

# -EINEN CHOPPER ERSCHAFFEN

---

Um deinen Chopper zu erschaffen, wähle einen Namen, ein Aussehen, die Stats, die Moves, ein Motorrad, eine Gang und Hx. Wähle diese in einer beliebigen Reihenfolge.

## Name

Dog, Domino, T-bone, Stinky, Satan, Lars, Bullet, Dice, Shit head, Half pint, Shooter, Diamond, Goldie, Tinker, Loose, Baby, Juck, Hammer, Hooch, Snake eyes, Pinkie, Wire, Blues.

## Stats

Wähle ein Set:

- Cool+1 Hard+2 Hot-1 Sharp+1 Weird=0
- Cool+1 Hard+2 Hot+1 Sharp=0 Weird-1
- Cool+1 Hard+2 Hot=0 Sharp+1 Weird-1
- Cool+2 Hard+2 Hot-1 Sharp=0 Weird-1

## Moves

Du erhältst alle Basic Moves. Du erhältst die beiden Chopper Moves.

## HX

Jeder stellt reihum seinen Charakter mit Namen, Aussehen und Ansichten vor. Warte bis du dran bist.

Erstelle eine Liste mit den Namen der anderen Charaktere.

Geht wieder Reihum für Hx. Wenn du dran bist:

- Sage allen Hx+1. Du bist nicht so kompliziert.

Wenn die anderen dran sind:

- Einer von Ihnen hat zu dir, deiner Gang und allem gestanden. Egal welchen Wert der Spieler dir sagt, addiere Hx+1 und schreib es neben den Namen seines Charakters.
- Bei allen anderen subtrahiere Hx-1 vom genannten Wert und schreib es neben die Namen der Charaktere. Eigentlich machst du dir nicht viel aus Ihnen, es sind halt Leute.

Am Ende sieh in deinen Notizen nach, welcher andere Charakter das höchste Hx zu dir hat.

Frage dessen Spieler, welchen deiner Stats er am interessantesten findet und highlighte diesen. Der MC wird noch einen zweiten Stat highlighten.

## Look

Mann, Frau, mehrdeutig oder transgener.

Kampf-Motorrad-Kluft, auffällige Motorrad-Kluft, verschlissene Motorrad-Kluft oder S&M Motorrad-Kluft.

Verwittertes Gesicht, ausdrucksstarkes Gesicht, zerklüftetes Gesicht, schmales Gesicht oder verletztes Gesicht.

Schmale Augen, ausgebrannte Augen, berechnende Augen, müde Augen oder freundliche Augen.

Gedrungener Körper, schlaksiger Körper, drahtiger Körper, robuster Körper oder korpulenter Körper.

## Ausrüstung

Beschreibe, neben deinem Motorrad und deiner Gang, auch deine persönliche Kleidung, im Wert von 1-armor oder 2-armor, entscheide selbst. Wähle 2 nützliche Waffen:

- Magnum**  
(3 Schaden, Entfernung: nah, nachladen, laut)
- SMG**  
(2 Schaden, nah, Fläche, laut)
- Abgesägte Schrotflinte**  
(2 Schaden, nah, nachladen, ungenau)
- Brecheisen**  
(2 Schaden, Nahkampf, ungenau)
- Machete**  
(3 Schaden, Nahkampf, ungenau)

## Entwicklung

Immer, wenn du mit einem gehighlighteten Stat würfelst oder du dein Hx mit jemanden zurücksetzt, kannst du einen Erfahrungskreis ankreuzen. Wenn du den fünften Kreis angekreuzt hast, kannst du dich entwickeln und die angekreuzten Kreise ausradieren.

Immer, wenn du dich entwickelst, wähle eine der Möglichkeiten. Markiere diese, du kannst sie nicht noch einmal auswählen.

