

-EINEN GUNLUGGER ERSCHAFFEN

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

Name

Vonk the Sculptor, Batty, Jonker, A.T., Rue Wakeman, Navarre, Man, Kartak, Barbarossa, Keeler, Grekkor, Crille, Doom, oder Chaplain.

Rex, Fido, Spot, Boxer, Doberman, Trey, Killer, Butch, Fifi, Fluffy, Duke, Wolf, Rover, Max, oder Buddy.

Stats

Wähle ein Set:

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

Moves

Du erhältst alle Basic Moves. Wähle 3 Gunlugger 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, wähle 1, 2 oder alle 3:

- Einer der anderen hat Schulter an Schulter mit dir gekämpft. Sag dem Spieler Hx +2.
- Einer von ihnen hat dich blutend zurückgelassen und nichts getan um dir zu helfen. Sag dem Spieler Hx -2.
- Wähle den Charakter, von dem du glaubst, es wäre der hübscheste. Sag dem Spieler Hx +2.

Allen anderen sag Hx=0.

Wenn die anderen dran sind:

- Wähle den Charakter von dem du glaubst, er wäre der klügste. Egal welchen Wert der Spieler dir sagt, addiere +1 hinzu und notiere den Wert hinter dem Namen des Charakters.
- Bei jedem anderen notierst du den Wert den er dir nennt.

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, transgender oder verborgen.

Zusammengeschusterte/ nicht zusammenpassende Rüstung, ramponierte/ alte Rüstung oder selbstgemachte/gebrauchte Rüstung.

Narbiges Gesicht, schonungsloses Gesicht, knöchernes Gesicht, träges Gesicht, verlebtes Gesicht, oder entstelltes Gesicht.

Verrückte Augen, rasende Augen, weise Augen, traurige Augen, kleine Schweinsaugen oder listige Augen.

Starker Körper, stämmiger Körper, sehniger Körper, zerschlagener Körper, überdimensionierte Körper, kompakter Körper oder riesiger Körper.

Ausrüstung

Du bekommst:

- 1 schieß-große Schusswaffe
- 2 schwere Schusswaffen
- 1 Ersatz-Waffe
- Rüstung mit 2-armor (die genaue Beschreibung übernimmst du)
- Ausrüstung in Wert von 1 Barter

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

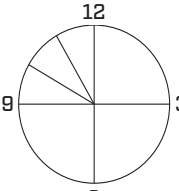
WEIRD highlight

open your brain

SCHADEN

countdown

12



9 3 6

stabilisiert

zerschlagen [-1cool]

verkrüppelt [-1hard]

entstellt [-1hot]

gebrochen [-1sharp]

HX

helfen oder behindern; Ende der Sitzung

-GUNLUGGER SPEZIAL

Wenn dein und ein anderer Charakter Sex haben, bekommst du auf den nächsten Wurf +1.

Wenn du willst, bekommt auch der andere Charakter auf den nächsten Wurf +1.

ENTWICKLUNG

Erfahrung ○○○○>>> **Entwicklung**

- __ du bekommst +1cool (max. cool+2)
- __ du bekommst +1sharp (max. sharp+2)
- __ du bekommst +1weird (max. weird+2)
- __ du bekommst einen neuen Gunlugger Move
- __ du bekommst einen neuen Gunlugger Move
- __ erhalte 2 Aufträge (Beschreibe es) und Schwarzarbeit
- __ erhalte ein Hold (Beschreibe es) und Vermögen
- __ erhalte eine Gang (Beschreibe sie) und Alphantier
- __ 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 GUNLUGGER

Apocalypse World ist ein grausamer, hässlicher und gewalttätiger Ort. Die Gesellschaft ist am Ende und Rechte werden mit Füßen getreten. Nur das was du in Händen hältst, gehört auch dir. Dort herrscht kein Frieden. Es wird dir nichts geschenkt. Selbst das, was du dir, Zoll um Zoll aus Beton und Schmutz erarbeitet hast, musst du noch mit Mord und Blut verteidigen.

Manchmal ist Angriff die beste Verteidigung.

