

■ KIT DE ÁNGEL

Tu equipo de ángel contiene todo tipo de mierdas: tijeras, gasas, esparadrapo, agujas, pinzas, guantes, catéteres para sondar, toallitas desinfectantes, alcohol, tensiómetros y anticoagulantes, bolsas de plasma sintético para transfusiones, vendas compresivas e hilo de sutura, clavos óseos, gran cantidad de inyecciones preparadas, material para estabilizar a un paciente con calmantes a mansalva y recambios para las palas del desfibrilador para cuando no haya otro remedio. Lo suficiente como para llenar el maletero de un coche. Cuando utilizas tu equipo, gastas reservas. Puedes gastar de 0 a 3 reservas por cada uso. Si las circunstancias te permiten hacer trueque a cambio de productos médicos, puedes reabastecerte a razón de 1-trueque por cada 2-reservas.

Comienzas el juego con 6-reservas.

Para emplearlo en estabilizar y curar a alguien en 9:00 o más, tira+reservas que gastes. Si tienes éxito, estabilizarás y curarás hasta 6:00, pero el MC elegirá 1 opción (con 10+) o 2 (con 7-9) de entre las siguientes:

- *necesita estar inmovilizado en una camilla o palanquín improvisado para poder desplazarlo.*
- *se resistirá incluso sedado; estás actuando bajo presión.*
- *estará inconsciente durante 24 horas, quizás más.*
- *estabilizar sus constantes vitales consume tus reservas, gastas 1-reservas más.*
- *deberá permanecer en cama, alejado de la acción, durante al menos una semana.*
- *necesitará seguimiento y cuidados constantes durante 36 horas.*

Si fallas el paciente recibirá 1-daño.

Para acelerar la recuperación de alguien en 3:00 o 6:00 no tires. El paciente elige: pasar 4 días (3:00) o una semana (6:00) hasta las cejas de calmantes, incapaz de moverse pero feliz, o tardar lo mismo que tardan todos.

Para reanimar a alguien clínicamente muerto (a 12:00, pero no más allá) tira+reservas gastadas. Con 10+, se recupera a 10:00. Con 7-9, se recupera a 11:00. Con un fallo, has hecho por él todo lo que has podido, pero sigue muerto.

■ TRUEQUES

Si cobras a alguien rico por tus servicios, 1-trueque es la tarifa habitual por: una reanimación con éxito (además de los costes en material); una semana de cuidados veinticuatro horas al día (además de los costes en material); un mes de empleo en servicio de guardia (además de los costes en material, si los hubiera).

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: 2-reservas para tu equipo médico; 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.

■ RESERVAS

Presentamos a

EL ÁNGEL

¿A quién pides ayuda cuando estás tirado en el suelo de Apocalypse World con las tripas fuera? ¿A los dioses? Nos abandonaron hace mucho. ¿A tus queridos camaradas? Para empezar, no estarías así si no fueran un hatajo de cabrones. ¿A tu querida y anciana madre? Es un encanto, pero no puede volver a meterte los intestinos en su sitio y hacer que se queden ahí. No, rezas para que aparezca un chaval (o un cínico veterano o quien sea) con un desfibrilador, algunas suturas y morfina a raudales. Y cuando ese alguien aparece, *eso es un ángel*.

un libreto para

APOCALYPSE WORLD

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

■ REGLAS ADICIONALES

HERIDAS Y CURACIÓN

Antes de las 6:00 el daño sanará con el tiempo, de forma natural. Entre las 6:00 y las 9:00, el daño no desaparecerá ni empeorará por sí solo. Si marcas el segmento de 11:00 a 12:00 tu personaje habrá muerto, pero aún podrá ser reanimado. Sin embargo, si marcas daño más allá de ese segmento estás muerto del todo, requetemuerto.

MOVIMIENTOS SECUNDARIOS

Cuando **curas al personaje de otro jugador**, recibes +1Bio con él (en tu ficha) por cada segmento de daño curado. Si esto hace que llegues a Bio+4, anota Bio+1 como de costumbre y marca un círculo de experiencia.

Cuando curas a alguien llegas a conocerlo mejor.

ENFERMERÍA

Cuando estés en tu enfermería concentrado en una persona, díselo al MC. El MC te respoderá “claro, sin problemas, pero...” y luego añadirá de 1 a 4 de las siguientes complicaciones:

- *va a llevarte horas/días/semanas/meses de trabajo;*
- *primero tendrás que conseguir/construir/arreglar/averiguar ____;*
- *vas a necesitar que ____ te ayude a hacerlo;*
- *va a costarte un huevo de pasta;*
- *lo mejor que puedes hacer es una mierda temporal, débil y poco fiable;*
- *significará exponerte (junto a tus colegas) a un grave peligro;*
- *primero vas a tener que buscarte un ____ para tu enfermería;*
- *vas a tener que intentarlo algunas/docenas/cientos de veces;*
- *vas a tener que sacar de allí a ____ para hacerlo.*

El MC puede conectarlo todo con “y” o tenderte algún “o” misericordioso.

Una vez hayas conseguido lo necesario, puedes continuar y conseguir lo que querías. El MC le pondrá números, etiquetas, o lo que sea necesario.



■ CREANDO UN ÁNGEL

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

NOMBRE

Dou, Bon, Abe, Boo, T, Kal, Bai, Char, Jav, Ruth, Wei, Jay, Nee, Kim, Lan, Di, o Dez.

Doc, Core, Ruedas, Buzz, Key, Gabe, Biz, Furcia, Electroplano, Sutura, Pinzas, o Sanbernardo.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo, trans u oculto bajo sus ropas.

Ropa cómoda de trabajo, informal o reciclada de por ahí pero práctica.

Rostro amable, fuerte, arrugado, demacrado, bonito o expresivo.

Mirada atenta, severa, reconfortante, luminosa, alegre o inocente.

Cuerpo enjuto, fibroso, corpulento, larguirucho o continuamente activo, lleno de energía.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

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 la Bio. En tu turno elige 1, 2 o 3 de las siguientes:

- Uno de ellos te echó una mano cuando hizo falta y te ayudó a salvar una vida. Dale a ese jugador Bio+2.
- Uno de ellos ha estado siempre a tu lado y ha visto todo lo que tú has visto. Dale a ese jugador Bio+2.
- Crees que uno de ellos está condenado a autodestruirse. Dale a ese jugador Bio-1

Dale al resto Bio+1. Eres una persona abierta y sin secretos para los demás.

Durante el turno de los demás:

- Intentas no involucrarte demasiado. Independientemente del número que te indiquen, réstale 1 y anótalo en tu ficha junto al nombre del personaje.

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

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. Elige 2 movimientos de ángel.

EQUIPO

Tienes:

- un equipo médico de ángel
- 1 arma pequeña y práctica
- baratijas por valor de 1-trueque
- ropa de acuerdo con tu aspecto, incluyendo una prenda con valor de 1-armadura a tu elección (defínela)

Armas pequeñas y prácticas (elige 1):

- revólver del .38 (2-daño, cerca, recargar, ruidoso)
- pistola 9mm (2-daño, cerca, ruidosa)
- cuchillo grande (2-daño, mano)
- recortada (3-daño, cerca, recargar, escabrosa)
- pistola aturdidora (aturdidor, mano, recargar)

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 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

DAÑO

cuenta atrás

12

6

estabilizado

- psicótico (-1frío)
- lisiado (-1duro)
- desfigurado (-1seductor)
- sonado (-1astuto)

BIO

ayudar o interferir; fin de la sesión

SEXO CON EL ÁNGEL

Si tú y otro personaje mantenéis relaciones sexuales, tu Bio con él en tu ficha aumenta inmediatamente a +3 y el otro personaje recibe +1Bio contigo en la suya. Si eso hace que su Bio llegue a +4, se reinicia a +1 y marca un círculo de experiencia.

MEJORAS

experiencia ○○○○○ >> *mejora*

- recibes +1astuto (máximo astuto+3)
- recibes +1frío (máximo frío+2)
- recibes +1duro (máximo duro+2)
- recibes +1duro (máximo duro+2)
- recibes +1bizarro (máximo bizarro+2)
- recibes un nuevo movimiento de ángel
- recibes un nuevo movimiento de ángel
- recibes 2 curros (defínelos) y **pluriempleo**
- recibes un movimiento de otro libreto
- recibes un movimiento de otro libreto

- recibes +1 a cualquier característica, con un máximo de +3
- retira a tu personaje (de forma segura) y crea uno nuevo para seguir jugando
- crea un segundo personaje para jugar, de forma que ahora interpretarás a dos
- cambia el tipo de personaje por otro nuevo
- elige 3 movimientos básicos y mejóralos
- mejora los otros 4 movimientos básicos

■ MOVIMIENTOS DEL ÁNGEL

○ **Sexto sentido:** cuando abres tu mente a la vorágine psíquica mundial tira+astuto en lugar de bizarro.

○ **Enfermería:** tienes una enfermería, un lugar de trabajo con soporte vital, laboratorio de fármacos y un equipo de 2 personas (Shigusa y Mox, por ejemplo). Si llevas allí a los pacientes podrás trabajar en ellos como un genio en su taller (mira su libreto).

○ **Comasión profesional:** puedes elegir tirar+astuto en lugar de Bio cuando ayudes a alguien que está tirando.

○ **Bendición de batalla:** mientras estás cuidando de alguien, no luchando, recibes +1armadura.

○ **Toque curador:** cuando pones tus manos desnudas sobre la piel de un herido y abres tu mente a él tira+bizarro. Con 10+ curas un segmento. Con 7-9 curas un segmento pero estás actuando bajo la presión producida por la mente del paciente. Si fallas, para empezar no le curas. En segundo lugar, habrás abierto tanto tu mente como la del paciente a la vorágine psíquica mundial, sin protección ni preparación. Interpretálo como si tú y tu paciente, si se trata de un personaje jugador, hubierais hecho un movimiento y fallado la tirada. Para los pacientes PNJs, su experiencia y destino dependerán del MC.

○ **Tocado por la muerte:** cada vez que muere alguien que está bajo tus cuidados ganas +1bizarro (máximo +3).

■ EQUIPO Y TRUEQUES

■ OTROS MOVIMIENTOS

■ PUNTOS

■ CURROS

Elige 3 curros pagados:

- Guardaespaldas (1-trueque / combate)
- Vigilancia (1-trueque / engañado)
- Incursión (1-trueque / combate)
- Agente de la ley (1-trueque / depuesto)
- Trabajo honesto (1-trueque / empobrecido)
- Compañía (1-trueque / enredado)
- Entrega (1-trueque / emboscado)
- Infiltración (1-trueque / descubierto)
- Chararreo (1-trueque / empobrecido)
- Negociador (1-trueque / excluido)
- Trabajo técnico (2-trueques / excluido)
- Sexo (2-trueques / enredado)
- Defensa de asentamiento (2-trueques / infiltrado)
- Asesino (3-trueques / combate)
-

Y elige un curro por obligación:

- Evitar a alguien (te mantienes a distancia / te pillan en un mal momento)
- Pagar deudas (consigues pagar / las deudas vencen)
- Venganza (la pagas con alguien / eres humillado)
- Proteger a alguien (no les pasa nada malo / desaparecen)
- Lujo (belleza en tu vida / acabas en un mal lugar)
- Mantener tu honor (mantienes tu palabra y tu nombre / te pasas de la raya)
- Buscar respuestas (obienes una pista / sigues una pista falsa)
-

-

■ TRUEQUES

Con 1-trueque cubrirás un mes de gastos si tus gustos no son demasiado refinados. También con 1-trueque cubrirás la parte correspondiente a tu personal para dos, tres o cuatro curros exitosos.

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.

PERSONAL/CONTACTOS

Tu personal o tus contactos pueden ser tanto los personajes de los demás jugadores como personajes del MC, o una mezcla de ambos. Si incluyes personajes del MC esbózalos junto con él, dadles nombre (por ejemplo, Gable, Jaim, Pi, Zumbado) y una descripción de una línea. Asegúrate de que son competentes y adecuados para los curros que has elegido.

Presentamos a

EL ARREGLADOR

En Apocalypse World esto es lo que hay, ¿sabes? Por un lado están Dremmer y Pelotas, el señor de la guerra esclavista y su jodido lameculos mediahostia que saquean desde su fortaleza de cemento y púas de hierro. Por otro lado está la muchedumbre, viviendo a lo largo del río envenenado sus cortas y lisiadas vidas llenas de enfermedades. Más allá llegarás al Faro, una degenerada secta que persigue el hambre como vía de purificación, atrincherado en los límites de los criaderos de las llanuras chamuscadas.

Y tú, tú simplemente quieres montártelo a tu manera y tener algo de libertad, pero eso tendrás que ganártelo. Y no será fácil.

un libreto para

APOCALYPSE WORLD

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

■ REGLAS ADICIONALES

CURROS EN LA PARTIDA

Resultado de un curro remunerado:

- Beneficio: el MC puede decidir entrar antes de que el curro se complete con éxito o dejar que tenga lugar fuera de juego.
- Catástrofe: el MC puede decidir entrar cuando el curro se está yendo al carajo o resumir cómo sucedió y pasar directamente a las consecuencias.
- No trabajado: ignóralo. Un curro pendiente no supone nada.

Resultados de un curro por obligación:

- Beneficio: el MC puede decidir entrar justo antes de que lo consigas, o dejar que suceda sin darle demasiada importancia..
- Catástrofe: como regla general, el MC debería entrar cuando la situación se esté yendo al carajo.
- No trabajado: una obligación desatendida es una oportunidad, el MC debería hacer que el personaje responda por ello.

MOVIMIENTOS SECUNDARIOS DE TRUEQUE

Cuando le **das a alguien 1-trueque esperando algo a cambio**, cuenta como si los hubieras manipulado y hubieras sacado un 10+ en la tirada, sin necesidad de realizarla.

Cuando **vas al bullicioso mercado de un asentamiento** buscando algo en particular y no es evidente dónde podrías ir a comprar algo así, tira+astuto. Con un 10+ lo encuentras sin más. Entre 7-9, el MC elige una de las siguientes opciones:

- *cuesta 1-trueque más de lo que esperabas*
- *está disponible, pero solo si encuentras a un tipo que conoce a otro tipo*
- *maldición, tenía uno y acabo de venderlo a ese tal Rolfball, quizás puedas conseguir que se desprenda de él*
- *lo siento, no lo tengo, pero puede que esto te sirva*

Cuando **haces saber que quieres algo y dejas sonar tu bolsa para que venga a ti**, tira+trueque gastado (tira+3 máximo). Debe ser algo que podrías conseguir de manera legítima. Con un 10+, conseguirás que llegue hasta ti sin ningún tipo de compromiso adicional. Entre 7-9, lo que buscas, o algo muy parecido, vendrá a ti. Si fallas vendrá a ti, pero con un fuerte compromiso.



EL ARREGLADOR



■ CREANDO UN ARREGLADOR

Para crear tu arreglador elige nombre, aspecto, características, movimientos, curros, personal/contactos, equipo y Bio.

NOMBRE

Berg, Waters, Lafferty, Ebbs, Wilson, Marshall, Dolarhyde, Jesus, Bendrix, Proust, Steed, Nerón.

Amalia, Katinka, Dagny, Fox, Christine, Clover, Olimpia, Illeana, Franky, Sway, Quemadura, Cash.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

Ropa informal, de trabajo, clásica, de uniforme o reciclada de por ahí.

Rostro curtido, hermoso, honesto, con arrugas, duro o sincero.

Mirada calculadora, cálida, astuta, cautelosa, fría o cansada.

Cuerpo musculoso, larguirucho, entrado en carnes, fibroso o robusto.

BIO

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

Anota los nombres de los demás personajes.

Volved a tomar turnos para determinar Bio. En tu turno, elige 1 o ambas:

- Uno de ellos se enfrentó a unos matones a sueldo para sacarte de un marrón. Dale a ese jugador Bio+2.
- Uno de ellos te dejó tirado con el culo al aire. Dale a ese jugador Bio-1.

Durante el turno de los demás:

- No importa el número que te den, súmalo +1 y anótalo junto

al nombre de su personaje. Tu trabajo exige que estés abierto a relacionarte con los demás.

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

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. También obtienes **pluriempleo** y un segundo movimiento de arreglador.

