

LOCAL

Tu local consta de una atracción principal, apoyada por dos atracciones menores (como un bar de bebidas apoyado por música y comida rápida). Elige una principal y 2 de apoyo:

- comida de lujo
- música
- moda
- montones de comida
- sexo
- espectáculo
- comida rápida
- juegos
- arte
- bebidas
- café
- drogas
- escaparate (mirar y que te miren)

Para la atmósfera de tu local, elige y subraya 3 o 4: *bullicio, intimidad, humo, sombras, perfume, sudor, terciopelo, fantasía, latón, luces, acústica, anonimato, carne, espiar conversaciones, sangre, intriga, violencia, nostalgia, especias, silencio, lujo, desnudos, restricción, olvido, dolor, perversión, caramelos, protección, mugre, ruido, baile, relax, fruta fresca, una jaula.*

Tus clientes habituales incluyen 5 PNJs (al menos): Lamprey, Ba, Camo, Toyota y Lits.

¿Cuál es tu mejor cliente habitual?

¿Cuál es tu peor cliente habitual?

Estos tres PNJs (al menos) tienen un interés en tu local: Been, Rolfball y Gams.

¿Quién quiere entrar en el negocio?

¿A quién le debo algo?

¿Quién quiere que desaparezca tu local?

Para la seguridad, elige:

Una banda (3-daño, banda pequeña, 1-armadura).

O elige 2 de:

una práctica escopeta (3-daño, cerca, recargar, escabrosa).

un portero que conoce su trabajo (2-daño, 1-armadura).

alambre y contrachapado (1-armadura).

secreto, contraseña, códigos y señales, solo con invitación, por recomendación.

todos vais armados: tu gente son una banda (2-daño, banda pequeña, 0-armadura).

una madriguera con callejones sin salida, escondites y vías de escape.

sin localización fija, siempre nuevos lugares.

PERSONAL

Tu personal puede estar compuesto completamente por personajes jugadores (con su consentimiento), por PNJs, o por una mezcla de ambos. Si incluyes PNJs, esbózalos (nombre y una línea de descripción) junto al MC. Asegúrate de que encajen con tu local.

EQUIPO Y TRUEQUES

Presentamos a

EL MAESTRO D'

En la legendaria Edad Dorada había un tipo llamado Maestro. Era conocido por su increíble estilo al vestir y porque, donde quiera que fuera, la música era de lujo. Había otro tío llamado Maitre d'. Era conocido por su increíble estilo y porque, donde quiera que fuera, la gente tenía todo el papeo que pudiera zampar, y del estilo más pijo.

Aquí, en Apocalypse World, estos dos tipos están muertos. Murieron y su grasa se evaporó crepitando como un filete en la sartén, murieron al igual que todo ese lujo y la comida sin fin. El nuevo maestro D' no puede darte lo que esos tipos solían dar, pero ¡a tomar por culo! Tal vez pueda encontrarte alguna mierda para quitarte el mono.

un libreto para

APOCALYPSE WORLD
©2k+11 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...

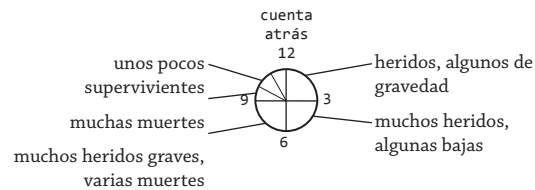
1-daño: algunos heridos, uno o dos de gravedad, sin bajas.

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 las bandas son de diferente tamaño, cada punto de diferencia añade +1daño para la banda más grande, y -1daño por cada punto de diferencia para la banda de menor tamaño.



■ CREANDO UN MAESTRO D'

Para crear tu Maestro D', elige nombre, aspecto, características, movimientos, equipo, local y Bio.

NOMBRE

Cookie, Silver, Smoky, Slops, Chief, Rose, Angler, Chairman, Grave, Saffron, Life.

Yen, Emmy, Julia, Jackbird, Francois, Esco, Boiardi, Mari, Nan, Rache, Proper, Fall.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

Ropa informal, ostentosa, vintage, de carnicer, fetichista o blanco immaculado.

