiere contigo, suma la debilidad de tu coche a su tirada.

Luego elige 1:

○ **Bueno en lo suyo:** cuando haces algo bajo presión tira+astuto en lugar de frio.

○ **Ojo de la tormenta:** cuando abres tu cerebro a la vorágine psíquica mundial tira+astuto en lugar de bizarro.

○ **Temerario:** si te lanzas al peligro sin cubrirtte las espaldas obtienes +1 armadura. Si lideras una banda o convoy, también consiguen +1 armadura.

○ **Coleccionista:** consigues 2 vehículos adicionales.

○ **Mi otro coche es un tanque:** consigues un coche adicional equipado con ametralladoras (3-daño, cerca/lejos, área, escabrosa) o lanzagranadas (4-daño, cerca, área, escabrosa) y +1armadura.

TU COCHE

CHASIS

POTENCIA

ASPECTO

ARMADURA

DEBILIDAD

ETIQUETAS

OTROS MOVIMIENTOS

EQUIPO & TRUEQUES

PUNTOS