EQUIPO

Tienes:

- Pistola 9mm (2-daño, cerca, ruidosa) o un arma apropiada para ti (defínela con el MC).
- Baratijas por valor de 1-trueque.
- Vestimenta adecuada a tu aspecto, incluyendo una protección con valor de 1-armadura a tu elección (defínela).

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 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

DAÑO

cuenta atrás

12

3

6

estabilizado

psicótico (-1frío)

lisiado (-1duro)

desfigurado (-1seductor)

sonado (-1astuto)

BIO

ayudar o interferir; fin de la sesión

SEXO CON EL ARREGLADOR

Si tú y otro personaje mantenéis relaciones sexuales anota un nuevo curro por obligación: mantener a [su nombre] feliz (le haces feliz / la cagaste del todo).

Si vuelves a acostarte con el mismo personaje no te pones este curro por duplicado, solamente lo anotas la primera vez.

MEJORAS

- experiencia ○○○○○ >> mejora
- recibes +1frío (máximo frío+3)
 - recibes +1duro (máximo duro+2)
 - recibes +1astuto (máximo astuto+2)
 - recibes otro movimiento de arreglador
 - recibes otro movimiento de arreglador
 - añade un nuevo curro y puedes cambiar a tu personal
 - añade un nuevo curro y puedes cambiar a tu personal
 - abandona o resuelve para siempre un curro por obligación
 - recibes un movimiento de otro libreto
 - recibes un movimiento de otro libreto
 - recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
 - retira a tu 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 ARREGLADOR

© **Pluriempleo:** obtienes 2-chanchullos. Cada vez que haya un periodo de inactividad, o entre sesiones de juego, elige un número de curros igual o inferior a tu número de chanchullos para trabajar en ellos. Tira+frío. Con 10+ obtienes beneficios de todos los curros que elijas. Con 7-9 obtienes beneficios de al menos 1. Si elegiste más, obtienes catástrofe de 1 y beneficios del resto. Si fallas, la catástrofe es absoluta. Estos curros no te proporcionan beneficios ni catástrofes hasta que no encuentras un hueco para dedicarte a ellos. Cada vez que obtengas un nuevo curro también obtienes +1chanchullos.

○ **De fiar:** cuando intentas seducir o manipular a otro personaje tira+Bio en lugar de seductor. Para un PNJ tira+frío en lugar de seductor.

○ **Un ojo en la puerta:** indica tu ruta de escape y tira+frío. Con 10+ te has ido. Con 7-9 puedes elegir marcharte o quedarte, pero si te vas pagarás un precio: dejar algo atrás o llevar algo contigo, el MC te dirá qué. Si fallas te ves atrapado en una situación vulnerable con un pie dentro y otro fuera.

○ **Oportunista:** cuando interfieres con alguien que está tirando, tira+frío en lugar de Bio. Cabronazo.

○ **Reputación:** cuando conozcas a alguien importante (tú indicas si lo es) tira+frío. Si tienes éxito habrá oído hablar de ti y tú decides lo que habrá oído; el MC hará que responda de forma consecuente. Con 10+ además obtienes un +1 a la próxima para tratar con él. Si fallas ha oído hablar de ti, pero el MC decidirá qué ha oído.

EQUIPO Y TRUEQUES

OTROS MOVIMIENTOS

PUNTOS

■ EQUIPO DEL ARTISTA

Obtienes:

- 1 arma elegante
- 2 piezas de equipo de lujo
- baratijas por valor de 1-trueque
- ropa adecuada a tu aspecto (defínela)

Armas elegantes (elige 1):

- pistola oculta bajo la manga asida en brazaletes (2-daño, cerca, recargar, ruidosa)
- daga ornamentada (2-daño, mano, valiosa)
- cuchillos ocultos (2-daño, mano, infinitos)
- espada ornamentada (3-daño, mano, valiosa)
- pistola antigua (2-daño, cerca, recargar, ruidosa, valiosa)

Equipo de lujo (elige 2):

- monedas antiguas (portada, valiosa): Perforadas para fabricar piezas de joyería.
- anteojos (portados, valiosos): Puedes usarlos para obtener +1astuto cuando tu visión sea relevante, pero si lo haces, sin ellos tendrás -1astuto cuando tu visión sea relevante.
- abrigo largo y lustroso (portado, valioso)
- tatuajes espectaculares (implantado)
- equipo de cuidado corporal (aplicado, valioso): Jabones, sombras, pinturas, cremas y bálsamos. Usarlos te otorgará +1seductor a la próxima.
- una mascota (valioso, vivo): Elige qué animal es y defínelo.

■ EQUIPO & TRUEQUES

■ TRUEQUES

Si cobras a alguien rico por tus servicios, 1-trueque es el precio habitual para: *una noche de compañía íntima, una tarde o fin de semana de entretenimiento para un grupo (sin tocar), un mes de empleo informal como musa.*

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; 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.

Presentamos a

EL ARTISTA

Incluso entre la inmundicia de Apocalypse World hay comida que no parece podrida, música que no suena como hienas chillando, pensamientos que no los inspira el terror, cuerpos que no han sido mancillados y sexo que no es mero desahogo carnal, sino algo más. Hay momentos que son algo más que hedor, humo, rabia y sangre.

Los artistas tienen parte de lo hermoso que pueda quedar en este montón de mierda que es el mundo. ¿La compartirán contigo? ¿Qué tienes tú que ellos puedan querer a cambio?

un libreto para

APOCALYPSE WORLD

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

■ REGLAS ADICIONALES

ARTES DE EJEMPLO

Para **pleno de arte y gracia**:

Cantar o interpretar música, bailar, hacer joyería, crear hermosas y funcionales herramientas, trabajar pieles o cuero, entrenar perros o pájaros (cualquier artesanía o arte que encajen en el entorno del personaje).

MOVIMIENTOS SECUNDARIOS DE TRUEQUE

Cuando **le das a alguien 1-trueque esperando algo a cambio**, cuenta como si los hubieras manipulado y hubieras sacado un 10+ en la tirada, sin necesidad de realizarla.

Cuando **vas al bullicioso mercado de un asentamiento buscando algo en particular** y no es evidente dónde podrías ir a comprar algo así, tira+astuto. Con un 10+ lo encuentras sin más. Entre 7-9, el MC elige una de las siguientes opciones:

- cuesta 1-trueque más de lo que esperabas
- está disponible, pero solo si encuentras a un tipo que conoce a otro tipo
- maldición, tenía uno y acabo de venderlo a ese tal Rolfball, quizás puedas conseguir que se desprenda de él
- lo siento, no lo tengo, pero puede que esto te sirva

Cuando **haces saber que quieres algo y dejas sonar tu bolsa para que venga a ti**, tira+trueque gastado (tira+3 máximo). Debe ser algo que podrías conseguir de manera legítima. Con un 10+, conseguirás que llegue hasta ti sin ningún tipo de compromiso adicional. Entre 7-9, lo que buscas, o algo muy parecido, vendrá a ti. Si fallas vendrá a ti, pero con un fuerte compromiso.



■ CREANDO AL ARTISTA

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

NOMBRE

Octubre, Venus, Mercurio, Duna, Sombra, Garza, Ciruela, Orquídea, Tormenta, Atardecer, Filo, Medianoche, Refugio, Escarcha, Hierba, Junio, Carámbano, Gaviota, Lavanda, Pimienta, Gacela, León, Faisán o Gracia.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

BIO

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

Anota los nombres de los demás personajes.

Volved a tomar turnos para determinar Bio. En tu turno, elige 1, 2 o los 3:

- Uno de ellos es tu amigo. Dale a ese jugador Bio+2.
- Uno de ellos es tu amante. Dale a ese jugador Bio+1.
- Uno de ellos está enamorado de ti. Dale a ese jugador Bio-1.

Da a los demás Bio=0.

Durante el turno de los demás:

- Para todos, independientemente del número que te digan, dale un -1 o +1 y anótalo junto al nombre de su personaje. Tú eliges el reparto.

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

MOVIMIENTOS

Tienes todos los movimientos básicos. Elige 2 movimientos de artista.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo, trans o andrógino.

Ropa vistosa, llamativa y reciclada de por ahí, lujosa, fetichista o informal.

Rostro impactante, dulce, extraño, agraciado o de gran belleza.

Mirada risueña, burlona, siniestra, sombría, atribulada, arrebatadora, radiante o fría.

Manos fuertes, gesticulantes, rápidas, callosas o firmes.

Cuerpo delgado, tonificado, gordo, antinatural, aún no desarrollado o de formas exuberantes.

EQUIPO

Obtienes:

- 1 arma elegante
- 2 piezas de equipo de lujo
- barajitas por valor de 1-trueque
- ropa adecuada a tu aspecto (definela)

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 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

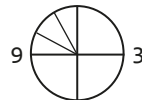
BIZARRO abrir tu mente

destacar

DAÑO

cuenta atrás

12



6

estabilizado

- psicótico (-1frío)
- lisiado (-1duro)
- desfigurado (-1seductor)
- sonado (-1astuto)

BIO ayudar o interferir; fin de la sesión

SEXO CON EL ARTISTA

Si tú y otro personaje mantenéis relaciones sexuales, elige una de las siguientes:

- Los dos recibís +1 a la siguiente.
- Recibes +1 a la próxima pero él recibe -1.
- Debe darte un regalo por valor de al menos 1-trueque.
- Puedes **hipnotizarlo** como si hubieras sacado un 10+, aunque no tengas ese movimiento.

MEJORAS

experiencia ○○○○○○ >> mejora

- recibes +1frío (máximo frío+2)
- recibes +1frío (máximo frío+2)
- recibes +1duro (máximo duro+2)
- recibes +1astuto (máximo astuto+2)
- recibes un nuevo movimiento de Artista
- recibes un nuevo movimiento de Artista
- recibes dos curros (definelos) y **pluriempleo**
- recibes seguidores (definelos) y fortuna
- recibes un movimiento de otro libreto
- recibes un movimiento de otro libreto
- recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3.
- retira a tu 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 ARTISTA

○ **Arrebatador:** obtienes +1seductor (máximo seductor+3).

○ **Perdido:** cuando susurras el nombre de alguien a la vorágine psíquica mundial tira+seductor. Si tienes éxito, esa persona vendrá a ti, haya o no una buena razón para ello. Con 10+ recibes un +1 a la siguiente con esa persona. Si fallas el MC te hará 3 preguntas; respóndelas con sinceridad.

○ **Pleno de arte y gracia:** cuando interpretes tu arte (cualquier acto de expresión o cultura) o cuando expongas su resultado ante un público tira+seductor. Con 10+ recibes 3 puntos. Con 7-9 recibes 1 punto. Gasta uno de estos puntos para nombrar a un PNJ de tu audiencia que

- *querrá conocerte*
- *querrá obtener tus servicios*
- *te amará*
- *te dará un regalo*
- *admirará a tu mecenas*

Si fallas, no obtienes ningún beneficio, pero tampoco sufres daño alguno o pierdes una oportunidad. Lo habrás hecho muy bien, sin más.

○ **Un desnudo arrebatador:** cuando pierdes una prenda de ropa, por tu propia mano o por acción de otra persona, nadie que pueda verte puede hacer nada salvo seguir mirando. Tienes en tu poder su completa atención. Si quieres, puedes excluir de este efecto a una o varias personas pronunciando su nombre.

○ **Hipnótico:** cuando pasas un rato a solas con alguien se queda prendado de ti. Tira+seductor. Con 10+ recibes 3 puntos. Con 7-9 recibes 2 puntos. Tu objetivo puede gastar cada uno de estos puntos cuando:

- te dé algo que quieras
- sea tus ojos y oídos
- luche para protegerte
- haga algo que le pidas

Los PNJ no podrán actuar contra ti mientras te queden puntos. No ocurre esto con los PJ, en cuyo caso puedes gastar cada uno de esos puntos para obtener uno de los siguientes efectos:

- que se distraigan pensando en ti. Estarán actuando bajo presión.
- que se inspiren pensando en ti. Reciben +1 a la siguiente.

Con un fallo, el objetivo recibe 2 puntos que puede usar contra ti de igual forma.

PUNTOS

OTROS MOVIMIENTOS

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, immaculado, 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, tragón, 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
COCHE #3	ARMADURA	DEBILIDAD
	ETIQUETAS	
COCHE #2	CHASIS	
	POTENCIA	ASPECTO
COCHE #3	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

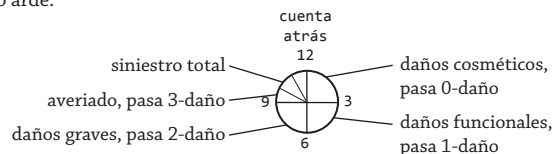
@2k+10 D. Vincent Baker
www.apocalypse-world.com

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.

Phoenix, Mustang, Impala, Suv, Cougar, Cobra, Dart, Gremlin, Gran Cherokee, Jag o Beemer.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

- Frío=0 Duro=1 Seductor+1 Astuto+2 Bizarro=0
- Frío+1 Duro=0 Seductor=0 Astuto+2 Bizarro=1
- Frío=0 Duro+1 Seductor=1 Astuto+2 Bizarro=1
- Frío+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.

Anota los nombres de los demás personajes.

Volved a tomar turnos para determinar Bio. En tu turno elige 1 o ambas opciones:

- Uno de ellos ha estado contigo durante días en la carretera. Dale a ese jugador Bio+2.
- Uno de ellos te sacó una vez de un marrón muy serio. Dale a ese jugador Bio+2.

Dale al resto Bio+1. Todos han oído algo sobre quién eres y dónde has estado.

Durante el turno de los demás:

- Normalmente no te acercas demasiado a la gente. Independientemente del número que te digan los demás réstale 1 y anótalo junto a su nombre.

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

MOVIMIENTOS

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

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

Ropa clásica, informal, de trabajo, de cuero o reciclada de por ahí pero vistosa.

Rostro atractivo, hermoso, serio, de finos rasgos, curtido o sospechoso.

Mirada serena, a través de párpados caídos, dura, triste, fría o de ojos claros.

Cuerpo delgado, fofo, cuadrado, compacto, alto o fuerte.

EQUIPO

Tienes:

- 1 arma manejable
- Baratijas por valor de 2-trueques
- Ropa de acuerdo con tu aspecto (defínela)

Armas manejables (elige 1):

- Revolver del .38 (2-daño, cerca, recargar, ruidosa)
- Pistola 9mm (2-daño, cerca, ruidosa)
- Cuchillo grande (2-daño, mano)
- Recortada (3-daño, cerca, recargar, escabrosa)
- Machete (3-daño, mano, escabroso)
- Magnum (3-daño, cerca, recargar, ruidosa)

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 usarla de nuevo.

NOMBRE -

ASPECTO

CARACTERÍSTICAS MOVIMIENTOS

FRÍO actuar bajo presión

destacar

FRÍO ponerse agresivo; tomar por la fuerza

DURO destacar

DURO seducir o manipular

SEDUCTOR destacar

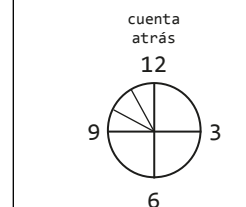
SEDUCTOR calar una situación; calar a una persona

ASTUTO destacar

ASTUTO abrir tu mente

BIZARRO destacar

DAÑO destacar



estabilizado

- psicótico (-1frío)
- lisiado (-1duro)
- desfigurado (-1seductor)
- sonado (-1astuto)

BIO ayudar o interferir; fin de la sesión

SEXO CON EL CONDUCTOR

Si tú y otro personaje mantenéis relaciones sexuales, tira+frío. 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 ○○○○○○ >> mejora
- recibes +1frío (máximo frío+2)
 - recibes +1duro (máximo duro+2)
 - recibes +1seductor (máximo seductor+2)
 - recibes +1bizarro (máximo bizarro+2)
 - recibes un nuevo movimiento de conductor
 - recibes un nuevo movimiento de conductor
 - recibes 2 curros (definelos) y **pluriempleo**
 - recibes un garaje (taller, defínelo) y personal
 - recibes un movimiento de otro libreto
 - recibes un movimiento de otro libreto
 - recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
 - retira a tu 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 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 frío.