Rostro ojeroso, infantil, precioso, expresivo, grande, tatuado, de porcelana o lleno de cicatrices.

Mirada fría, brillante, inquisitiva, sincera, traviesa o tuerto.

Cuerpo gordo, inquieto, achaparrado, voluptuoso, inusual o flaco.

Manos flexibles, rápidas, precisas, nerviosas, con cicatrices, juguetonas o dedos de salchicha.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

BIO

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

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

- Elige al personaje que te parece más atractivo. Dale a ese jugador Bio+2.
- Dale a todos los demás Bio+1.

Durante el turno de los demás:

- Elige a tu personaje favorito, ignora el número que te diga y escribe Bio+3 en su lugar.

- Para todos los demás, escribe el número que te digan junto al nombre de su personaje y súmalo +1.

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 Maestro D'.

EQUIPO

Tienes:

- un arma de filo peligrosa, como un cuchillo de cocina o unas tijerasafiladísimas de 30 cm. (2-daño, mano)
- baratijas por valor de 1-trueque
- ropa apropiada para tu imagen, incluyendo una prenda 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

cuanta 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 MAESTRO D'

Si le consigues algo a otro personaje (sexo, comida o cualquier otra cosa), cuenta como si hubieras tenido sexo con él.

MEJORAS

experiencia ○○○○○ >> **mejora**

— recibes +1seductor (máximo seductor+3)

— recibes +1frío (máximo frío+2)

— recibes +1duro (máximo duro+2)

— recibes +1bizarro (máximo bizarro+2)

— recibes un nuevo movimiento de maestro d'

— recibes un nuevo movimiento de maestro d'

— añade una opción de seguridad a tu local

— terminas con el interés de alguien por tu local

— 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 tres movimientos básicos y mejóralos

— mejora los otros 4 movimientos básicos

■ MOVIMIENTOS DEL MAESTRO D'

○ **¿A esto lo llamas problemas?:** Cuando haces algo bajo presión, tira+seductor en lugar de tira+frío.

○ **Un demonio con la navaja:** Cuando uses un arma de filo para tomar por la fuerza, tira+seductor en lugar de tira+duro.

○ **Metido en todos los tinglados:** Haz correr la voz sobre lo que quieres (puede ser una persona o cualquier cosa, lo que sea) y tira+seductor. Con 10+, aparece en tu local para ti, como por arte de magia. Con 7-9, tu gente hará un esfuerzo y todos desean complacerte, o al menos lo intentan ¿vale? Con un fallo, aparece en tu local para ti, con unas desagradables obligaciones añadidas.

○ **Todo el mundo come, incluso ese tipo:** Cuando desees saber algo acerca de alguien importante (nóbralo), tira+seductor. Con 10+ puedes preguntarle al MC 3 cosas. Con 7-9 puedes preguntar 1.

- ¿Cómo le van las cosas? ¿Qué pasa con él?
- ¿Quién o qué es lo que más ama en este mundo?
- ¿Qué sabe? ¿Qué le gusta? ¿En quién confía?
- ¿Cuándo será la próxima vez que nos crucemos?
- ¿De qué manera podría llegarle física o emocionalmente?

○ **Tan solo dame un motivo:** Nombra a alguien que probablemente vaya a comer, beber o ingerir algo que tú hayas tocado. Si es un PNJ tira+duro y si es un jugador tira+Bio. Con 10+ sufrirá 4-daño (perforante) en algún momento durante las siguientes 24 horas. Con 7-9 serán 2-daño (perforante). Con un fallo, algunas personas a elección del MC, quizá incluyendo a tu objetivo, o quizá no, sufrirán 3-daño (perforante).

■ OTROS MOVIMIENTOS

■ TRUEQUES

Con 1-trueque cubrirás un mes de gastos si tus gustos no son demasiado refinados. Con 1-trueque cubrirás también los gastos de tu gente para hacer un evento espectacular o dos.

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.

■ TU MÁSCARA

Elige tu tipo de máscara: Máscara deportiva, de gas, esculpida, rapiñada, fetichista, casco de combate, pañuelo o pasamontañas.