# NAME -

## AUSSEHEN

## -STATS — MOVES

**COOL**  highlight

*do something under fire*

**HARD**  highlight

*go aggro; seize by force*

**HOT**  highlight

*seduce or manipulate*

**SHARP**  highlight

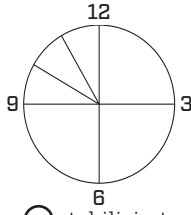
*read a sitch; read a person*

**WEIRD**  highlight

*open your brain*

## SCHADEN

countdown



- stabilisiert
- zerschlagen [-1cool]
- verkrüppelt [-1hard]
- entstellt [-1hot]
- gebrochen [-1sharp]

## HX

*helfen oder behindern; Ende der Sitzung*

## -CHOPPER SPEZIAL

Wenn du und ein anderer Charakter Sex haben, ändert er sofort seinen Hx-Wert von dir auf Hx+3. Der Spieler kann wählen, ob sie dir +1 oder -1 zum Hx-Wert mit Ihrem Charakter geben.

## ENTWICKLUNG

**Erfahrung** ○○○○○ > > **Entwicklung**

- du bekommst +1hard (max. hard+3)
- du bekommst +1cool (max. cool+2)
- du bekommst +1sharp (max. sharp+2)
- du bekommst +1weird (max. weird+2)
- du bekommst +1weird (max. weird+2)
- wähle eine neue Option für deine Gang
- du bekommst 2 Aufträge (detailliere) und *Schwarzarbeit*
- du bekommst ein Hold (detailliere) und *Reichtum*
- du bekommst einen Move aus einem anderem Playbook
- du bekommst einen Move aus einem anderem Playbook

- du bekommst +1 auf jeden Stat (max Stat+3)
- setze deinen Charakter (in Sicherheit) zur Ruhe
- erschaffe einen zweiten Charakter zum spielen
- ändere deinen Charakter zu einem neuen Typ
- wähle 3 Basic Moves und erweitere sie
- erweitere die anderen 4 Basic Moves

# DER CHOPPER

In Apocalypse World ist alles knapp, oh ja, so ist es. Es gibt nicht genug gesunde Nahrung, nicht genug unverdorbenes Wasser, nicht genug Sicherheit, nicht genug Licht, nicht genug Strom, nicht genug Kinder, nicht genug Hoffnung. Allerdings hat das goldene Zeitalter der Vergangenheit und zwei Dinger hinterlassen: genug Benzin und genug Munition. Ich denke, wenn das Ende kommt, werden die Wichser es nicht so sehr brauchen, wie sie dachten sie würden es.

So Chopper, hier bist du. Genug für dich.

## -CHOPPER MOVES-

○ **Alphatier** Wenn du versuchst deiner Gang deinen Willen aufzuzwingen, würfel +hard. Bei einer 10+ passiert alles 3. Bei 7-9, wähle 1:

- sie tun was du willst
- sie hinterfragen es nicht
- du musst kein Example an einem von Ihnen statuieren

Bei einem Misserfolg, versucht einer aus deiner Gang die anderen zu überzeugen, das er dich als Alpha ersetzen könnte.

○ **Beschissene Diebe** Wenn du deine Gang anhältst in Ihren Taschen und Satteltaschen nach etwas zu suchen, würfel -hard. Es muss klein genug sein, dass es reinpassen könnte. Bei einer 10+ sieht es so aus als hätte einer der Gang genau das gesuchte, oder etwas passendes. Bei 7-9 hat einer von Ihnen etwas ähnliches, es sei denn das wonach du suchst ist hi-tech, in diesem Fall gibt es keine Würfel. Bei einem Misserfolg hatte einer deiner Gangmitglieder das Teil, aber es stellt sich heraus, dass irgendein Arschloch es gestohlen hat.

## AUSRÜSTUNG & BARTER

## ANDERE MOVES

## HOLD

## DEIN MOTORRAD

**Stärken** (wähle 1 oder 2):

schnell, robust, aggressiv, wendig, riesig, reaktionsschnell.