○ **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 cubrirte 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

ARMAS

Armas jodidamente grandes (elige 1):

- Rifle de francotirador con silenciador (3-daño, lejos, alta tecnología)
- Ametralladora (3-daño, cerca/lejos, área, escabrosa)
- Fusil de asalto (3-daño, cerca, ruidosa, automático)
- Lanzagranadas (daño 4, cerca/lejos, área, escabrosa)

Armas respetables (elige 2):

- Rifle de caza (2-daño, lejos, ruidoso)
- Escopeta (3-daño, cerca, escabrosa)
- Subfusil (2-daño, cerca, automática, ruidoso)
- Magnum (3-daño, cerca, recargar, ruidoso)
- Tubo lanzagranadas (4-daño, cerca, área, recargar, escabroso)
- Munición perforante (perforante) para todas tus armas.
- Silenciador (alta tecnología) elimina ruidosa de cualquiera de tus armas.

Armas de repuesto (elige 1):

- Pistola 9 mm (2-daño, cerca, ruidosa)
- Cuchillo grande (2-daño, mano)
- Machete (3-daño, mano, escabroso)
- Muchos cuchillos (2-daño, mano, infinitos)
- Granadas (4-daño, mano, área, recargar, escabrosas)

DAÑO

Cuando un personaje resulta herido el jugador marca un segmento en su reloj de cuenta atrás de daño. Marca un segmento completo por cada 1-daño, comenzando por el segmento de 12:00 a 3:00.

Cuando un personaje sufre daño este suele ser igual a la puntuación de daño del arma, ataque o accidente, menos la puntuación de armadura que lleve el personaje. A esto se le llama *daño tal cual*.

Cuando **sufras daño**, tira+daño (después de descontar el valor de armadura, si llevas). Con un 10+ el MC puede elegir 1 de estas opciones:

- Estás fuera de combate: inconsciente, atrapado, confundido o aterrorizado.
- Es peor de lo que parecía. Recibes 1-daño adicional.
- Elige 2 de la siguiente lista.

Entre 7-9, el MC puede elegir 1 de las siguientes opciones:

- Pierdes el equilibrio.
- Pierdes lo que fuera que estabas sujetando.
- Pierdes el rastro de algo o alguien a quien estabas prestando atención.
- No te das cuenta de algo importante.

Si fallas, el MC aún puede elegir algo de la lista anterior. Sin embargo, si lo hace se reduce parte del daño, recibes -1daño.

Cuando **infliges daño al personaje de otro jugador**, el otro personaje recibe +1Bio contigo (en su ficha) por cada segmento de daño que inflijas. Si esto hace que llegue a Bio+4, el otro personaje anota Bio+1 como de costumbre y marca un círculo de experiencia.

Cuando dañes a alguien te conoce mejor.

TRUEQUES

Si cobras a alguien rico por tus servicios, 1-trueque es el precio habitual para: *un asesinato, extorsión o algún otro acto de violencia; una semana de empleo como guardaespaldas o líder de una banda; un mes de empleo como matón por encargo.*

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; 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.

Presentamos a

EL EXTERMINADOR

Apocalypse World es un lugar cruel y violento. La ley y la sociedad han dejado de funcionar para siempre. Lo tuyo es tuyo mientras puedas retenerlo en tus manos. No hay paz. No hay más estabilidad que la que puedas arañar centímetro a centímetro de la mugre y el cemento para luego tener que defenderla derramando sangre.

A veces la decisión más instintiva es la correcta.

un libreto para

APOCALYPSE WORLD

@2k+10 D. Vincent Baker
www.apocalypse-world.com

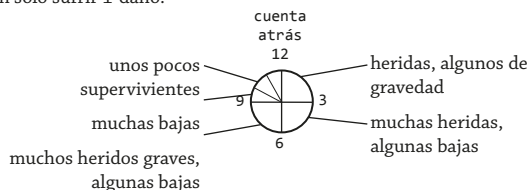
■ REGLAS ADICIONALES

BANDAS, VEHÍCULOS Y DAÑO

Cuando una banda sufre...

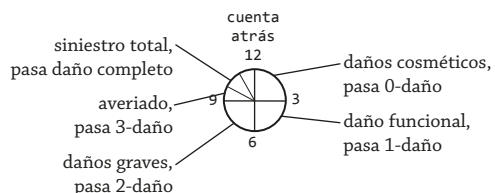
- 1-daño: algunos heridos, uno o dos de gravedad, sin bajas.
- 2-daño: muchos heridos, varios de gravedad, un par de bajas.
- 3-daño: casi todos heridos, muchos de ellos graves, varias bajas.
- 4-daño: casi todos heridos de gravedad, muchas bajas.
- 5-daño o más: casi todos muertos, unos pocos supervivientes.

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.



Cuando un vehículo sufre...

- 1-daño: daños cosméticos. Traspasa 0-daño a los ocupantes.
- 2-daño: daños funcionales. Traspasa 1-daño a los ocupantes.
- 3-daño: daños graves. Traspasa 2-daño a los ocupantes.
- 4-daño: averiado. Traspasa 3-daño a los ocupantes.
- 5-daño o más: destrucción total. Todo el daño pasa a los ocupantes más el daño adicional si el vehículo explota o se estrella.



■ CREANDO UN EXTERMINADOR

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

NOMBRE

Vonk el Escultor, Batty, Jonker, A.T., Rue Wakeman, Navarre, El Hombre, Kartak, Barbarroja, Keeler, Grekkor, Crille, Perdición o Capellán.

Rex, Fido, Mirilla, Boxer, Doberman, Trey, Asesino, Butch, Fifi, Fluffy, Duque, Lobo, Trotamundos, Max o Piesplanos.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

BIO

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

Anota los nombres de los demás personajes.

Volved a tomar turnos para determinar Bio. En tu turno elige 1, 2 o las 3 siguientes opciones:

- Uno de ellos ha luchado hombro con hombro contigo. Dale a ese jugador Bio+2.
- Uno de ellos te dejó desangrándote una vez y no hizo nada por ti. Dale a ese jugador Bio-2.
- Elige cuál de ellos crees que es más atractivo. Dale a ese jugador Bio+2.

Dale al resto Bio=0.

Durante el turno de los demás:

- Elige cuál de ellos crees que es el más listo. Independientemente del número que te diga súmale 1 y anótalo en tu hoja de personaje junto a su nombre.
- Para todos los demás, independientemente del número que te digan, anótalo junto a su nombre.

Cuando acabéis, busca el personaje con la Bio más alta en tu ficha.

Pregúntale a su jugador cuál de tus características le parece más interesante y destácala. El MC te indicará qué otra característica debes destacar.

MOVIMIENTOS

Tienes todos los movimientos básicos. Elige 3 movimientos de exterminador

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo, trans u oculto bajo sus ropas.

Protección corporal o armadura reciclada y mal emparejada, maltrecha y vieja, o casera y hecha a medida.

Rostro recorrido por cicatrices, tosco, huesudo, apagado, curtido o con secuelas de haber sido vapuleado.

Mirada demente, iracunda, sabia, triste, astuta o con ojos hundidos y pequeños.

Cuerpo duro, resistente, fibroso, con marcas y taras de antiguas lesiones, compacto, desproporcionado o enorme.

EQUIPO

Tienes:

- 1 arma jodidamente grande
- 2 armas respetables
- 1 arma de repuesto
- Protecciones por valor de 2-armadura (detállalo)
- Baratijas por valor de 1-trueque

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 usarla de nuevo.

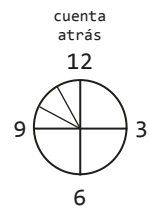
NOMBRE -

ASPECTO

CARACTERÍSTICAS MOVIMIENTOS

FRÍO	<i>actuar bajo presión</i> <input type="checkbox"/> destacar
DURO	<i>ponerse agresivo; tomar por la fuerza</i> <input type="checkbox"/> destacar
SEDUCTOR	<i>seducir o manipular</i> <input type="checkbox"/> destacar
ASTUTO	<i>calar una situación; calar a una persona</i> <input type="checkbox"/> destacar
BIZARRO	<i>abrir tu mente</i> <input type="checkbox"/> destacar

DAÑO



estabilizado

- psicótico (-1frío)
- lisiado (-1duro)
- desfigurado (-1seductor)
- sonado (-1astuto)

BIO

ayudar o interferir; fin de la sesión

SEXO CON EL EXTERMINADOR

Si tú y otro personaje mantenéis relaciones sexuales recibes +1 a la próxima. A tu elección, el otro personaje también recibe +1 a la próxima.

MEJORAS

- experiencia* ○○○○○ >> *mejora*
- recibes +1frío (máximo frío+2)
 - recibes +1astuto (máximo astuto+2)
 - recibes +1bizarro (máximo bizarro+2)
 - recibes un nuevo movimiento de exterminador
 - recibes un nuevo movimiento de exterminador
 - recibes 2 curros (defínelos) y **pluriempleo**
 - recibes un asentamiento (defínelo) y **riqueza**
 - recibes una banda (defínela) y **macho alfa**
 - recibes un movimiento de otro libreto
 - recibes un movimiento de otro libreto
 - recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3.
 - retira a tu 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 EXTERMINADOR

○ **Curtido en la batalla:** cuando actúas bajo presión tira+duro en lugar de frío.

○ **A la mierda:** indica una ruta de escape y tira+duro. Con 10+ guay, te vas. Entre 7-9 puedes irte o quedarte, pero si te vas pagarás un precio: dejarás algo atrás o te llevarás algo contigo. El MC te indicará qué exactamente. Si fallas te ves atrapado en una situación vulnerable, con un pie dentro y otro fuera.

○ **Instintos de combate:** cuando abres tu mente a la vorágine psíquica mundial tira+duro en lugar de bizarro, pero solo durante una batalla.

○ **Como una puta cabra:** obtienes +1duro (máximo duro+3).

○ **Preparado para lo inevitable:** tienes un equipo de primeros auxilios bien abastecido y de alta calidad. Cuenta como un equipo de ángel con 2-reservas.

○ **Sanguinario:** cuando haces daño haces +1 daño.

○ **NO ME TOQUES LOS COJONES:** en combate cuentas como una banda (3-daño, banda pequeña), con armadura de valor igual a la que estés usando.

■ EQUIPO Y TRUEQUES

■ OTROS MOVIMIENTOS

■ PUNTOS

■ ARMAS Y ARMADURAS

ARMADURA

■ TALLER ■

Elige cuál de las siguientes opciones incluye tu taller. Elige 3: un garaje, un cuarto oscuro de revelado fotográfico, un invernadero, personal experto (por ejemplo, Carna, Thuy, Pamming), un desguace de materia prima, un camión o furgoneta, extraños aparatos electrónicos, transmisores y receptores, maquinaria de trabajo, una reliquia de la antigua Edad Dorada, trampas contra intrusos.

Cuando estés en tu taller concentrado en fabricar algo o en llegar al fondo de algún jodido misterio, díselo al MC. El MC te responderá “claro, sin problemas, pero...” y luego añadirá de 1 a 4 de las siguientes complicaciones:

- va a llevarte horas/días/semanas/meses de trabajo;
- primero tendrás que conseguir/construir/arreglar/averiguar ____;
- vas a necesitar que ____ te ayude a hacerlo;
- va a costarte un huevo de pasta;
- lo mejor que puedes hacer es una mierda de imitación, débil y poco fiable;
- significará exponerte (junto a tus colegas) a un grave peligro;
- primero vas a tener que buscarte un ____ para tu taller;
- vas a tener que intentarlo algunas/docenas/cientos de veces;
- vas a tener que sacar de allí a ____ para hacerlo.

El MC puede conectarlo todo con “y” o tenderte algún “o” misericordioso.

Una vez hayas conseguido lo necesario puedes continuar y conseguir lo que querías. El MC le pondrá números, etiquetas o lo que sea necesario.

Define también tu aspecto personal. Tienes baratijas por valor de 3-trueques y, además, el objeto personal que se te ocurra o tres armas/piezas de equipo normales.

■ TRUEQUES ■

Si cobras a alguien rico por tus servicios, 1-trueque es el precio habitual para: *reparar una pieza de equipo de alta tecnología, una semana de mantenimiento de una pieza de equipo particularmente compleja y delicada, un mes de trabajo como técnico de guardia o una respuesta clara, fiable y cierta.*

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; una semana de la protectora compañía de una zorra peligrosa o un exterminador; un año de tributos a un señor de la guerra; 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.

Presentamos a

EL GENIO

Si hay una puta cosa de la que puedes estar seguro en Apocalypse World es que los cachivaches se estropean.

un libreto para

APOCALYPSE WORLD

@2k+10 D. Vincent Baker
www.apocalypse-world.com

■ REGLAS ADICIONALES ■

ETIQUETAS DE EQUIPO Y ARMAS

n-armadura	Aplicado	Escabroso	Perforante	Toque
n-daño	Área	Implantado	Portado	Valioso
+ndaño	Aturdidor	Infinito	Recargar	Vivo
+bonificación	Automática	Íntimo	Rellenar	
Alta tecnología	Cerca	Lejos	Remoto	
	Cerca/lejos	Mano	Ruidoso	

ATRIBUTOS DE VEHÍCULOS

chasis	potencia	aspecto	armadura	debilidad
--------	----------	---------	----------	-----------

AUGURIO

Por defecto nadie tiene acceso al augurio, pero los seguidores de un iluminado o el taller de un genio pueden permitirlo.

Cuando usas tu taller o tus seguidores para realizar un augurio, tira+bizarro. Si tienes éxito puedes elegir 1 opción:

- Te pones en contacto con la vorágine psíquica mundial o con alguien o algo relacionado con esta.
- Aíslas y proteges a una persona u objeto de la vorágine psíquica mundial.
- Aíslas y contiene un fragmento de la propia vorágine psíquica mundial.
- Insertas información en la vorágine psíquica mundial.
- Abres una ventana a la vorágine psíquica mundial.

Por defecto, el efecto durará tanto tiempo como lo mantengas y penetrará solo superficialmente en la vorágine psíquica mundial, de manera local y derramará inestabilidad. Con un 10+ elige 2. Entre 7-9 elige 1:

- Persiste (durante unos instantes) sin que lo mantengas activamente.
- Penetra profundamente en la vorágine psíquica mundial.
- Penetra más allá del ámbito local en la vorágine psíquica mundial.
- Es estable, contenido y no derrama inestabilidad.

Si fallas pasará algo malo y tu antena se llevará la peor parte.



■ CREANDO UN GENIO

Para crear tu genio elige nombre, aspecto, características, movimientos, taller, proyectos y Bio.

NOMBRE

Leah, Joshua, Tai, Ethan, Bran, Jeremy, Amanuel, Justin, Jessica, Eliza, Dylan, Adnan, Alan, Nils, Ellen, Lee, Kim, Adele.

Leone, Burdick, Oliver, Goldman, Whiting, Fauci, Hossfield, Lemma, Morrell, Ozair, Robinson, Lemieux, Whitmont, Cullen, Spector.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

BIO

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

Anota los nombres de los demás personajes.

Volved a tomar turnos para determinar Bio. En tu turno, elige 1 o ambos:

- Elige a qué personaje encuentras más extraño. Dale a ese jugador Bio+1.
- Dale a los demás Bio-1. Eres un poco raro.

Durante el turno de los demás:

- Elige al personaje que creas que tiene el mayor problema. No importa el número que te diga, súmale +1 y anótalo junto al nombre de su personaje.
- A todos los demás, independientemente del número que te digan, réstale 1 y anótalo junto al nombre de su personaje. Tienes mejores cosas que hacer que estudiar.

Cuando acabéis busca el personaje con la Bio más alta en tu ficha. Pregúntale a su jugador cuál de tus características le parece más

interesante y destácala. El MC te indicará qué otra característica debes destacar.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. Elige 2 movimientos de genio.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

Ropa de trabajo con tecnología encima, reciclada de por ahí con tecnología añadida, clásica con tecnología añadida o directamente tecnológica. *N. del trad.: por ejemplo, un mono antirradiación, aunque quizás no funcional ni completo.*

Rostro del montón, hermoso, sincero o expresivo.

Mirada bizca, tranquila, inquieta, aguda o inquisitiva.

Cuerpo gordo, ligero, encorvado, fibroso, achaparrado o extrañamente peculiar.

EQUIPO

Además de tu taller, define también tu aspecto personal. Tienes baratijas por valor de 3-trueques y, además, el objeto personal que se te ocurra o tres armas/piezas de equipo normales.

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 usarla de nuevo.