Elige su aspecto: polvorienta, deteriorada, pintada, manchada o agrietada.

Lo inesperado: Cuando alguien te ve desenmascarado por primera vez recibe daño aturdidor, además de cualquier otra cosa que ocurra.

Desenmascarado eres (elige 2):

- Vulnerable. Cuando recibes daño, recibes +1daño.
- Grotesco. Cada jugador que te ve recibe de inmediato Bio+3 contigo.
- Asustadizo. Recibes un -1 mientras no cubras tu rostro de nuevo.
- Indeciso. Cuando causas daño, causas -1daño.
- Avergonzado. Tienes Duro=0 mientras no cubras tu rostro de nuevo.
- Débil. Dejas de tener acceso a todos los movimientos de tu personaje. Aún puedes hacer los movimientos básicos.

■ DIBUJA TU MÁSCARA ■ EQUIPO Y TRUEQUES

--	--

No es opcional.

■ TRUEQUES

Si cobras a alguien rico por tus servicios, 1-trueque es el precio habitual para: *ejecutar un asesinato, extorsión u otro tipo de violencia, una semana trabajando como guardaespaldas o líder de banda, el sueldo de un mes como matón, cumplir una amenaza, escoltar un convoy por territorio hostil o el trabajo físico de un mes que requiera su fuerza y tamaño.*

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 SINROSTRO

¿Sucede en todas partes? ¿Sucedió en la legendaria Edad Dorada, cuando la vida era fácil? Lo único seguro es que aquí sucede: algunos de nosotros nacemos, crecemos y vivimos sin rostro. Tenemos *cosas* en la parte delantera de nuestras cabezas, por supuesto, cosas blandas, maleables, expresivas, que muestran cosas, pero no son nuestros *rostros*. Nuestros rostros deberían ser duros, implacables, silenciosos y severos, deberían ser lo que nosotros somos. Siempre inmutables.

un libreto para

APOCALYPSE WORLD

@2k+11 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 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.



■ CREANDO UN SINROSTRO

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

NOMBRE

Hunk, Tor, Ork, Doule, Big Fucker, Blag, Mega, Dent, Crudhammer, Deg, Frog, Summint, Trench, Zuto, Kray, Momo, Gigg, Meat, Stomp, Playboy.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

Ropa informal, propia de un fetichista del sadomaso, armadura llamativa o rapiñada.

Mirada dura, despiadada, muerta, calculadora u ojos en blanco.

Cuerpo enorme, musculoso, larguirucho, fibroso u obeso.

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 los personajes te ayudó a hacer algo terrible. Dale a ese jugador Bio+2.
- Dale a todos los demás Bio+1.

Durante el turno de los demás:

- Uno de los personajes fue amable y se dirigió a ti sin miedo; ignora el número que te diga y anota Bio+3 en su lugar.
- Uno de los personajes te resulta muy guapo, escribe el número que te diga junto al nombre de su personaje y súmale +1.

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. Elige 3 movimientos de sinrostro.

EQUIPO

Además de la máscara tienes:

- Un arma brutal.
- Baratijas por valor de 1-trueque.
- Vestimenta adecuada a tu aspecto, incluyendo una protección con valor de 1-armadura o 2-armadura a tu elección (defínela).

Elige un arma brutal:

- magnum (3-daño, cerca, recargar, ruidoso)
- recortada (3-daño, cerca, recargar, escabrosa)
- palanca, garrote o bate (2-daño, mano, escabrosa)
- machete o hacha (3-daño, mano, escabroso)
- motosierra (3-daño, mano, automática, escabrosa)

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 SINROSTRO

Si tienes relaciones sexuales con otro personaje, obtienes 1 punto. Si ese jugador se ve en una situación jodida, cualquiera de los dos puede gastar ese punto para hacer que tú estés allí.