-GUNLUGGER MOVES-

- Kampfgestählt** Wenn du „act under fire“ würfel +cool statt +hard.
- Scheiß drauf** Nenne deinen Fluchtweg und würfel + hard. Bei einer 10+, süß, du bist weg. Bei 7-9 kannst du entscheiden ob du bleibst oder gehst, aber wenn du gehst kostet dich das etwas: du musst etwas zurücklassen oder jemanden mit dir nehmen. Der MC wird dir sagen was bzw. wen. Bei einem Misserfolg bist du hin und her gerissen, kannst dich nicht entscheiden und wirst gefangen.
- Kampfgespür** Wenn du dich dem Maelstrom öffnest (open your brain), dann würfel + hard statt +weird. Dies kannst du jedoch nur im Kampf.
- Insano like Drano (Du bist verrückt)** Du bekommst +1hard (hard +3).
- Aufs Unvermeidliche vorbereitet** Du hast einen gut sortierten, hochwertigen Verbandskasten. Es gilt als Angel-Kit mit einem Bestand von 2.
- Blutdürstig** Wenn du Schaden machst, machst du Schaden +1.
- Leg dich nicht mit mir an** Im Kampf zählst du wie eine kleine Gang mit entsprechender Rüstung und 3 Schaden.

AUSRÜSTUNG & BARTER

ANDERE MOVES

HOLD

WAFFEN & RÜSTUNG

Rüstung

WAFFEN

Scheiß-große Schusswaffen (wähle 1):

- leises Scharfschützengewehr [3 Schaden, weit, hi-tech]
- Maschinengewehr [3 Schaden, nah/weit, Fläche, ungenau]
- Sturmgewehr [3 Schaden, weit, laut, automatisches Feuer]
- Granatwerfer [4 Schaden, nah, Fläche, ungenau]

schwere Schusswaffen (wähle 2):

- Jagdgewehr [2 Schaden, weit, laut]
- Schrotflinte [3 Schaden, nah, ungenau]
- Maschinenpistole [2 Schaden, nah, Fläche, laut]
- Magnum [3 Schaden, nah, nachladen, laut]
- Mörser [4 Schaden, nah, Fläche, nachladen, ungenau]
- durchschlagende Munition bei allen Waffen
- Schalldämpfer [hi-tech] Entferne „laut“ bei allen Waffen.

Ersatz-Waffen (wähle 2):

- 9mm [2 Schaden, nah, laut]
- scheiß-großes Messer [2 Schaden, Nahkampf]
- Machete [3 Schaden, Nahkampf, ungenau]
- viele Messer [2 Schaden, Nahkampf, unbegrenzt]
- Granaten [4 Schaden, Nahkampfbereich, nachladen, ungenau]

-SCHADEN

Wenn ein Charakter verletzt wird, markiert der Spieler Segmente in seiner Schadens-Uhr. Markiere ein volles Segment für jeden Schaden, beginnend mit dem Segment 12:00 bis 3:00.

Normalerweise, wenn ein Charakter Schaden erleidet entspricht dieser dem Schaden der Waffe, des Angriffs oder des Unglücks minus der Rüstung des Charakters. Man spricht von effektivem Schaden.

Wenn du Schaden erleidest, würfel und addiere den bereits erlittenen Schaden hinzu (nach Abzug der Rüstung, wenn du welche trägst). Bei einer 10+ wählt der MC 1 aus:

- du bist außer Gefecht: bewusstlos, eingeschlossen, verwirrt oder in Panik
- es ist schlimmer als es aussieht: du bekommst einen zusätzlichen Schaden
- du sollst 2 Möglichkeiten der 7-9 Liste auswählen

Bei 7-9 wählt der MC 1 aus:

- du verlierst den Halt
- dir entgleitet, was auch immer du in der Hand hältst
- du verlierst jemanden, oder etwas aus den Augen, den/das du beobachtet hast
- du bekommst etwas Wichtiges nicht mit

Bei einem Misserfolg kann der MC trotzdem etwas aus der 7-9 Liste auswählen. Wenn er dies tut, ersetzt dies jedoch etwas vom Schaden den du erleidest, du bekommst -1 Schaden.

Wenn du dem Charakter eines anderen Spielers Schaden zufügst, erhöhe dieser +1Hx pro erhaltenem Schaden zu deinem Charakter. Wenn dies dazu führt, dass Hx auf +4 ansteigt, setzt er es wie üblich auf +1 und erhält dafür einen Erfahrungspunkt.

Wenn du jemanden verletzt, lernen Sie dich besser kennen.

-BARTER

Wenn du jemand wohlhabendem eine Rechnung für deine Dienste ausstellen willst: *1 Barter ist die angemessene Bezahlung für: die einen Auftragsmord; Erpressung oder andere Gewalt; eine Woche Beschäftigung als Leibwächter oder Bandenführer; einen Monat als Rowdy auf Abruf. 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 jedam 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.