NOMBRE -

ASPECTO

CARACTERÍSTICAS MOVIMIENTOS

FRÍO *actuar bajo presión*

destacar

FRÍO *ponerse agresivo; tomar por la fuerza*

destacar

DURO *seducir o manipular*

destacar

SEDUCTOR *calar una situación; calar a una persona*

destacar

ASTUTO *abrir tu mente*

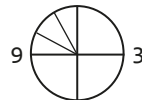
destacar

BIZARRO

DAÑO

cuenta atrás

12



6

estabilizado

- psicótico (-1frío)
- lisiado (-1duro)
- desfigurado (-1seductor)
- sonado (-1astuto)

BIO *ayudar o interferir; fin de la sesión*

SEXO CON EL GENIO

Si tú y otro personaje mantenéis relaciones sexuales, el otro personaje te habla automáticamente como si fuera un objeto (**Las cosas hablan**) y hubieras sacado un 10+, aunque no tengas el movimiento. El otro jugador y el MC responderán a las preguntas que hagas.

Esta es la única circunstancia en la que ese movimiento funciona con personas.

MEJORAS

experiencia ○○○○○○ >> mejora

- recibes +1frío (máximo frío+2)
- recibes +1duro (máximo duro+2)
- recibes +1astuto (máximo astuto+ 2)
- recibes un nuevo movimiento de genio
- recibes un nuevo movimiento de genio
- recibes 2 curros (defínelos) y **pluriempleo**
- recibes una banda (defínela) y **liderazgo**
- añade soporte vital a tu taller y ahora podrás trabajar también sobre la gente
- recibes un movimiento de otro libreto
- recibes un movimiento de otro libreto

- recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3.
- retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar.
- crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretes dos.
- cambia el tipo de personaje por otro nuevo.
- elige tres movimientos básicos y mejóralos.
- mejora los otros 4 movimientos básicos.

■ MOVIMIENTOS DEL GENIO

○ **Las cosas hablan:** Cuando manipules o examines algún objeto interesante tira+bizarro. Si tienes éxito puedes hacer preguntas sobre él al MC. Con un 10+ elige 3 preguntas de las siguientes. Entre 7-9 elige 1:

- ¿quién lo utilizó antes de mí?
- ¿quién lo fabricó?
- ¿qué fuertes emociones han tenido lugar recientemente cerca de este objeto?
- ¿qué palabras han sido pronunciadas recientemente cerca de este objeto?
- ¿qué ha pasado recientemente cerca de este objeto?
- ¿qué le pasa al objeto y cómo puedo arreglarlo?

En caso de fallar, trata el resultado como si hubieras abierto tu mente a la vorágine psíquica mundial y hubieras fallado.

○ **Lo siento en los huesos:** al principio de la sesión tira+bizarro. Con 10+ recibes 1+1. Con 7-9 recibes 1. En cualquier momento tanto tú como el MC podéis gastar esos puntos para estar en el lugar adecuado con los conocimientos y herramientas adecuadas, aunque no haya una razón clara para ello. Si recibiste 1+1 además recibes un +1 a la siguiente. Si fallas el MC recibe 1 y puede gastarlo para que estés en el lugar adecuado, pero obligado, capturado o atrapado.

○ **Casi siempre en lo cierto:** Cuando un personaje pide tu consejo dile cuál crees honestamente que es el mejor curso de acción. Si hace lo que dices, recibe +1 a todas las tiradas relacionadas con ese hecho y marcas un círculo de experiencia.

○ **El deshilachado límite de la realidad:** algún aparato o conjunto de aparatos de tu taller es muy receptivo a la vorágine psíquica mundial (añade: augurio). Decide cuál y ponle nombre, o permite que el MC aporte esa información durante el juego cuando crea conveniente.

○ **Muy espeluznante:** cuando hagas algo bajo presión tira+bizarro en lugar de frío.

○ **Intuiciones profundas:** obtienes +1bizarro (máximo bizarro+3).

EQUIPO Y TRUEQUES

OTROS MOVIMIENTOS

PUNTOS

SEGUIDORES

Tienes unos 20 seguidores por defecto, leales a ti pero no fanáticos. Tienen sus propias vidas y están integrados en la población local (fortuna+1, excedente: 1-trueque, amenaza: deserción).

Caracterízalos:

- tu secta tus estudiantes tu equipo
 tu familia tu entorno tu corte

Decide si:

- viajan contigo cuando tú lo haces o si
 continúan en sus respectivas comunidades esperando tus visitas.

Elige 2:

- Tus seguidores están entregados a ti. Excedente: +1trueque, y reemplaza amenaza: deserción por amenaza: hambre.
 Tus seguidores están involucrados en negocios que van bien. +1fortuna.
 Tus seguidores, en conjunto, constituyen una poderosa antena psíquica. Excedente: +augurio.
 Tus seguidores están llenos de gozo y ganas de celebrarlo. Excedente: +fiesta.
 Tus seguidores son severos con tus enseñanzas y las debaten. Excedente: +pedir consejo.
 Tus seguidores son trabajadores, no unos cabezashuecas. Excedente: +1trueque.
 Tus seguidores son exitosos y entusiastas reclutadores. Excedente: +crecimiento.

Elige 2:

- Tienes pocos seguidores, 10 o menos. Excedente: -1trueque.
 Tus seguidores no te pertenecen en realidad, más bien tú les perteneces a ellos. Amenaza: juicio en lugar de amenaza: deserción.
 Tus seguidores te confían sus vidas y necesidades por completo. Amenaza: +desesperación.
 Tus seguidores están obsesionados con las drogas. Amenaza: +aletargados.
 Tus seguidores desprecian el vestir, las comodidades y las convenciones sociales. Amenaza: +enfermedad.
 Tus seguidores deprecian la ley, la paz, la razón y la sociedad. Excedente: +violencia.
 Tus seguidores son decadentes y perversos. Amenaza: +salvajes.

SEGUIDORES

DESCRIPCIÓN	EXCEDENTES	TRUEQUES
FORTUNA	AMENAZAS	

PUNTOS

--

EQUIPO Y TRUEQUES

--

Presentamos a

EL ILUMINADO

A estas alturas debería estar jodidamente claro que los dioses han abandonado Apocalypse World. Quizás existieran en la Edad Dorada, con aquello de una nación temerosa de dios y lo de en dios confiamos. Ni puta idea. Todo lo que sé es que ahora se han pirado con el rabo entre las piernas.

Mi teoría es que cuando estos putos iluminados dicen “los dioses”, a lo que se refieren es a la nube de polvo maloliente que dejó tras de sí la vorágine de odio y desesperación de la que nació este mundo. Eso es ahora nuestro creador, colega.

un libreto para

APOCALYPSE WORLD

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

REGLAS ADICIONALES

MOVIMIENTOS SECUNDARIOS DE LOS SEGUIDORES

AUGURIO

Por defecto nadie tiene acceso al **augurio**, pero los seguidores de un iluminado o el taller de un genio pueden permitirlo.

- Cuando usas tu taller o tus seguidores para realizar un augurio, tira+bizarro. Si tienes éxito puedes elegir 1 opción:
- Te pones en contacto con la vorágine psíquica mundial o con alguien o algo relacionado con esta.
- Aíslas y proteges a una persona u objeto de la vorágine psíquica mundial.
- Aíslas y contienes un fragmento de la propia vorágine psíquica mundial.
- Insertas información en la vorágine psíquica mundial.
- Abres una ventana a la vorágine psíquica mundial.

Por defecto, el efecto durará tanto tiempo como lo mantengas y penetrará solo superficialmente en la vorágine psíquica mundial, de manera local y derramará inestabilidad. Con un 10+ elige 2. Entre 7-9 elige 1:

- Persiste (durante unos instantes) sin que lo mantengas activamente.
- Penetra profundamente en la vorágine psíquica mundial.
- Penetra más allá del ámbito local en la vorágine psíquica mundial.
- Es estable, contenido y no derrama inestabilidad.

Si fallas pasará algo malo y tu antena se llevará la peor parte.

PEDIR CONSEJO

Cuando uses a tus seguidores para **obtener consejo** pregúntales cuál creen que es el mejor curso de acción y el MC te lo dirá. Si sigues su consejo, recibes +1 a todas las tiradas que hagas para alcanzar tu objetivo. Si lo haces pero no lo alcanzas, marca experiencia.



EL ILUMINADO



■ CREANDO UN ILUMINADO

Para crear tu iluminado elige nombre, aspecto, características, movimientos, seguidores y Bio.

NOMBRE

Visión, Esperanza, Polvo, Verdad, Bien Hallado, Siempre, Descarriado, Anhelo, Entrega, Destello o Dolor.

Caballo, Conejo, Trucha, Gato, Araña, Serpiente, Murciélago, Lagarto, Chacal, Gorrión o Alondra.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

BIO

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

Anota los nombres de los demás personajes.

Volved a tomar turnos para determinar Bio. En tu turno:

- A aquellos que sean tus seguidores, dales Bio+2.

Da Bio=0 al resto.

Durante el turno de los demás:

- Elige al personaje cuya alma has visto. Independientemente del número que te diga ignóralo y anota Bio+3 junto a su nombre.
- Para todos los demás, independientemente del número que te digan, súmale 1 y anótalo junto a su nombre. Eres bueno juzgando a la gente de un vistazo.

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

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. Además, obtienes **fortuna** y elige otros 2 movimientos de iluminado.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo, trans u oculto bajo sus ropas.

Ropa hecha jirones, formal, aparentemente reciclada, fetichista o ataviado con chaleco, mono y ropa de materiales sintéticos de nuevo cuño.

Rostro inocente, lleno de mugre, recorrido por la determinación, sincero e incapaz de mentir, severo o ascético.

Mirada hipnótica y fascinadora, confusa, desconfiada, sincera, llena de comprensión o de ardiente fervor.

Cuerpo huesudo, larguirucho, blandengue, en forma, grácil o gordo.

EQUIPO

Además de tus seguidores, define tus ropas de acuerdo con tu aspecto. Tienes baratijas por valor de 2 trueques, pero nada de equipo.

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 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

DAÑO

cuenta atrás

12

9 3

6

estabilizado

psicótico (-1frío)

lisiado (-1duro)

desfigurado (-1seductor)

sonado (-1astuto)

BIO

ayudar o interferir; fin de la sesión

SEXO CON EL ILUMINADO

Si tú y otro personaje mantenéis relaciones sexuales cada uno de vosotros recibe 1 punto. Podéis gastarlo en cualquier momento para ayudar o interferir al otro a distancia, sin importar las limitaciones que normalmente lo harían imposible.

MEJORAS

- experiencia** ○○○○○ >> mejora
- recibes +1frío (máximo frío+2)
 - recibes +1duro (máximo duro+2)
 - recibes +1astuto (máximo astuto+2)
 - recibes un nuevo movimiento de iluminado
 - recibes un nuevo movimiento de iluminado
 - elige una nueva opción para tus seguidores
 - elige una nueva opción para tus seguidores
 - obtienes un asentamiento (defínelo) y **riqueza**
 - recibes un movimiento de otro libretto
 - recibes un movimiento de otro libretto
 - recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
 - retira a tu 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 ILUMINADO

○ **Fortuna:** fortuna, excedente y amenaza dependen de tus seguidores. Al principio de cada sesión, tira+fortuna. Con un 10+ tus seguidores tienen excedente. Con 7-9 tienen excedente, pero elige una amenaza. Si fallas, están amenazados. Si su excedente incluye trueque, como 1-trueque o 2-trueque, esa es la parte que te toca.

○ **Frenesí:** Cuando predicas la verdad al gentío tira+bizarro. Con un 10+ obtienes 3 puntos. Entre 7-9 solo obtienes 1 punto. Puedes gastar cada punto para conseguir que la muchedumbre haga una de las siguientes cosas:

- delatar a gente y entregarlos.
- ofrecer todos sus bienes.
- unirse para luchar por ti como una banda (2-daño, 0-armadura, tamaño apropiado a la cantidad).
- entregarse a una orgía de emoción desinhibida: follando, lamentándose, luchando, compartiendo, celebrando... a tu elección.
- volver tranquilamente a sus vidas.

Si fallas, la muchedumbre se vuelve contra ti.

○ **Carismático:** cuando intentas manipular a alguien tira+bizarro en lugar de seductor.

○ **Puto chalado:** obtienes +1bizarro (máximo bizarro+3).

○ **Contemplador de almas:** cuando ayudas o interferes con alguien tira+bizarro en lugar de Bio.

○ **Protección divina:** tus dioses te proporcionan 1-armadura. Si ya llevas protección y es de valor igual o superior usa su valor, no lo sumes.

■ OTROS MOVIMIENTOS

■ TRUEQUES

Si cobras a alguien rico por tus servicios, 1-trueque es la tarifa habitual por: *predecir una situación que se vuelve realidad, un mes de trabajo como oráculo y consejero, un mes de trabajo como maestro de ceremonias.*

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; 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 algo mejor deberás buscar tratos concretos. No puedes limitarte a pasear cargado de baratijas entre la multitud de un asentamiento con la esperanza de encontrar lo último en tecnología o grandes lujos.

■ ASENTAMIENTO

Por defecto tu asentamiento tiene:

- ⊙ una población de entre 75 y 150 almas.
- ⊙ como curros disponibles, una mezcla de caza, cultivo precario y chatarreo (excedente: 1-trueque, amenaza: hambre).
- ⊙ un complejo defensivo improvisado hecho de hormigón, láminas de metal y rejillas de acero. Tu banda obtiene +1 armadura cuando lucha tras sus defensas.
- ⊙ un arsenal de armas encontradas e improvisadas.
- ⊙ una banda de unas 40 personas violentas (3-daño, banda mediana, indómita, 1-armadura).

Elige 4:

- ⊙ tu población es grande, 200-300 almas. Excedente: +1trueque, amenaza: +enfermedad.
- ⊙ tu población es pequeña, 50-60 almas. Amenaza: ansiedad en lugar de amenaza: hambre.
- ⊙ añade expediciones de saqueo como curro. Excedente: +1trueque, amenaza: +represalias.
- ⊙ añade impuesto por protección como curro. Excedente: +1trueque, amenaza: +obligación.
- ⊙ añade fabricación como curro. Excedente: +1trueque, amenaza: +ociosos.
- ⊙ añade un bullicioso y reputado mercado de productos comunes como curro. Excedente: +1trueque, amenaza: +ociosos.
- ⊙ tu banda es grande en lugar de mediana, unas 60 personas violentas.
- ⊙ tu banda está bien disciplinada. Elimina indómita.
- ⊙ tu arsenal es sofisticado y está bien provisto. Tu banda recibe +1daño.
- ⊙ tu complejo tiene buenas defensas, es firme y está construido con hierro y roca, resultando muy resistente. Tu banda recibe +2 armadura cuando lo defiende.

Y elige 2:

- ⊙ tu población carece de higiene y es proclive a las enfermedades. Amenaza: enfermedad.
- ⊙ tu población es perezosa y drogadicta. Amenaza: +hambre
- ⊙ tu población es decadente y perversa. Excedente: -1trueque, amenaza: +salvajés.
- ⊙ tu asentamiento paga tributo de protección. Excedente: -1trueque, amenaza: +represalias.
- ⊙ tu banda es pequeña en lugar de mediana, solo 10-20 personas violentas.
- ⊙ tu banda es una manada de putas hienas rabiosas. Amenaza: +salvajés.
- ⊙ tu arsenal es una mierda. Tu banda hace -1daño.
- ⊙ tu complejo está compuesto por tiendas de lona, cobertizos y muros de madera en su mayor parte. Tu banda no obtiene ninguna bonificación de armadura cuando lo defiende.

■ ASENTAMIENTO

TAMAÑO	EXCEDENTES	TRUEQUES
TRABAJOS	AMENAZAS	

■ BANDA

TAMAÑO	ETIQUETAS
DAÑO	ARMADURA

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

Presentamos a

EL JEFAZO

En Apocalypse World no hay gobierno ni sociedad. Cuando los jefazos gobernaban continentes enteros, libraban guerras al otro lado del mundo en lugar de hacerlo contra los del otro lado de las llanuras chamuscadas. Entonces sus tropas se contaban por cientos de miles, y hasta tenían jodidos *barcos* para llevar sus putos *aviones*. Eso fue en la legendaria Edad Dorada. Ahora, cualquiera con un edificio de hormigón y una banda de pistoleros puede reclamar el título. ¿Tienes algo que decir al respecto?

un libreto para

APOCALYPSE WORLD

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

■ REGLAS ADICIONALES

MOVIMIENTOS SECUNDARIOS DE TRUEQUE

Cuando **le das a alguien 1-trueque esperando algo a cambio**, cuenta como si los hubieras manipulado y hubieras sacado un 10+ en la tirada, sin necesidad de realizarla.