MEJORAS

- experiencia ○○○○○ >> mejora
- recibes +1frío (máximo frío+2)
 - recibes +1duro (máximo duro+2)
 - recibes +bizarro(máximo bizarro+2)
 - recibes otro movimiento de sinrostro
 - recibes otro movimiento de sinrostro
 - recibes una banda (detállala) y **macho alfa**
 - recibes un asentamiento (detállalo) y **riquezas**
 - 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 SINROSTRO

○ **Pitbull:** Cuando recibas una debilidad, nombra a la persona que consideras más responsable. Recibes +1 en todas las tiradas contra esa persona para siempre (cuentan todas las tiradas con esa persona como objetivo. Las tiradas contra su familia y amigos, seguidores o propiedades deberían contar, a criterio del MC. MC, recuerda que tu trabajo es hacer que Apocalypse World parezca real y mantener interesantes las vidas de los personajes, no negar bonificaciones).

○ **Rasputín:** Acribillado, apuñalado y envenenado, continuas avanzando. Cuando quieres acojonar a alguien y avanzas hacia él recibes +1armadura. Pueden seguir disparándote y apuñalándote, no te importa demasiado sangrar.

○ **Juggernaut:** Aplica un -2 en todas las tiradas “cuando recibes daño”.

○ **¡Oh, sí!** Tira+duro para abrirte paso a través del escenario para alcanzar o alejarte de algo. Con 10+ mueves o destruyes lo que haya en tu camino como tú quieras. Con 7-9 consigues lo que quieres, moviendo o destruyendo lo que haya en el lugar, pero recibes 1-daño (perforante) y estás desorientado y bajo presión en tus siguientes acciones, has dejado algo atrás o te has llevado algo contigo. Imagínate atravesando muros o empujando restos de coches calcinados.

○ **El olor de la sangre:** Al comienzo de la sesión tira+bizarro. Con 10+ ganas 1+1 puntos. Con 7-9 ganas 1 punto. En cualquier momento, tú o el MC podéis gastar 1 punto para trasladarte a la escena de una batalla (una auténtica batalla, no algo de violencia privada entre un par de personas). Con un fallo, el MC obtiene 1 punto, que puede gastar para llevarte allí e inmovilizarte.

○ **Norman:** Sigues los consejos de tu máscara. Tira+bizarro para ver qué te indica. Con 10+ marca experiencia y ganas un +1 si haces lo que la máscara desea. Con 7-9 ganas un +1 si haces lo que desea y actúas bajo presión si no lo haces. Con un fallo la máscara tiene sus propios objetivos y actúas bajo presión si no los sigues.

○ **Como si fuéramos uno:** Los intentos por parte de otros PJs para quitarte o hacer que entregues o te quites la máscara con los movimientos ponerse agresivo o seducir / manipular obtienen un -2. Un PNJ jamás logrará desmascararte contra tu voluntad salvo si estás completamente a su merced.

○ **Bestial:** Recibes +1duro (máximo duro+3).

PUNTOS

OTROS MOVIMIENTOS

■ SÍMBOLO DE ESPERANZA

Llevas un símbolo de:

- el querido y radiante sol.
- el agua pura y dulce.
- el propósito y los logros del ser humano.
- la salud, la abundancia y el crecimiento.
- el pasado que puede renacer.
- el futuro que solo ahora será posible.
- la sanación.

¿Qué es?

Solo es un símbolo y es reemplazable. Es importante por lo que significa, no por lo que es.

Cuando **vas entre la gente ofreciendo esperanza**, responden ofreciéndote comida, alojamiento, compañía, confianza y cualquier otra pequeña cosa que necesites por valor de 1-trueque o menos, generosamente o de mala gana según sea su naturaleza.

Cuando **vas entre la gente aprovechándote de su esperanza**, responden ofreciéndote comida, alojamiento, compañía, confianza, cualquier otra pequeña cosa que necesites o incluso lo que lleven en los bolsillos por valor de 1 o 2-trueques. No te van a soportar de forma permanente.

Cuando **vas entre la gente actuando con esperanza**, responden difundiendo tu nombre donde quiera que vayan, a todos los que encuentran, con admiración, asco, miedo o desprecio, según sea su naturaleza.

■ EQUIPO & TRUEQUES

■ TRUEQUES

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 REFERENTE

En los primeros recuerdos que se conservan, el mundo se colapsó. Las ciudades temblaron, ardieron o simplemente perecieron agonizando, famélicas y silenciosas. Los cielos aullaron. No todos los que lo recuerdan lo hacen de la misma manera. La gente olvidó quiénes eran, de dónde venían, lo que podían hacer.