**Aussehen** (wähle 1 oder 2):

gepflegt, vintage, extrem aufgemotzt, geiler Sound, fat-ass, dicke Maschine, auffallend, hochwertig.

**Schwächen** (wähle 1):

langsam, schmutzige, hoher Verbrauch, winzig, ruckelig, verrostet, unzuverlässig.

Wenn du aus irgendeinem Grund **Werte** für dein Motorrad brauchst (wirst du vermutlich nicht):

Leistung +1, Aussehen +1, Rüstung 1, Schwäche +1

Stärke

Aussehen

Schwäche

## -GANG

Standardmäßig besteht deine Gang aus etwa 15 gewalttätigen Bastarden mit erbeuteten und behelfsmäßigen Waffen und Rüstungen, die keine beschissene Disziplin kennen (2 Schaden, Gang, klein, undiszipliniert, 1-armor).

Jetzt wähle 2:

- Deine Gang besteht aus etwas 30 gewalttätigen Bastarden. Mittel statt klein.
- Deine Gang ist gut bewaffnet. +1 Schaden.
- Deine Gang hat gute Rüstungen. +1-armor.
- Deine Gang ist gut diszipliniert. Streiche undiszipliniert.
- Deine Gang liebt die Freiheit und ist in der Lage ihre eigenen Motorräder auch ohne einen Stützpunkt zu reparieren. Sie erhält +mobil.
- Deine Gang ist autark und in der Lage sich selbst durch plündern und Beute machen zu versorgen. Sie erhält +reich.

Und wähle 1:

- Die Motorräder deiner Gang sind in einem schlechten Zustand und bedürfen ständiger Aufmerksamkeit. Schwäche: Zusammenbruch.
- Die Motorräder deiner Gang sind aufwendig und haben hohe Wartungskosten. Schwäche: Abhängig.
- Deine Gang ist lose zusammengewürfelt, die Mitglieder kommen und gehen wie sie wollen. Schwäche: Fahnenflucht.
- Deine Gang hat bei jemand mächtigem erhebliche Schulden. Schwäche: Verpflichtung.
- Deine Gang ist verdreckt und krank. Schwäche: Krankheit.

### Größe

### Schaden

+1Schaden gegen kleinere Gangs  
-1Schaden gegen größere Gangs  
pro 1-Größen Unterschied

### Rüstung

### Merkmale

## -BARTER

Wenn du jemand wohlhabendem eine Rechnung für deine Dienste ausstellen willst: *1 Barter ist die angemessene Bezahlung für: einen Beutezug, einen Konvoi durch feindliches Gebiet, eine ausgelieferte Bedrohung (laut und deutlich), eine Woche Beschäftigung deiner Gang als Schläger und Vollstrecker.*

1-Barter wird deinen Lebensunterhalt für einen Monat decken, wenn dein Geschmack nicht zu exquisit ist. Als einmalige Ausgabe und immer abhängig von der Verfügbarkeit, ist 1-Barter auch das folgende Wert: *eine Nacht im Luxus mit Begleitung, jede Waffe, Ausrüstung oder Kleidung, die nicht besonders wertvoll oder hightech sind, die Materialkosten einer schnellen Wiederbelebung durch einen Angel, die Miete für eine Woche, Schutz durch ein Battlebabe oder einen Gunlugger, die Reparatur irgendwelcher Hightech Ausrüstung durch einen Savvyhead, ein Jahrestribut an einen Kriegsherr, einen Monat Wartung und Reparatur für ein gut genutztes Hochleistungs-Fahrzeug, die Bestechungsgelder, Gebühren oder Geschenke, die notwendig sind, um dich in die Gegenwart von fast jedem zu bringen.*

Für besseres Zeug wirst du wahrscheinlich gesonderte Vereinbarungen treffen müssen. Du kannst nicht einfach in einem Hardhold herumlaufen und dort mit irgendwelchem Zeug herumwedeln in der Hoffnung, dafür ohne Ende Hightech und Luxuszeug zu finden.