Cuando **vas al bullicioso mercado de un asentamiento** buscando algo en particular y no es evidente dónde podrías ir a comprar algo así, tira+astuto. Con un 10+ lo encuentras sin más. Entre 7-9, el MC elige una de las siguientes opciones:

- cuesta 1-trueque más de lo que esperabas
- está disponible, pero solo si encuentras a un tipo que conoce a otro tipo
- maldición, tenía uno y acabo de venderlo a ese tal Rolfball, quizás puedas conseguir que se desprenda de él
- lo siento, no lo tengo, pero puede que esto te sirva

Cuando **haces saber que quieres algo y dejas sonar tu bolsa para que venga a ti**, tira+trueque gastado (tira+3 máximo). Debe ser algo que podrías conseguir de manera legítima. Con un 10+, conseguirás que llegue hasta ti sin ningún tipo de compromiso adicional. Entre 7-9, lo que buscas, o algo muy parecido, vendrá a ti. Si fallas vendrá a ti, pero con un fuerte compromiso.

BANDAS

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

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.



EL JEFAZO

■ CREANDO UN JEFAZO

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

NOMBRE

Nbeke, Allison, Kobe, Kreider, Tranh, Marco, Sadiq, Vega, Lang, Lin, o Jackson.

Madame, Barbacoa, Abuela, Tito, Parson, Barnum, Coronel, o Madre superiora.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

BIO

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

Anota los nombres de los demás personajes.

Volved a tomar turnos para determinar Bio. En tu turno:

- Elige si de natural sueles ser generoso o reservado en términos de recursos y confianza. Si eres generoso dale a todos Bio+1. En caso contrario dale Bio=0.

Durante el turno de los demás elige 1 o ambos:

- Uno de ellos ha estado contigo desde antes de que te convirtieras en el jefazo. Independientemente del número que te diga suma 1 y anótalo en tu hoja de personaje junto a su nombre.
- Uno de ellos te traicionó o robó en una ocasión. Independientemente del número que te diga, ignóralo y anota Bio+3 en tu hoja de personaje junto a su nombre.

Para todos los demás, anota el número que te digan junto a su nombre.

Cuando acabéis, busca el personaje con la Bio más alta en tu ficha.

Pregúntale a su jugador cuál de tus características le parece más interesante y destácala. El MC te indicará qué otra característica debes destacar.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. También tienes los 2 movimientos de jefazo.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

Ropa lujosa, vistosa, fetichista, informal o propia de un militar golpista.

Rostro fuerte, severo, cruel, de finos rasgos, aristocrático o hermoso.

Mirada fría, autoritaria, lánguida, astuta, comprensiva o llena de generosidad.

Cuerpo enorme, delicado, fibroso, gordo, muy alto o sensual.

EQUIPO

Además de tu asentamiento, define tu aspecto. Puedes tener, para tu uso personal y con el permiso del MC, algunas piezas de equipo no especializado o armas de cualquier libretto de personaje.

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 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

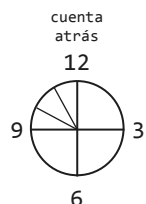
ASTUTO calar una situación; calar a una persona

destacar

BIZARRO abrir tu mente

destacar

DAÑO



estabilizado

- psicótico (-1frío)
- lisiado (-1duro)
- desfigurado (-1seductor)
- sonado (-1astuto)

BIO ayudar o interferir; fin de la sesión

SEXO CON EL JEFAZO

Si tú y otro personaje mantenéis relaciones sexuales puedes darle al otro personaje regalos equivalentes a 1-trueque sin que te cueste nada.

MEJORAS

- experiencia ○○○○○○ >> mejora
- recibes +1duro (máximo duro+3)
 - recibes +1bizarro (máximo bizarro+2)
 - recibes +1frío (máximo frío+2)
 - recibes +1seductor (máximo seductor+2)
 - recibes +1astuto (máximo astuto+2)
 - elige una nueva opción para tu asentamiento
 - elige una nueva opción para tu asentamiento
 - descarta una opción de tu asentamiento
 - recibes un movimiento de otro libretto
 - recibes un movimiento de otro libretto
 - recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
 - retira a tu 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 JEFAZO

◎ **Liderazgo:** cuando tu banda lucha por ti tira+duro. Con un 10+ obtienes 3 puntos. Entre 7-9 obtienes 1 punto. Durante la batalla puedes gastar cada uno de estos puntos para obtener los siguientes beneficios:

- hacer un gran avance
- mantenerse firmes ante un gran avance
- hacer una retirada organizada sin desbandarse
- mostrar clemencia con tus enemigos vencidos
- luchar a muerte hasta el final

Si fallas tu banda se vuelve contra ti o intenta entregarte al enemigo.

◎ **Riqueza:** Si tu asentamiento es seguro y no se cuestiona tu liderazgo, al principio de la sesión de juego tira+duro. Con 10+ tienes excedentes a mano para cubrir tus necesidades durante esta sesión. Con 7-9 tienes excedentes, pero debes elegir una amenaza. Si fallas, o si tu asentamiento está en peligro o tu liderazgo comprometido, tu asentamiento está amenazado. Los valores concretos de tus excedentes y amenazas dependen de tu asentamiento, tal y como se indica a continuación.

EQUIPO Y TRUEQUES

OTROS MOVIMIENTOS

PUNTOS

TRUEQUES

Tu asentamiento te proporciona lo que necesitas en tu día a día, así que mientras mantengas el poder no hay necesidad de preocuparte por buscar trabajo.

Cuando concedes regalos, un valor de 1-trueque en regalos equivale a: *un mes de hospitalidad, incluyendo un lugar para vivir y comidas junto al resto de tu gente; 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 cesión de la protectora compañía de una de tus zorras peligrosas o exterminadores; un mes de mantenimiento y reparaciones para un vehículo de alto rendimiento usado adecuadamente; media hora de audiencia privada con tu completa atención y, por supuesto, barajitas por valor de 1-trueque.*

En tiempo de abundancia puedes gastar el excedente de tu asentamiento como mejor te parezca (se supone que las vidas de tus ciudadanos también serán proporcionalmente mejores). Puedes hacerte una idea de lo que vale 1-trueque mirando la lista anterior. Para conseguir cosas mejores, deberías estar preparado para hacer tratos concretos, probablemente con otro jefazo cercano.

■ 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

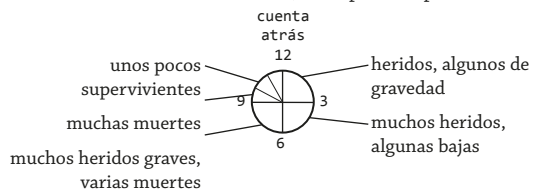
USANDO LA BANDA COMO ARMA

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.



■ CREANDO UN MOTERO

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

NOMBRE

Perro, Dominó, T-bone, Apestoso, Satán, Lars, Bala, Dados, Tarado, Litrona, Pistolero o Diamante.

Goldie, Mohosa, Zorruna, Nena, Asaltacunas, Martillo, Mandanga, Ojos de serpiente, Meñique, Cable o Blues.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

BIO

Todo el mundo presenta a sus personajes diciendo su nombre, aspecto y mentalidad. Toma tu turno. Anota los nombres de los demás personajes.

Volved a tomar turnos para determinar Bio. En tu turno:

- Dale a todos Bio+1. No eres tan complicado.

Durante el turno de los demás:

- Uno de ellos se opuso a ti y tu banda. Independientemente del número que te diga añádele 1 y anótalo junto al nombre de su personaje.
- Réstale 1 al número que te digan todos los demás y anótalo junto al nombre de su personaje. Por lo general, no te importa mucho la gente, ya sabes.

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

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. También tienes los 2 movimientos de motero.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

Ropa motera de cuero reforzado, con lustre, con pinta de ser de tercera mano o propia de un fetichista del sadomaso.

Rostro ajado, recio, duro, afilado o desfigurado.

Mirada entrecerrada, calculadora, cansada, amable o con ojos encendidos como brasas.

Cuerpo rechoncho, larguirucho, fibroso, robusto o gordo.

EQUIPO

Además de tu moto, anota tu ropa con un valor de 1-armadura o 2-armadura, a tu elección. Elige dos armas no-me-jodas:

- magnum (3-daño, cerca, recargar, ruidoso)
- subfusil (2-daño, cerca, automática, ruidoso)
- recortada (3-daño, cerca, recargar, escabrosa)
- palanca (2-daño, mano, escabrosa)
- machete (3-daño, mano, escabroso)

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 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

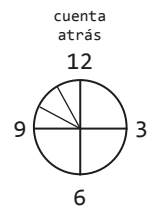
ASTUTO calar una situación; calar a una persona

destacar

BIZARRO abrir tu mente

destacar

DAÑO



estabilizado

- psicótico (-1frío)
- lisiado (-1duro)
- desfigurado (-1seductor)
- sonado (-1astuto)

BIO ayudar o interferir; fin de la sesión

SEXO CON EL MOTERO

Si tú y otro personaje mantenéis relaciones sexuales, el otro personaje anotará Bio+3 contigo. También puede elegir entre darte -1 o +1 a tu Bio con él.

MEJORAS

experiencia ○○○○○ >> mejora

- recibes +1duro (máximo duro+3)
- recibes +1frío (máximo frío+2)
- recibes +1astuto (máximo astuto+2)
- recibes +1bizarro (máximo bizarro+2)
- recibes +1bizarro (máximo bizarro+2)
- elige una nueva opción para tu banda
- recibes 2 curros (defínelos) y **pluriempleo**
- recibes un asentamiento (defínelo) y **riqueza**
- recibes un movimiento de otro libreto
- recibes un movimiento de otro libreto
- recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
- retira a tu 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 MOTERO

⊙ **Macho alfa:** cuando intentas imponer tu voluntad sobre tu banda tira+duro. Con 10+ obtienes las 3 siguientes. Con 7-9 elige 1:

- hacen lo que quieres
- no toman represalias
- no tienes que dar ejemplo con uno de ellos

Si fallas, alguien de tu banda intentará reemplazarte como macho alfa

⊙ **Jodidos mangantes:** cuando haces que tu banda busque algo en sus bolsillos y alforjas tira+duro. Tiene que ser algo lo bastante pequeño como para caber ahí. Con 10+ uno de los tuyos tiene lo que buscas o algo bastante parecido. Con 7-9 uno de ellos tiene algo muy parecido, a menos que buscases algo de alta tecnología. Si fallas, uno de los tuyos solía tener lo que buscabas, pero resulta que algún capullo se lo robó.

EQUIPO Y TRUEQUES

OTROS MOVIMIENTOS

PUNTOS

TU MOTO

Puntos fuertes (elige 1 o 2): rápida, resistente, agresiva, compacta, enorme, manejable.

Aspecto (elige 1 o 2): elegante, clásica, chopper artesanal, rugiente, culona, con motor de gran cilindrada, reluciente, lujosa.

Puntos débiles (elige 1): lenta, inestable, tragona, delicada, descontrolada, perezosa, poco fiable.

Si por algún motivo necesitas el perfil de tu moto (lo normal es que no haga falta), es potencia+1, aspecto+1, 1-armadura, debilidad+1.

PUNTOS FUERTES

ASPECTO

DEBILIDADES

■ EQUIPO PSÍQUICO

Elige 2

- Aguja potenciadora (toque, alta tecnología)
Después de pinchar a alguien con ella, si un movimiento de psíquico te permitiría infligirle daño le haces +1daño.
- Repetidor de señal cerebral (área, cerca, alta tecnología)
En lo que respecta a los movimientos de un psíquico, si alguien puede ver tu señal cerebral es como si pudiera verte.
- Fármacos potenciadores de receptividad (toque, alta tecnología)
Al tocar a alguien obtienes contra él 1 punto más en los movimientos de psíquico.
- Guante de violación (mano, alta tecnología)
En lo que respecta a los movimientos de un psíquico, con este objeto el mero contacto con la piel de tu víctima cuenta como tiempo e intimidad suficientes.
- Proyector de ola de dolor (1-daño, perforante, área, ruidoso, recargar, alta tecnología)
Funciona como una granada reutilizable. Golpea a todos salvo a ti.
- Implantes auditivos profundos (portados, alta tecnología)
Protege al portador de todos los movimientos y equipo de psíquico.

■ EQUIPO Y TRUEQUES

■ TRUEQUES

Si cobras a alguien rico por tus servicios, 1-trueque es el precio habitual para: *un escáner cerebral profundo con éxito, implantar una orden de titiritero mental hasta la ejecución de esta, una semana de empleo como psíquico privado.*

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.

Presentamos a

EL PSÍQUICO

Los psíquicos son los extraños sociópatas jodementes con poderes telepáticos de Apocalypse World. Controlan cerebros como quien maneja los hilos de una marioneta, sus corazones son siniestros, sus almas están muertas y sus ojos brillan como el vidrio. Se mantienen fuera de tu vista, observándote mientras susurran cosas dentro de tu cabeza. Se clavan en tu cerebro y extraen tus secretos.

Son precisamente el tipo de herramienta útil que no ha de faltar en un asentamiento bien equipado.

un libreto para

APOCALYPSE WORLD

@2k+10 D. Vincent Baker
www.apocalypse-world.com

■ REGLAS ADICIONALES

TIPOS DE AMENAZAS E IMPULSOS

No puedes usarlos (son del MC) pero quizá los encuentres útiles.

Señores de la guerra

- Esclavista (impulso: poseer y vender gente).
- Reina de la colmena (impulso: consumir y reproducirse).
- Iluminado (impulso: denunciar y derrocar).
- Dictador (impulso: controlar).
- Coleccionista (impulso: poseer).
- Macho alfa (impulso: cazar y dominar).

Aberraciones

- Canibal (impulso: ansía saciedad y abundancia).
- Mutante (impulso: ansía restitución, recompensa).
- Adicto al dolor (impulso: ansía dolor, para sí mismo o para otros).
- Portador de enfermedad (impulso: ansía contacto, íntimo y/o anónimo).
- Psíquico jodementes (impulso: ansía controlar a todos como marionetas).
- Perturbado de nacimiento (impulso: ansía derrocar, el caos, la destrucción total).

Entornos

- Prisión (impulso: contener, evitar la huida).
- Criadero (impulso: crear maldad).
- Horno (impulso: consumir cosas).
- Espejismo (impulso: atraer y traicionar personas).
- Laberinto (impulso: atrapar y evitar el paso).
- Fortaleza (impulso: negar acceso).

Afficciones

- Enfermedad (impulso: contagiar a la población).
- Condición (impulso: poner a la gente en peligro).
- Tradición (impulso: promover y justificar la violencia).
- Engaño (impulso: controlar las decisiones y acciones de la gente).
- Sacrificio (impulso: privar a la gente de algo).
- Obstáculo (impulso: empobrecer a la gente).

Salvajes

- Partida de caza (impulso: abusar de alguien vulnerable).
- Sibaritas (impulso: consumir los recursos de alguien).
- Matones (impulso: agredir a quien se oponga).
- Culto (impulso: agredir e incorporar gente).
- Turba (impulso: amotinarse, incendiar y linchar chivos expiatorios).
- Familia (impulso: cerrar filas, proteger a los suyos).



■ CREANDO UN PSÍQUICO

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

NOMBRE

Smith, Jones, Jackson, Marsh, Lively, Burroughs o Gritch.

Joyette, Iris, Marie, Amiette, Suselle o Cibeles.

Pálido, Pecado, Hechizador, Pesar, Torniquete u Ocaso.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

BIO

Todo el mundo presenta a sus personajes diciendo su nombre, aspecto y mentalidad. Toma tu turno. Anota los nombres de los demás personajes.

Volved a tomar turnos para determinar Bio. En tu turno:

- Dale a todos Bio-1. Eres reservado.