Ahora, en este mundo de inmundicia y ceguera, hay unos pocos con una nueva visión. Caminan entre nosotros en pie de guerra, indomables y condenados, manteniendo la esperanza y luchando por algo mejor.

un libreto para

APOCALYPSE IN WORLD

©2k+11 D. Vincent Baker
www.apocalypse-world.com

■ REGLAS ADICIONALES

MOVIMIENTOS DE OTROS LIBRETOS

Durante la creación del personaje, puedes elegir un movimiento de otro libreto. Estas no son tus únicas opciones, tan solo una selección de aquellas que podrías encontrar compatibles con tus puntos fuertes:

A la mierda [exterminador]: planear una ruta de escape.

Bendición de batalla [ángel], **temerario** [conductor], **protección divina** [iluminado] o **reflejos imposibles** [zorra peligrosa]: armadura especial.

Casi siempre en lo cierto [genio]: bonificación por aconsejar.

Combate disciplinado [hibernado*]: controlar el daño que infliges.

Como una puta cabra [exterminador]: +1duro.

Curtido en la batalla [exterminador]: actuar bajo presión con duro en lugar de frío.

Inspirador [hibernado*]: otros marcan experiencia cuando te ayudan.

Instintos perfectos [zorra peligrosa]: bonificación al calar una situación.

Juggernaut [sinostro*]: mejorar cuando sufres daño.

Mi otro coche es un tanque [conductor]: vehículo blindado y armado.

NO ME TOQUES LOS COJONES [exterminador]: contar como una banda en combate.

No se deja a nadie atrás [hibernado*]: mejora cuando ayudas a otros en batalla.

Reputación [arreglador]: tira+frío para controlar tu reputación.

Sanguinario [exterminador] o **Implacable** [zorra peligrosa]: infligir daño adicional.

El sinostro y el hibernado son libretos de edición limitada disponibles en el mecenazgo.



■ CREANDO AL REFERENTE

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

NOMBRE

Fraze, Garber, MB, Alonzo, Queue, Hurricane, Rhyme, Humpty Dumpty, Road, Sun, Eliza, Pandora, Shar, Mom, Guru, Sister, Clarity, Cassa, Morgana, Burn.

MOVIMIENTOS

Tienes todos los movimientos básicos. También obtienes **visionario** y 2 movimientos más de referente.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

- Dale a todo el mundo Bio+1. Eres un libro abierto.

Durante el turno de los demás pregúntate por cada uno de ellos: tal y como es, ¿hay un lugar para él en el futuro que tú esperas?

- Si la respuesta es sí, anota el número que te diga junto al nombre del personaje.
- Si la respuesta es no, súmale 1 al número que te diga y anótalo junto al nombre del personaje. Estás pendiente de él.

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.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo, oculto o trans.

Ropa práctica, de superviviente o cómoda.

Rostro curtido, lleno de cicatrices, sombrío, arrugado, triste, llamativo o dulce.

Mirada tranquila, distraída, centrada, cautelosa, risueña, clara, ardiente o triste.

Cuerpo delgado, inquieto, relajado, sólido o voluptuoso.

EQUIPO

Obtienes:

- 1 símbolo de esperanza
- 2 armas comunes
- baratijas por valor de 1-trueque
- vestimenta adecuada a tu aspecto, incluyendo una protección con valor de 1-armadura a tu elección (defínela).
- Armas comunes (elige 2):
 - pistola 9 mm (2-daño, cerca, ruidosa)
 - rifle de caza (2-daño, lejos, ruidoso)
 - cuchillo grande (2-daño, mano)
 - machete (3-daño, mano, escabroso)
 - magnum (3-daño, cerca, recargar, ruidoso)
 - 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

FRÍO ponerse agresivo; tomar por la fuerza

DURO destacar

DURO seducir o manipular

SEDUCTOR destacar

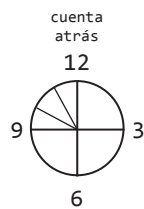
SEDUCTOR calar una situación; calar a una persona

ASTUTO destacar

ASTUTO abrir tu mente

BIZARRO destacar

DAÑO cuenta atrás



estabilizado

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

BIO ayudar o interferir; fin de la sesión

SEXO CON EL REFERENTE

Si mantienes relaciones sexuales con otro personaje al que amas todo está bien, mis bendiciones. Pero si no le amas, tacha permanentemente una mejora que no hayas tomado. Esta mejora no puede ser "cambia el tipo de personaje por otro nuevo".