- Durante el turno de los demás, elige 1, 2 o las 3 siguientes:
- Uno de ellos ha dormido en tu presencia (aunque no lo sepa). Independientemente del número que te diga, ignóralo y escribe Bio+3 junto al nombre de su personaje.
 - Has estado observando atentamente y en secreto a uno de ellos desde hace algún tiempo. Independientemente del número que te diga, ignóralo y escribe Bio+3 junto al nombre de su personaje.
 - Es bastante evidente que a uno de ellos no le gustas ni se fia de ti. Independientemente del número que te diga, ignóralo y escribe Bio+3 junto al nombre de su personaje.

A todos los demás, independientemente del número que te digan, súmale 1 y anótalo junto al nombre de su personaje. Conoces a todo el mundo mejor de lo normal.

Cuando acabéis, busca el personaje con la Bio más alta en tu ficha. Pregúntale a su jugador cuál de tus características le parece más interesante y destácala. El

MC te indicará qué otra característica debes destacar.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. Elige 2 movimientos de psíquico.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo, trans u oculto bajo sus ropas.

Ropa muy formal y/o impersonal, ropas de hospital, de fetichista bondage, o de camuflaje inadecuado para el entorno.

Rostro con cicatrices, barbilampiño, pálido, huesudo, grueso y húmedo o dulce.

Mirada dulce, perdida, profunda, reconfortante, con ojos muy claros, húmedos o vidriosos.

Cuerpo demasiado huesudo, blandengue, menudo, jorobado u obeso.

EQUIPO

Tienes:

- 1 arma pequeña extravagante
- 2 piezas de equipo psíquico
- Baratijas por valor de 5 trueques
- Ropa de acuerdo con tu aspecto, incluyendo a tu elección una protección con valor de 1-armadura (defínela)
- Armas pequeñas y extravagantes (elige 1):
 - Pistola 9mm con silenciador (2-daño, cerca, alta tecnología)
 - Daga ornamentada (2-daño, mano, valiosa)
 - Cuchillos ocultos (2-daño, mano, infinitos)
 - Escalpelos (3-daño, íntima, alta tecnología)
 - Pistola antigua (2-daño, cerca, recargar, ruidosa, valiosa)

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 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

DAÑO

cuenta atrás

12

9 3

6

estabilizado

psicótico (-1frío)

lisiado (-1duro)

desfigurado (-1seductor)

sonado (-1astuto)

BIO

ayudar o interferir; fin de la sesión

SEXO CON EL PSÍQUICO

Si tú y otro personaje mantenéis relaciones sexuales, haces automáticamente un escáner cerebral profundo aunque no tengas ese movimiento. Tira+bizarro como lo harías normalmente. Sin embargo, será el MC quien decida qué preguntas contestará el otro personaje.

MEJORAS

experiencia ○○○○○ >> mejora

— recibes +1frío (máximo frío+2)

— recibes +1astuto (máximo astuto+2)

— recibes +1duro (máximo duro+2)

— recibes +1duro (máximo duro+2)

— recibes un nuevo movimiento de psíquico

— recibes un nuevo movimiento de psíquico

— recibes 2 curros (defínelos) y **pluriempleo**

— recibes un asentamiento (defínelo) y **riqueza**

— recibes un movimiento de otro libreto

— recibes un movimiento de otro libreto

— recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3

— retira a tu 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 PSÍQUICO

○ **Traspaso de lujuria antinatural:** cuando intentas seducir a alguien tira+bizarro en lugar de usar seductor.

○ **Receptividad cerebral superficial:** cuando calas a alguien tira+bizarro en lugar de usar astuto. Tu víctima tiene que ser capaz de verte, pero no tienes que interactuar con él.

○ **Escáner cerebral profundo:** cuando dispones de suficiente tiempo e intimidad física con alguien, ya sea mutua (como cuando os abrazáis) o solo por tu parte (como cuando le tienes atado a una mesa) puedes calarlo con más profundidad de lo normal. Tira+bizarro. Con 10+ obtienes 3 puntos. Con 7-9 obtienes 1 punto. Haciendo esto cuando estés calando a alguien puedes gastar 1 de estos puntos para realizar preguntas adicionales:

- ¿qué es lo más mezquino que ha hecho tu personaje?
- ¿por qué y por quién ansía tu personaje ser perdonado?
- ¿cuáles son los miedos ocultos de tu personaje?
- ¿cuáles son los puntos débiles físicos y mentales de tu personaje?

Si fallas produces 1-daño (perforante) a tu objetivo y no obtienes nada.

○ **Sintonización cerebral preternatural a voluntad:** recibes +1bizarro (máximo bizarro+3).

○ **Susurrar directamente al cerebro:** puedes tirar+bizarro para conseguir los mismos efectos de ponerte agresivo sin necesidad de hacerlo. Tu víctima tiene que ser capaz de verte, pero no es necesario que interactúes con ella. Si tu víctima te provoca, tu mente cuenta como un arma (1-daño, perforante, cerca, ruidosa opcional).

○ **Titiritero mental:** cuando dispones de suficiente tiempo e intimidad física (de nuevo, mutua o no) puedes implantar una orden en el cerebro de alguien. Tira+bizarro. Con 10+ obtienes 3 puntos. Con 7-9 obtienes 1 punto. Puedes gastar estos puntos a voluntad e independientemente de las circunstancias a razón de 1 por cada 1 de los siguientes efectos:

- Infligir 1-daño (perforante)
- La víctima recibe -1 a la próxima tirada

Si llevan a cabo tus órdenes se consumen el resto de los puntos. Si fallas, haces 1-daño (perforante) a tu víctima y no obtienes nada.

PUNTOS

OTROS MOVIMIENTOS

■ ARMAS A MEDIDA

ARMAS DE FUEGO A MEDIDA

Base (elige 1):

- Pistola (2-daño, cerca, recargar, ruidosa)
- Escopeta (3-daño, cerca, recargar, escabrosa)
- Rifle (2-daño, lejos, recargar, ruidoso)

Opciones (elige 2):

- Ornamentada (+valiosa)
- Antigua (+valiosa)
- Semiautomática (-recargar)
- Ráfaga de 3 disparos (cerca/lejos)
- Automática (+área)
- Con silenciador (-ruidosa)
- De gran calibre (+1daño)
- Munición perforante (+perforante)
- Mira telescópica (+lejos o +1daño si ya tiene lejos)
- De gran tamaño (+1daño)

■ TUS ARMAS A MEDIDA

■ TRUEQUES

Si cobras a alguien rico por tus servicios, 1-trueque es la tarifa habitual por: *ejecutar un asesinato o una semana trabajando como guardaespaldas.*

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; 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.

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 (+1daño)
- Púas (+1daño)
- Hoja (+1daño)
- Hoja larga† (+2daño)
- Hoja pesada† (+2daño)
- Cuchillas† (+ 2daño)
- Arma disimulada (+ infinita)

† cuenta como 2 opciones.

Presentamos a

LA ZORRA PELIGROSA

Incluso en un sitio tan peligroso como Apocalypse World las zorras peligrosas son... Bueno, son de quienes deberías alejarte mirando por otro lado, pero no puedes. Son como esas luces azules chisporroteantes para matar insectos, ¿lo pillas? Cometes el error de mirarlas y enamorarte, te acercas demasiado... y sientes un trillón de voltios y tus alas se queman como si fueran de papel.

Peligrosas.

un libreto para

APOCALYPSE WORLD

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

■ REGLAS ADICIONALES

DAÑO

Cuando un personaje resulta herido el jugador marca un segmento en su reloj de cuenta atrás de daño. Marca un segmento completo por cada 1-daño, comenzando por el segmento de 12:00 a 3:00.

Cuando un personaje sufre daño este suele ser igual a la puntuación de daño del arma, ataque o accidente, menos la puntuación de armadura que lleve el personaje. A esto se le llama *daño tal cual*.

MOVIMIENTOS SECUNDARIOS

Cuando **sufras daño**, tira+daño (después de descontar el valor de armadura, si llevas). Con un 10+ el MC puede elegir 1 de estas opciones:

- Estás fuera de combate: inconsciente, atrapado, confundido o aterrorizado.
- Es peor de lo que parecía. Recibes 1-daño adicional.
- Elige 2 de la siguiente lista.

Entre 7-9, el MC puede elegir 1 de las siguientes opciones:

- Pierdes el equilibrio.
- Pierdes lo que fuera que estabas sujetando.
- Pierdes el rastro de algo o alguien a quien estabas prestando atención.
- No te das cuenta de algo importante.

Si fallas, el MC aún puede elegir algo de la lista anterior. Sin embargo, si lo hace se reduce parte del daño, recibes -1daño.

Cuando **infliges daño al personaje de otro jugador**, el otro personaje recibe +1Bio contigo (en su ficha) por cada segmento de daño que inflijas. Si esto hace que llegues a Bio+4, el otro personaje anota Bio+1 como de costumbre y marca un círculo de experiencia.

Cuando dañes a alguien te conoce mejor.



■ CREANDO UNA ZORRA PELIGROSA ■

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

NOMBRE

Nieve, Carmesí, Sombra, Azul, Medianoche, Escarlata, Violeta, Ascuá, Rouge, Azahar, Ocaso, Esmeralda, o Rubí.

Raksha, Casquivana, Veleta, Loba, Smith, Fiera, Baaba, Melody, Mar, Tavi, Absenta, o Miel.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

- Frío+3 Duro-1 Seductor+1 Astuto+1 Bizarro=0
- Frío+3 Duro-1 Seductor+2 Astuto=0 Bizarro-1
- Frío+3 Duro-2 Seductor+1 Astuto+1 Bizarro+1
- Frío+3 Duro=0 Seductor+1 Astuto+1 Bizarro-1

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 todo el mundo Bio+1. Sueles exhibirte para que te vean.

Durante el turno de los demás:

- Elige al personaje del que menos se fie tu personaje. Independientemente del número que te diga, ignóralo y anota Bio+3 junto al nombre de su personaje.
- Para todos los demás, escribe el número que te digan junto al nombre de su personaje.

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

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. Elige 2 movimientos de zorra peligrosa.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

Ropa formal, vistosa, lujosa, informal o con protecciones no disimuladas.

Rostro suave, dulce, bello, sereno, astuto, femenino, masculino, exóticamente bello o de pocos amigos.

Mirada calculadora, despiadada, gélida, arrebataadora o de indiferencia.

Cuerpo grácil, esbelto, exuberante, torneado o de marcadas formas.

EQUIPO

Tienes:

- 2 armas a medida
- Barajitas por valor de 2-trueques
- Ropa adecuada a tu aspecto, incluyendo a tu elección vestimentas con valor de 1-armadura o protecciones con valor 2-armadura (defínelas)

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 usarla de nuevo.

NOMBRE -

ASPECTO

CARACTERÍSTICAS MOVIMIENTOS

FRÍO

actuar bajo presión

destacar

FRÍO

ponerse agresiva; tomar por la fuerza

destacar

DURO

seducir o manipular

destacar

SEDUCTOR

destacar

SEDUCTOR

calar una situación; calar a una persona

destacar

ASTUTO

abrir tu mente

destacar

BIZARRO

destacar

DAÑO

cuenta atrás

12

9 3

6

estabilizada

psicótica (-1frío)

lisiada (-1duro)

desfigurada (-1seductor)

sonada (-1astuto)

BIO

ayudar o interferir; fin de la sesión

SEXO CON LA ZORRA PELIGROSA

Si mantienes relaciones sexuales con otro personaje anulas su efecto especial. Sea lo que sea que pasa cuando alguien se acuesta con él, no ocurre.

MEJORAS

- experiencia** ○○○○○ >> mejora
- recibes +1duro (máximo duro+2)
 - recibes +1seductor (máximo seductor+2)
 - recibes +1astuto (máximo astuto+2)
 - recibes +1bizarro (máximo bizarro+2)
 - recibes un nuevo movimiento de zorra peligrosa
 - recibes un nuevo movimiento de zorra peligrosa
 - recibes 2 curros (defínelos) y **pluriempleo**
 - recibes una banda (defínelos) y **liderazgo**
 - recibes un movimiento de otro libreto
 - recibes un movimiento de otro libreto
 - recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
 - retira a tu 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 DE LA ZORRA PELIGROSA ■

○ **Sexy y peligrosa:** cuando la situación se vuelva tensa tira+seductor. Con 10+ obtienes 2 puntos. Entre 7-9 solamente 1 punto. Puedes gastar cada uno de estos puntos para establecer contacto visual con uno de los PNJ presentes, que se quedará paralizado o intimidado hasta que rompas dicho contacto. Si fallas, tus enemigos te identificarán inmediatamente como su amenaza prioritaria.

○ **Fría como el hielo:** cuando te pongas agresiva con un PNJ tira+frío en lugar de duro. Cuando te pongas agresiva con otro personaje tira+Bio en lugar de usar duro para ello.

○ **Implacable:** cuando infliges daño haces +1 daño.

○ **Visiones de muerte:** cuando entres en combate tira+bizarro. Con 10+ nombra una persona que morirá y una que vivirá. Con 7-9 nombra una persona que morirá O una persona que vivirá. No nombres a un personaje jugador, sólo PNJs. El MC hará que tu predicción se haga realidad en caso de que sea remotamente posible. Si fallas, verás tu propia muerte y recibes -1 durante todo el enfrentamiento.

○ **Instintos perfectos:** cuando has calado una situación tensa y estés actuando en respuesta al MC recibes +2 en lugar de +1.

○ **Reflejos imposibles:** la agilidad con la que te mueves sin cargas equivale a una armadura. Desnuda o casi totalmente desnuda estás protegida por 2-armadura; si llevas solamente ropa, pero no protecciones, aplicas 1-armadura. Si llevas protecciones usa el valor de estas.

EQUIPO & TRUEQUES

OTROS MOVIMIENTOS

PUNTOS

EL MAESTRO DE CEREMONIAS

OBJETIVOS

- Haz que Apocalypse World parezca real.
- Haz que las vidas de los personajes no sean aburridas.
- Juega para averiguar lo que va a suceder.

SIEMPRE HAS DE DECIR

- Lo que los principios básicos exijan (descritos más abajo).
- Lo que las reglas exijan.
- Lo que tus preparativos exijan.
- Lo que la honestidad exija.

LOS PRINCIPIOS BÁSICOS

- Vomita verborrea apocalíptica.
- Dirígete a los personajes, no a los jugadores.
- Haz tu movimiento, pero que no se note.
- Haz tu movimiento, pero no lo menciones.
- Considéralo todo como un objetivo.
- Da un nombre a todos, humanízalos.
- Haz preguntas sugerentes y utiliza las respuestas.
- Dales por culo y, de vez en cuando, recompénsalos.
- Hazte admirador de los personajes jugadores.
- Piensa en lo que sucede fuera de plano.
- De vez en cuando, renuncia a decidir.

TUS MOVIMIENTOS

- Sepáralos.
- Captura a alguien.
- Pon a alguien en un aprieto.
- Cambia daño por daño (tal cual).
- Anuncia problemas fuera de escena.
- Presagia algo sombrío.
- Inflige daño (tal cual).
- Quítale sus cosas.
- Hazles comprar.
- Activa las desventajas de sus cosas.
- Diles las posibles consecuencias y pregunta.
- Ofrece una oportunidad, con o sin un coste.
- Vuelve su movimiento en su contra.
- Haz un movimiento de amenaza (de uno de tus frentes).
- Después de cada movimiento: “¿Qué haces?”.

OTRAS COSAS QUE HACER

- Haz mapas como un loco.
- Devuélvele las preguntas al que las haga o a todo el grupo.
- Divaga de vez en cuando.
- Haz elipsis unas veces y otras recrea en los detalles.
- Pregunta a todo el mundo.
- Haz descansos y tómate tu tiempo.

Presentamos a

LA 1ª SESIÓN

Los jugadores lo tienen fácil. Tienen esos pequeños libretos tan monos para ayudarles a crear su personaje y cuando lo hagan ya están listos para jugar. Tu trabajo es más duro, tienes que preparar muchas más cosas. Cada uno de ellos tiene que crear un personaje, pero tú tienes que hacer el resto del jodido mundo.

Seamos justos. Tienes que crear un mundo entero, así que tienes toda la primera sesión para hacerlo. Se supone que tienes que hacer que las vidas de sus personajes no sean aburridas, tómate toda la sesión para conocerlos.

un libreto para

APOCALYPSE WORLD

@2k+10 D. Vincent Baker
www.apocalypse-world.com

REGLAS ADICIONALES

DETERMINAR LAS EXPECTATIVAS

Mientras los jugadores están haciendo sus personajes y respondiendo preguntas, tienes una buena oportunidad para determinar las expectativas de la partida en ciernes. He aquí algunas cosas que me gusta sacar a colación para que las tengan como premisas:

- Vuestros personajes no tienen que ser *amigos* como tales, pero deben conocerse entre sí, y deberían ser más o menos aliados. Pueden convertirse en enemigos durante el juego, pero no deberían comenzar siéndolo.
- Vuestros personajes son únicos en Apocalypse World. Hay otros médicos y puede que incluso sus amigos los llamen “ángeles”, pero tú eres el único *ángel*. Hay otros jefes de asentamiento y señores de la guerra, puede que se hagan llamar “jefazos”, pero tú eres el único *jefazo*.
- Algunos tendréis que elegir protecciones. De valor 1-armadura puede ser cualquier cosa que ayude a ralentizar una bala: prendas de cuero duro de motorista, un corsé reforzado, lo que sea. En cambio, 2-armadura es algo más serio, como por ejemplo un uniforme de policía antidisturbios. Me refiero a que quizás no sea precisamente alta tecnología (tu protección puede estar hecha con la chapa de un coche) pero la cuestión es que vas por ahí enfundado en una *armadura*.
- ¡Eh! ¿Ves eso que dice que tienes “material por valor de 3-trueques” o algo así? ¿Usáis todos los mismos medios de intercambio o es algo que se negocia en cada caso por separado? Coronel, eres el *jefazo*, ¿hay algo que se use como moneda de curso legal en tu asentamiento? O tú, Wilson. Eres un arreglador, ¿hay algún tipo de mercancía en la que prefieras cobrar?
- No voy a ir a por vosotros. Si fuera así ya podíais ir despidiándoos, ¿vale? En plan “hay un terremoto, recibís cada uno 10-daño y morís. Fin”. No. Estoy aquí para averiguar qué va a pasar con todos esos personajes tan chulos, duros y seductores que habéis hecho. ¡Igual que vosotros!



LA 1ª SESIÓN



NOMBRES

Tum Tum, Gnarly, Fleece, White, Lala, Bill, Crine, Mercer, Preen, Ik, Shan, Isle, Ula, la chica de Joe, Dremmer, Balls, Amy, Rufe, Jackabacka, Ba, Ratón, Cabeza de perro, Hugo, Roark, Monk, Pierre, Norvell, H, Omie Wise, Corbett, Jeanette, Rum, Peppering, Brain, Matilda, Rothschild, Wisher, Partridge, Brace Win, Bar, Krin, Parcher, Millions, Grome, Foster, Mill, Dustwich, Newton, Tao, Missed, III, Princy, East Harrow, Kettle, Putrid, Last, Twice, Clarion, Abondo, Mimi, Fianelly, Pellet, Li, Harridan, Rice, Do, Winkle, Fuse, Visage, Enough-to-eat, Barker, Imam, Bowdy, Daff, Exit, Chin, Look, Shazza, Fauna, Sun, Chack, Ricarra, Prim

RECURSOS

carne, sal, grano, alimentos frescos, alimentos básicos, alimentos en conserva, carne (no preguntes), agua potable, agua caliente, asilo, libertad, ocio, combustible, calor, seguridad, tiempo, salud, suministros médicos, información, reputación, productos especializados, productos de lujo, gasolina, armamento, obreros, trabajadores cualificados, ovaciones, lealtad, vínculos de sangre, posición estratégica, drogas, animales de trabajo, ganado, experiencia, muros, lugares donde vivir, espacio de almacenamiento, maquinaria, contactos, acceso, materias primas, libros

TIPOS DE AMENAZAS

Señor de la guerra

Esclavista, reina de la colmena, profeta, dictador, coleccionista, macho alfa.

Aberraciones

Canibal, mutante, adicto al dolor, portador de enfermedad, psíquico jodementes, perturbado de nacimiento

Entornos

Prisión, criadero, horno, espejismo, laberinto, fortaleza.

Aficciones

Enfermedad, condición, tradición, engaño, sacrificio, obstáculo.

Salvajes

Partida de caza, sibaritas, matones, culto, turba, familia.

DURANTE LA 1ª SESIÓN

- Dirige el juego. ¡Venga!
- Describe. Vomita verborrea apocalíptica.
- Apóyate en la creación de personajes.
- Pregunata como loco.
- Déjate cosas para pensar en ellas.
- Busca lo que se les va de las manos.
- Presiona ahí.
- Empuja a los jugadores a usar movimientos.
- Da a cada personaje tiempo de escena con otros.
- Lánzate a crear PNJs con nombre, humanos.
- Que se peleen, joder.
- Rellena tu ficha de primera sesión.

ME PREGUNTO...

HAMBRE

AMBICIÓN

SED

ENVIDIA

IGNORANCIA

LOS PJS
Y SUS RECURSOS

DESESPERACION

MIEDO

DEGENERACION

DAÑO

Todo daño antes de las 6:00 se cura automáticamente según pase el tiempo. El daño más allá de las 9:00 empeora con el paso del tiempo a menos que sea estabilizado mediante atención médica. Si el jugador marca el segmento entre las 11:00 y las 12:00 significa que está clínicamente muerto, pero aún puede ser reanimado. Cualquier daño más allá de las 12:00 significa que el personaje está definitivamente muerto.

Cuando un personaje sufre daño este suele ser igual a la puntuación de daño del arma, ataque o accidente, menos la puntuación de armadura que lleve el personaje. A esto se le llama **daño tal cual**.

Cuando la cuenta atrás de daño del personaje sobrepasa las 9:00 el jugador puede elegir anotar una secuela en su hoja. Si lo hace, adquiere dicha secuela, pero el daño se detiene justo a las 9:00. Una vez haya superado las 9:00 puede elegir una secuela en lugar de añadir una nueva herida.

PNJs, BANDAS, VEHÍCULOS Y DAÑO

Cuando se hiere a PNJs...

- 1-daño: lesión visible, dolor, contusiones, miedo si parece probable que el PNJ se asuste del dolor.
- 2-daño: heridas, pérdida de conciencia, mucho dolor, huesos rotos, shock. Lesiones posiblemente mortales, en algunos casos, a veces mortales en el acto.
- 3-daño: la mitad de las veces supone la muerte en el acto. De lo contrario, heridas terribles, shock, muerte en breve.
- 4-daño: normalmente fatal de inmediato, pero algunas veces el pobre diablo tendrá que esperar para morir lentamente, maltrecho y destrozado.
- 5-daño o más: mortal, cuerpo destrozado.

Cuando una banda sufre daño...

- 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 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.

Cuando un vehículo sufre...

- 1-daño: Daños cosméticos, agujeros de bala, cristales rotos, humo. Los ocupantes pueden recibir 0-daño.
- 2-daño: daño funcional. Fuga de combustible, neumáticos pinchados, motor calado, problemas con la dirección, frenos o aceleración. Puede arreglarse sin un taller. Los ocupantes pueden recibir 1-daño.
- 3-daño: daños graves. Daño funcional que afecta a varios elementos mecánicos, pero aún puede arreglarse sin un taller. Los ocupantes pueden recibir 2-daño.
- 4-daño: averiado. Daño funcional catastrófico. Solo puede ser reparado en un taller o usarse para desguace. Los ocupantes pueden recibir 3-daño.
- 5-daño o más: siniestro total. Los ocupantes pueden recibir todo el daño, además de sufrir daño adicional si el vehículo explota o se estrella debido al daño sufrido.

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.

Presentamos a

EL MC

Ese eres tú, el MC, el director de juego de Apocalypse World.

un libreto para

APOCALYPSE WORLD

@2k+10 D. Vincent Baker
www.apocalypse-world.com

TOMA DE DECISIONES

Para poder jugar a descubrir lo que va a pasar necesitarás renunciar a tomar decisiones de vez en cuando. Si sucede algo sobre lo que no quieres decidir personalmente, no lo hagas. El juego te proporciona cuatro herramientas fundamentales que puedes utilizar para renunciar a esa responsabilidad: puedes **ponerlo en manos de un PNJ**, puedes **ponerlo en manos de un jugador**, puedes **crear una cuenta atrás** o puedes **convertirlo en algo por decidir**.

PNJs

Tum Tum, Gnarly, Fleece, White, Lala, Bill, Crine, Mercer, Preen, Ik, Shan, Isle, Ula, la chica de Joe, Dremmer, Balls, Amy, Rufe, Jackabacka, Ba, Ratón, Cabeza de perro, Hugo, Roark, Monje, Pierre, Norvell, H, Omie Wise, Corbett, Jeanette, Rum, Peppering, Brain, Matilda, Rothschild, Wisher, Partridge, Brace Win, Bar, Krin, Parcher, Millions, Grome, Foster, Mill, Dustwich, Newton, Tao, Missed, III, Princy, East Harrow, Kettle, Putrid, Last, Twice, Clarion, Abondo, Mimi, Fianelly, Pellet, Li, Harridan, Rice, Do, Winkle, Fuse, Visage, Enough-to-eat, Barker, Imam, Bowdy, Daff, Exit, Chin, Look, Shazza, Fauna, Sun, Chack, Ricarra, Prim

Táchalos cuando los uses. Recicla nombres sin usar de los libretos de personajes.

Humaniza a tus PNJs dándoles motivaciones sencillas que tengan sentido. En tu partida, haz que tus personajes sean **tipos sencillos**. Hacen lo que quieren, cuando quieren; y si algo se interpone en su camino, bueno, lo resuelven sobre la marcha. Se limitan a dejarse llevar por lo que les pide el cuerpo en ese momento, esto incluye a sus corazones, sus estómagos, coños y pollas, los dictados de su niño interior, sus visiones, lo que les salga de las narices y lo que tengan cojones de hacer.

Tras esto puedes establecer relaciones triangulares PJ-PNJ-PJ, haciendo a tus PNJs aún más humanos, siempre que te asegures de que sus motivaciones sencillas involucren a los personajes entre sí de uno en uno, no como grupo. Muestra diferentes aspectos de su personalidad a cada jugador.

EL MAESTRO DE CEREMONIAS

■ EL MAESTRO DE CEREMONIAS

OBJETIVOS

- Haz que Apocalypse World parezca real.
- Haz que las vidas de los personajes no sean aburridas.
- Juega para averiguar lo que va a suceder.

SIEMPRE HAS DE DECIR

- Lo que los principios básicos exijan (descritos más abajo).
- Lo que las reglas exijan.
- Lo que tus preparativos exijan.
- Lo que la honestidad exija.

LOS PRINCIPIOS BÁSICOS

- Vomita verborrea apocalíptica.
- Dirígete a los personajes, no a los jugadores.
- Haz tu movimiento, pero que no se note.
- Haz tu movimiento, pero no lo menciones.
- Considéralo todo como un objetivo.
- Da un nombre a todos, humanízalos.
- Haz preguntas sugerentes y utiliza las respuestas.
- Dales por culo y, de vez en cuando, recompénsalos.
- Hazte admirador de los personajes jugadores.
- Piensa en lo que sucede fuera de plano.
- De vez en cuando, renuncia a decidir.

TUS MOVIMIENTOS

- Sepáralos.
- Captura a alguien.
- Pon a alguien en un aprieto.
- Cambia daño por daño (tal cual).
- Anuncia problemas fuera de escena.
- Presagia algo sombrío.
- Inflige daño (tal cual).
- Quítales sus cosas.
- Hazles comprar.
- Activa las desventajas de sus cosas.
- Diles las posibles consecuencias y pregunta.
- Ofrece una oportunidad, con o sin un coste.
- Vuelve su movimiento en su contra.
- Haz un movimiento de amenaza (de uno de tus frentes).
- Después de cada movimiento: “¿Qué haces?”.

OTRAS COSAS QUE HACER

- Haz mapas como un loco.
- Devuelve las preguntas al que las haga o a todo el grupo.
- Divaga de vez en cuando.
- Haz elipsis unas veces y otras recreáte en los detalles.
- Pregunta a todo el mundo.

- Haz descansos y tómate tu tiempo.

■ MOVIMIENTOS DE LOS PELIGROS

Movimientos del MC para señores de la guerra:

- Flanquear, arrinconar o rodear a alguien.
- Atacar de repente, directa y duramente a alguien.
- Atacar a alguien cautelosamente, reservando fuerzas.
- Hacerse con algo o alguien, para obtener ventaja o información.
- Demostrar fuerza.
- Demostrar disciplina.
- Ofrecer un trato. Exigir concesiones u obediencia.
- Reclamar territorios: desplazarse hasta él, bloquearlo o asaltarlo.
- Sobornar a los aliados de alguien.
- Hacer un cuidadoso examen de alguien y atacarlo por su punto débil.

Movimientos del MC para aberraciones:

- Mostrar la naturaleza del mundo en el que habita.
- Mostrar lo que hay en su corazón.
- Atacar a alguien por la espalda o de forma sigilosa.
- Atacar a alguien de cara, pero sin previo aviso.
- Insultar, agraviar o provocar a alguien.
- Ofrecer algo a alguien, o hacer algo por alguien, esperando algo a cambio.
- Entrar en la vida de alguien, formar parte del día a día de alguien.
- Amenazar a alguien, directa o tácitamente.
- Robar algo a alguien.
- Arrebatarse algo a alguien.
- Tomar y retener a alguien.
- Arruinar algo. Ensuciarlo, pudrirlo, profanarlo, corromperlo o mancillarlo.

Movimientos del MC para entornos:

- Revelar algo a alguien.
- Mostrar algo para que todos lo vean.
- Esconder algo.
- Cerrar el paso.
- Permitir el paso.
- Ofrecer otro camino.
- Desplazar, mover, reorganizar.
- Ofrecer guía.
- Ofrecer protección.
- Restituir algo.
- Hacer desaparecer algo: perderlo, gastarlo, destruirlo.

Movimientos del MC para las aficciones:

- Alguien desatiende sus obligaciones, responsabilidades u obligaciones.
- Alguien desata su ira.
- Alguien lleva a cabo una acción autodestructiva, infructuosa o desesperada.
- Alguien llega en busca de ayuda.
- Alguien llega en busca de consuelo.
- Alguien se retira en busca de aislamiento.
- Alguien proclama que la aficción es un castigo.
- Alguien proclama que la aficción es, en realidad, una bendición.
- Alguien no consigue o se niega a adaptarse a las nuevas circunstancias.
- Alguien involucra a sus amigos o seres queridos.

El “alguien” de estos movimientos será normalmente un PNJ afectado.

Movimientos del MC para los salvajes:

- Explosión de violencia incontrolada y sin objetivo concreto.
- Realizar un ataque coordinado con un objetivo concreto.
- Contar historias (verdades, mentiras, alegorías, homilias).
- Exigir atención o lujos.
- Seguir estrictamente o desafiar a la autoridad.
- Atenerse o desafiar a la razón.
- Exhibir solidaridad o fuerza.
- Pedir ayuda o la participación de alguien.

■ MOVIMIENTOS BÁSICOS Y SECUNDARIOS

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Cuando **actúes bajo presión**, o te mantengas firme, tira+frío.

Cuando te **pongas agresivo con alguien**, tira+duro.

Cuando **intentas tomar algo por la fuerza**, o aferrarte a algo que ya tienes, tira+duro.

Cuando **intentas seducir o manipular a alguien**, dile lo que quieres y tira+seductor.

Cuando **calas una situación tensa**, tira+astuto.

Cuando **calas a una persona en una interacción tensa**, tira+astuto.

Cuando **abres tu mente a la vorágine psíquica mundial**, tira+bizarro.

Cuando **ayudas** a alguien que está tirando o **interfieres** con él, tira+Bio.

Al final de cada sesión, elige un personaje que conozca al tuyo mejor que antes.

MOVIMIENTOS SECUNDARIOS

Movimientos de daño y curación:

Cuando **sufras daño**, tira+daño sufrido.

Cuando **infliges daño al personaje de otro jugador**, el otro personaje recibe +1Bio contigo (en su ficha) por cada segmento de daño que inflijas.

Cuando **curas al personaje de otro jugador**, recibes +1Bio con él (en tu ficha) por cada segmento de daño curado.