MEJORAS

- experiencia ○○○○○ >> mejora
- recibes +1duro (máximo duro+3)
 - recibes +1frío (máximo frío+2)
 - recibes +1seductor (máximo seductor+2)
 - recibes +1astuto (máximo astuto+2)
 - recibes un nuevo movimiento de Referente
 - recibes un nuevo movimiento de Referente
 - recibes seguidores (detállalos) y **fortuna**
 - recibes una banda (defínela) 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 DEL REFERENTE

○ **Visionario:** cuando compartes tu visión del futuro con el personaje de otro jugador, tira+duro. Con 10+ recibes 3 puntos, con 7-9 recibes 2 puntos. Cuando quieras puedes gastar 1 punto para hacer que el otro personaje marque experiencia. Con un fallo, el otro personaje recibe 1 punto que puede usar para que tú ganes experiencia en los mismo términos.

○ **Conoce a tu enemigo:** Cuando abres tu mente a la vorágine psíquica mundial tira+duro en lugar de bizarro.

○ **Ojos limpios:** Cuando calas a una persona tira+duro en lugar de astuto.

○ **Presencia imponente:** Cuando le das a alguien una orden o una advertencia tira+duro. Si tienes éxito el otro elige una de las siguientes opciones:

- *Lo hacen, cumplen tu orden o siguen tu advertencia.*
- *Quedan paralizados.*
- *Retroceden con las manos donde puedas verlas.*
- *Te atacan.*

Con 10+ además tienes un +1 a tu siguiente tirada contra ellos. Con un fallo hacen lo que quieren y además tienes un -1 en tu siguiente tirada contra ellos.

○ **Una larga historia:** Elige un movimiento de otro libreto (durante la creación de personaje, cógelo de un libreto que no esté siendo usado).

○ **Indómito:** Cuando vayas a una batalla tira+duro. Con 10+ obtienes 3 puntos. Con 7-9 obtienes 2 puntos. Con una fallo obtienes 1 punto pero tienes un -1. Durante la batalla puedes gastarlos en:

- *Nombra a un PNJ dentro de tu alcance. Lo matas, desarmas o dejas fuera de combate (a elección del MC).*
- *Nombra a un personaje a tu alcance. Redirige su ataque a otro personaje a tu alcance o a ninguna parte (contra el suelo, un muro o el cielo).*
- *Nombra a un personaje en la escena, pero fuera de tu alcance. Recorres la distancia que os separa antes de que puedan reaccionar.*
- *Nombra a un personaje a tu alcance. Mientras permanezcas luchando, interceptarás todos los ataques contra ese personaje y no sufrirá daño.*
- *Ignora todo el daño que vayas a recibir de un ataque.*

PUNTOS

OTROS MOVIMIENTOS

■ ALIJO

¿Qué tipo de cosas hay en tu alijo? Elije 1, 2 o 3:

- armas, armaduras y munición.
- ropa vieja y desechada.
- cosas bonitas.
- arte, objetos de coleccionista y recuerdos.
- drogas, exquisitices y venenos.
- tecnología, electrónica, piezas y cables.
- reliquias y desechos de la Edad Dorada.
- libros, mapas, dibujos y fotografías.
- especímenes vegetales, animales y humanos.
-

¿Qué otra cosa puede decirse de tu alijo? Elije 1 o 2:

- Consciente: Te habla en tu mente.
- Meticuloso: Cuando devuelvas algo al alijo debe estar en perfectas condiciones.
- Voraz: Si no haces lo que el alijo desea, hagas lo que hagas en su lugar, actuarás bajo presión.
- Hermoso: Si un PNJ lo ve, lo envidiará y deseará.