Movimientos de trueque:

Cuando le **das a alguien 1-trueque esperando algo a cambio**, cuenta como si los hubieras manipulado y hubieras sacado un 10+ en la tirada, sin necesidad de realizarla.

Cuando **vas al bullicioso mercado de un asentamiento** buscando algo en particular y no es evidente dónde podrías ir a comprar algo así, tira+astuto.

Cuando **haces saber que quieres algo y dejas sonar tu bolsa para que venga a ti**, tira+trueque gastado (tira+3 máximo).

Augurio y pedir consejo:

Cuando usas tu taller o tus seguidores para realizar un **augurio**, tira+bizarro.

Cuando uses a tus seguidores para **obtener consejo** preguntales cuál creen que es el mejor curso de acción y el MC te lo dirá.

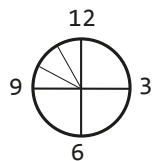
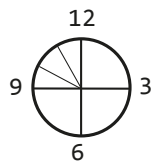
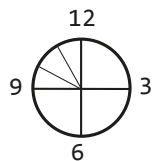
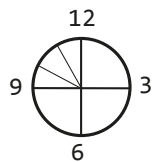
Movimientos opcionales de combate:

Cuando **proporcionas cobertura a alguien**, tira+frío.

Cuando **mantienes una posición o ruta insostenible**, tira+duro.

Cuando **te pones a cubierto**, tira+astuto.

Cuando **acompañes a otro en un movimiento**, tira+Bio. Si es un personaje del MC, tira+astuto.



Presentamos a

LOS FRENTE

Los frentes son usados por el MC para preparar la partida.

Un frente es un conjunto de peligros relacionados entre sí. Los peligros son gente, lugares y condiciones que, por el lugar en el que están y por lo que están haciendo, amenazan inevitablemente a los PJs, por lo que un frente reúne todos los peligros individuales que surgen de una única situación amenazante.

un libreto para

APOCALYPSE WORLD

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

CREANDO UN FRENTE

Para crear un frente, pilla una ficha de frentes y:

- Elige una carencia fundamental.
- Crea 3 o 4 peligros.
- Escribe sus objetivos / futuro oscuro.
- Escribe 2-4 preguntas por contestar.
- Enumera los integrantes del frente.
- Crea las cuentas atrás generales del frente.

Consulta las páginas 134-148 para ver las instrucciones completas.

CARENCIA FUNDAMENTAL

Tras cada frente hay una carencia fundamental. Elige 1:

- Hambre
- Ignorancia
- Desesperación
- Degeneración
- Sed
- Miedo
- Envidia
- Ambición

PELIGROS

Señores de la guerra

Esclavista
Reina de la colmena
Profeta
Dictador
Coleccionista
Macho alfa

Aberraciones

Caníbal
Mutante
Adicto al dolor
Portador de enfermedad
Psíquico jodementes
Perturbado de nacimiento

Entornos

Prisión
Criadero
Horno
Espejismo
Laberinto
Fortaleza

Aficciones

Enfermedad
Condición
Tradición
Engaño
Sacrificio
Obstáculo

Salvajes

Partida de caza
Sibaritas
Matones
Culto
Turba
Familia

Consulta en las páginas 136-139 para descripciones completas, incluyendo impulsos.

FRENTE

PELIGRO 1

ES CONOCIDO COMO:

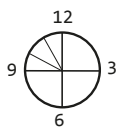
TIPO:

IMPULSO:

DESCRIPCIÓN Y REPARTO:

MOVIMIENTO PERSONALIZADO:

CUENTA ATRÁS:



PELIGRO 2

ES CONOCIDO COMO:

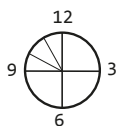
TIPO:

IMPULSO:

DESCRIPCIÓN Y REPARTO:

MOVIMIENTO PERSONALIZADO:

CUENTA ATRÁS:



FRENTE

ES CONOCIDO COMO:

EXPRESA:

FUTURO OSCURO / OBJETIVOS:

DESCRIPCIÓN Y REPARTO:

POR DECIDIR:

PELIGRO 3

ES CONOCIDO COMO:

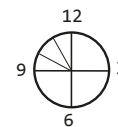
TIPO:

IMPULSO:

DESCRIPCIÓN Y REPARTO:

MOVIMIENTO PERSONALIZADO:

CUENTA ATRÁS:



PELIGRO 4

ES CONOCIDO COMO:

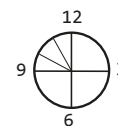
TIPO:

IMPULSO:

DESCRIPCIÓN Y REPARTO:

MOVIMIENTO PERSONALIZADO:

CUENTA ATRÁS:



MOVIMIENTOS SECUNDARIOS

MOVIMIENTOS DE TRUEQUE

Los personajes tienen acceso a los movimientos de trueque por defecto, pero el MC puede decidir limitarlos.

Cuando **le das a alguien 1-trueque esperando algo a cambio**, cuenta como si los hubieras manipulado y hubieras sacado un 10+ en la tirada, sin necesidad de realizarla.

Cuando **vas al bullicioso mercado de un asentamiento buscando algo en particular** y no es evidente dónde podrías ir a comprar algo así, tira+astuto. Con un 10+ lo encuentras sin más. Entre 7-9, el MC elige una de las siguientes opciones:

- *cuesta 1-trueque más de lo que esperabas*
- *está disponible, pero solo si encuentras a un tipo que conoce a otro tipo*
- *maldeción, tenía uno y acabo de venderlo a ese tal Rolfball, quizás puedas conseguir que se desprenda de él*
- *lo siento, no lo tengo, pero puede que esto te sirva*

Cuando **haces saber que quieres algo y dejas sonar tu bolsa para que venga a ti**, tira+trueque gastado (tira+3 máximo). Debe ser algo que podrías conseguir de manera legítima. Con un 10+, conseguirás que llegue hasta ti sin ningún tipo de compromiso adicional. Entre 7-9, lo que buscas, o algo muy parecido, vendrá a ti. Si fallas vendrá a ti, pero con un fuerte compromiso.

AUGURIO

Por defecto nadie tiene acceso al augurio, pero los seguidores de un iluminado o el taller de un genio pueden permitirlo.

Cuando usas tu taller o tus seguidores para realizar un **augurio**, tira+bizarro. Si tienes éxito puedes elegir 1 opción:

- *Te pones en contacto con la vorágine psíquica mundial o con alguien o algo relacionado con esta.*
- *Aíslas y proteges a una persona u objeto de la vorágine psíquica mundial.*
- *Aíslas y contienes un fragmento de la propia vorágine psíquica mundial.*
- *Insertas información en la vorágine psíquica mundial.*
- *Abres una ventana a la vorágine psíquica mundial.*

Por defecto, el efecto durará tanto tiempo como lo mantengas y penetrará solo superficialmente en la vorágine psíquica mundial, de manera local y derramará inestabilidad. Con un 10+ elige 2. Entre 7-9 elige 1:

- *Persiste (durante unos instantes) sin que lo mantengas activamente.*
- *Penetra profundamente en la vorágine psíquica mundial.*
- *Penetra más allá del ámbito local en la vorágine psíquica mundial.*
- *Es estable, contenido y no derrama inestabilidad.*

Si fallas pasará algo malo y tu antena se llevará la peor parte.

Presentamos a

LOS MOVIMIENTOS

Amigo, en Apocalypse World *eres* lo que *haces*.

un libreto para

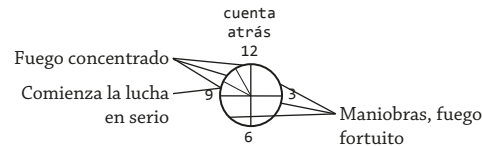
APOCALYPSE WORLD

@2k+10 D. Vincent Baker
www.apocalypse-world.com

MOVIMIENTOS OPCIONALES DE COMBATE

Los movimientos opcionales de combate y la cuenta atrás de batalla no están en juego por defecto. El MC puede decidir ponerlos en juego.

Cuenta atrás de batalla:



Fuego fortuito significa 0-daño o 1-daño (balas rebotadas, perdidas o disparadas desde demasiado lejos como para que puedan ser efectivas). Fuego concentrado significa daño a lo grande, el que indiquen las armas y sus números.

Cuando **proporcionas cobertura a alguien**, tira+frío. Con un 10+, consigues mantenerlo fuera del fuego concentrado, incluso más allá de las 9:00. Entre 7-9, su posición o trayectoria es insostenible y debe actuar de manera acorde. Si fallas sufre fuego concentrado inmediatamente. Si aún no eran las 9:00, ahora lo son.

Cuando **mantienes una posición o ruta insostenible**, tira+duro. Con un 10+ puedes seguir y durante 3 segmentos estarás solo bajo fuego fortuito, incluso más allá de las 9:00. Con 7-9 puedes seguir y durante 1 segmento estarás solo bajo fuego fortuito. En cualquier caso, debes abandonar esa posición o camino antes de que termine tu tiempo para evitar el fuego concentrado. Si fallas, debes abandonar inmediatamente o sufrir fuego concentrado. Si aún no eran las 9:00, ahora lo son.

Cuando **te pones a cubierto**, tira+astuto. Si tienes éxito, estás en un lugar relativamente seguro durante el resto de la batalla. Con un 10+, no estás bajo el fuego. Con 7-9, estás bajo fuego fortuito. Si fallas, tienes que abandonar tu posición inmediatamente o quedar bajo fuego concentrado.

Cuando **acompañas a otro en un movimiento**, tira+Bio. Si es un personaje del MC, tira+astuto. Con un 10+, el MC elegirá una opción adecuada de entre las siguientes:

- *infliges +1daño*
- *sacas ventaja a alguien*
- *conviertes en segura una posición o ruta insostenible*
- *provocas una oportunidad y la aprovechas al máximo*

Con 7-9, provocas una oportunidad, pero aún no has podido aprovecharla. El MC te dirá de qué se trata. Si fallas, el MC elegirá una de las opciones anteriores para uno de sus personajes.

LOS MOVIMIENTOS

■ MOVIMIENTOS BÁSICOS

ACTUAR BAJO PRESIÓN

Cuando **hagas algo bajo presión**, o te mantengas firme para soportar la presión, tira+frío. Con un 10+ lo consigues. Con 7-9 te acobardas, dudas o te quedas paralizado: el MC puede ofrecerte un resultado peor, un trato difícil o una elección desagradable.

PONERSE AGRESIVO

Cuando **te pongas agresivo con alguien**, tira+duro. Con 10+ tus oponentes tienen que elegir: obligarte a que vayas más allá de las palabras asumiendo las consecuencias, o achantarse y hacer lo que quieres que hagan. Con 7-9 pueden elegir entre las anteriores o una de estas:

- *apartarse de tu camino*
- *atrincherarse en un lugar seguro.*
- *dar algo que crean que quieres.*
- *retirarse despacio, con las manos donde puedas verlas.*
- *decirte lo que crean que quieres saber (o lo que quieras oír).*

TOMAR POR LA FUERZA

Cuando intentas **tomar algo por la fuerza** o aferrarte a algo que ya tienes, tira+duro. Si tienes éxito, elige entre las opciones. Con 10+ elige 3. Con 7-9 elige 2:

- *te haces definitivamente con ello.*
- *sufres un poco de daño.*
- *infliges un daño terrible.*
- *impresionas, desmoralizas o asustas a tu enemigo.*

SEDUCIR O MANIPULAR

Cuando intentas **seducir o manipular** a alguien, diles lo que quieres y tira+seductor. Si tienes éxito con los PNJs, te harán prometer algo a cambio en primer lugar. Con 10+ puedes cumplir o no la promesa más tarde. Con 7-9 querrán alguna garantía concreta e inmediata. Si se trata de un PJ con 10+ obtienes ambas, con 7-9 elige una:

- *si te hacen caso, marcarán experiencia.*
- *si se niegan, estarán actuando bajo presión.*

Lo que hagan depende de ellos.

■ MOVIMIENTOS BÁSICOS

CALAR UNA SITUACION

Cuando **calas una situación tensa**, tira+astuto. Si tienes éxito, puedes hacerle preguntas al MC. Mientras actúes de acuerdo con una de estas respuestas, recibes +1. Con un 10+ elige 3 preguntas de entre las siguientes. Con 7-9 elige 1:

- *¿cuál es mi mejor ruta de escape/de entrada/alternativa?*
- *¿qué enemigo es más vulnerable para mí?*
- *¿qué enemigo representa la mayor amenaza?*
- *¿qué debería estar buscando?*
- *¿cuál es la verdadera intención de mi enemigo?*
- *¿quién está al mando aquí?*

CALAR A UNA PERSONA

Cuando **calas a una persona** en una situación tensa, tira+astuto. Con un 10+ recibes 3 puntos. Con 7-9 recibes 1 punto. Gasta estos puntos mientras interactúes con esa persona para obtener respuestas a las siguientes preguntas a razón de 1 por cada pregunta:

- *¿estás diciendo la verdad?*
- *¿qué siente tu personaje en realidad?*
- *¿qué pretende tu personaje en realidad?*
- *¿qué quiere tu personaje que haga?*
- *¿cómo podría hacer que tu personaje ____?*

ABRIR TU MENTE

Cuando **abres tu mente a la vorágine psíquica mundial**, tira+bizarro. Si tienes éxito, el MC te dirá algo nuevo e interesante sobre la situación actual y podrá hacerte una o dos preguntas que deberás responder. Con 10+, el MC te dará una información valiosa. Con 7-9, el MC te dará una impresión general, una pista. Si ya sabes todo lo que hay que saber, el MC te informará de ello.

AYUDAR O INTERFERIR

Cuando **ayudas** a alguien que está tirando o **interfieres** con él, tira+Bio. Si tienes éxito le darás un +1 (ayudando) o un -2 (interfiriendo) a la siguiente. Entre 7-9, tú también te verás expuesto al fuego, peligro, consecuencias o precio.

FIN DE LA SESIÓN

Al final de cada sesión elige un personaje que conozca al tuyo mejor que antes. Si hay más de uno, elige al que quieras. Dile a ese jugador que sume +1 a su Bio contigo en su ficha. Si tras esto su historia contigo es Bio+4, pasará a Bio+1 (y por tanto marcará un círculo de experiencia).

■ MOVIMIENTOS SECUNDARIOS

MOVIMIENTOS DE DAÑO Y CURACIÓN

Por defecto, los movimientos de daño y curación están en juego. El MC puede decidir ignorarlos en casos particulares.

Este movimiento es inusual en el sentido de que un acierto es malo para el jugador y un fallo es bueno:

Cuando **sufras daño**, tira+daño (después de descontar el valor de armadura, si llevas). Con un 10+ el MC puede elegir 1 de estas opciones:

- *Estás fuera de combate: inconsciente, atrapado, confundido o aterrorizado.*
- *Es peor de lo que parecía. Recibes 1-daño adicional.*
- *Elige 2 de la siguiente lista.*

Entre 7-9, el MC puede elegir 1 de las siguientes opciones:

- *Pierdes el equilibrio.*
- *Pierdes lo que fuera que estabas sujetando.*
- *Pierdes el rastro de algo o alguien a quien estabas prestando atención.*
- *No te das cuenta de algo importante.*

Si fallas, el MC aún puede elegir algo de la lista anterior. Sin embargo, si lo hace se reduce parte del daño, recibes -1daño.

Cuando **infliges daño al personaje de otro jugador**, el otro personaje recibe +1Bio contigo (en su ficha) por cada segmento de daño que inflijas. Si esto hace que llegue a Bio+4, el otro personaje anota Bio+1 como de costumbre y marca un círculo de experiencia.

Cuando **curas al personaje de otro jugador**, recibes +1Bio con él (en tu ficha) por cada segmento de daño curado. Si esto hace que llegues a Bio+4, anota Bio+1 como de costumbre y marca un círculo de experiencia.

Cuando hieres a alguien esa persona te ve con más claridad. Cuando curas a alguien llegas a conocerlo mejor.

PEDIR CONSEJO

Por defecto, nadie tiene acceso a pedir consejo, pero los seguidores de un iluminado pueden tenerlo.

Cuando uses a tus seguidores para **obtener consejo** pregúntales cuál creen que es el mejor curso de acción y el MC te lo dirá. Si sigues su consejo, recibes +1 a todas las tiradas que hagas para alcanzar tu objetivo. Si lo haces pero no lo alcanzas, marca experiencia.