Tu alijo empieza con hambre=0.

Mientras el hambre de tu alijo sea 3 o menos, puedes **entrar en tu alijo y buscar algo útil**. Describe tu situación y tira+bizarro. El trabajo del MC es encontrar algo para ti que realmente piense que te será útil en la situación que has descrito y hacer que el alijo te lo entregue (puedes recordarle el tipo de cosas que hay en tu alijo). Con 10+ el hambre de tu alijo permanece como está. Con 7-9 tu alijo gana +1hambre. Con un fallo, tu alijo pasa inmediatamente a hambre+4.

Si te llevas algo, el alijo considera que te lo ha prestado y esperará que lo devuelvas.

Mientras el hambre de tu alijo sea 3 o menos, puedes **entrar en tu alijo y llevarte fruslerías**. Toma baratijas por valor de 2 trueques y gana +1hambre.

Al comienzo de la sesión, tira+hambre del alijo. Con 10+ el MC obtiene 3 puntos, con 7-9 el MC obtiene 1 punto. Durante la sesión, el MC puede gastar los puntos de 1 en 1 para:

- *nombra una cosa presente. Tu alijo debe tenerla. Cuando la dejes en tu alijo, marca experiencia y dale a tu alijo -1hambre.*
- *nombra una cosa que haya prestado tu alijo. Tu alijo debe tenerla de vuelta. Cuando la devuelvas, marca experiencia y dale a tu alijo -1hambre.*

Si el MC tiene guardado algún punto al final de la sesión, gana +1hambre, hasta un máximo de hambre+4.

Si tu alijo tiene hambre+4, tienes -1 a todo lo que hagas.

HAMBRE

hambre +4 implica -1 a todo lo que hagas

PRÉSTAMOS

Presentamos a

EL ACAPARADOR

Cuando el mundo se terminó, se perdió mucho entre la sangre, la mierda y los escombros de un mundo moribundo en los últimos espasmos de la vida. Algunos dicen que fue una tragedia, otros dicen que nos hizo más fuertes.

Que les follen. ¿Sabes lo que digo yo? *Quien lo encuentra, se lo queda.*

un libreto para

APOCALYPSE WORLD
@2k+11 D. Vincent Baker &
Elizabeth Shoemaker Sempat
www.apocalypse-world.com

■ REGLAS ADICIONALES

ALGUNAS PORQUERÍAS INTERESANTES

El alijo de un acaparador puede proporcionar cosas como estas:

Gafas mentales (valiosas, portadas)

Cuando las llevas puestas puedes ver la vorágine psíquica mundial sin tener que abrir tu mente.

Inyector de tranquilizantes (toque, aturdidor) [ángel]

Inflige daño aturdidor, pero de una forma agradable y pacífica.

Tapones electrónicos (alta tecnología, portado) [psíquico]

Cuando lo llevas puesto protege de todos los movimientos y equipo del psíquico.

Ojo (valioso)

Cuando te comes uno, puedes abrir tu mente a la vorágine psíquica mundial con un +1. Sufres Ψ-daño. Probablemente es un hongo, no un ojo de verdad, pero quién sabe.

Lentes (alta tecnología, portadas) [artista]

Cuando las utilizas para asuntos relacionados con la vista tienes +1astuto, pero si las usas tienes -1astuto para asuntos relacionados con la vista cuando no las tengas.

Proyector de dolor (1-daño, perforante, área, ruidoso, recargar, alta tecnología) [psíquico]

Funciona como una granada que puedes volver a usar. Daña a todo el mundo menos a ti.

Cosméticos para piel y cabello (aplicado, valioso) [artista]

Jabones, ocre, pinturas, cremas, ungüentos. Tras usarlo tienes +1seductor.

Simpatía (remoto, alta tecnología)

Sintonízalo con una persona diciendo su nombre. A través de este aparato puedes ayudar o interferir con esa persona a cualquier distancia. No funcionará si la persona está aislada en la vorágine psíquica mundial.

Transmisor/receptor temporal (alta tecnología)

Tira+bizarro. En lugar de abrir tu mente a la vorágine psíquica mundial, abres tu mente al pasado.



■ CREANDO UN ACAPARADOR

Para crear tu acaparador elige nombre, aspecto, características, movimientos, alijo y Bio.

NOMBRE

Smaug, Napoleon, Winona, Morgan Chase, Boa, Dunbar, Rockefeller, Wembley, Philo, Gunge, Zuck, Hov, Yeezy, Jake, Billy Beau.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

Vuelve a tomar turnos para determinar Bio. En tu turno, responde a esta pregunta:

¿Te jactas abiertamente de tu alijo o lo mantienes en secreto?

- Si es lo primero, hazlo y dale a todo el mundo Bio+1.
- Si es lo segundo, niega tener ningún secreto y dale a todo el mundo Bio+1.

Durante el turno de los demás:

- Juzga de cada personaje si es pobre o rico en función de la calidad y cantidad de tu alijo. Si los consideras ricos escribe el número que te digan junto al nombre de su personaje y súmale +1. Si los consideras pobres escribe el número que te digan junto al nombre de su personaje y réstale -1.

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 2 movimientos de acaparador.

ASPECTO

Hombre, mujer u oculto.

Ropa lujosa saqueada, decadente saqueada, blindada saqueada o sexy saqueada.

Rostro suave, vacío, ansioso, anciano o lleno de cicatrices.

Mirada hambrienta, celosa, calculadora, grande o nerviosa.

Cuerpo demacrado, rechoncho, fibroso, enorme o sinuoso.

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 ACAPARADOR

Si mantienes relaciones sexuales con otro personaje, usa el movimiento **ojos codiciosos** como si ese personaje fuese un objeto y hubieses obtenido un 10+, incluso si no tienes ese movimiento.

MEJORAS

experiencia ○○○○○ >> mejora

___ recibes +1bizarro (máximo bizarro+3)

___ recibes +1astuto (máximo astuto+3)

___ recibes +1astuto (máximo astuto+3)

___ recibes +1frío (máximo frío+2)

___ recibes +1seductor (máximo seductor+2)

___ recibes un nuevo movimiento de acaparador

___ recibes un nuevo movimiento de acaparador

___ añade una opción a tu alijo

___ 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 méjoralos

___ mejora los otros 4 movimientos básicos.

■ MOVIMIENTOS DEL ACAPARADOR

○ **Ojos codiciosos:** Cuando ves u oyes hablar acerca de algo que deseas, tira+bizarro. Con 10+ puedes hacer 3 preguntas al MC, con 7-9 puedes hacer 2.

- ¿Cómo puedo hacer que sea mío?
- ¿Quién se interpondrá en mi camino?
- ¿Lo aceptará mi alijo?
- ¿Quién querrá arrebátarmelo una vez que sea mío?
- ¿Cuánto vale en realidad?

Con un fallo, tu rostro y tu lenguaje corporal traicionan tu interés por esa cosa para cualquiera que esté atento.

○ **Dedos pegajosos:** Cuando le das un regalo a alguien, tira+bizarro. Con 10+ vuelve a tus manos en una semana. Con 7-9 vuelve a ti con obligaciones incluidas. Con un fallo, no volverá a ser tuyo jamás.

○ **Un poco de azúcar:** Cuando ayudas o interferes con alguien, después de la tirada puedes:

- Gastar 1-trueque para cambiar tu fallo en un 7-9, o tu 7-9 en un 10+.
- Gastar 1-trueque para dar +2 (ayuda) o -3 (interferir) en lugar de +1 o -2.

○ **Codicia:** Cuando estás defendiendo tu alijo, la codicia te hace imparable. Si atacan tu alijo y estás presente, cuenta como si tuvieras 2-armadura (si intentan matarte y casualmente estás cerca de tu alijo no cuenta).

○ **Ojo evaluador:** Si tienes éxito al calar una situación, además de las otras preguntas, podrás preguntar esto:

- ¿Cuál es la cosa más bella, rara o valiosa que hay aquí?
- Si tienes éxito al calar a alguien, además de las otras preguntas, podrás preguntar esto:
- ¿Qué es lo mejor que posee o lo mejor que lleva encima?

■ OTROS MOVIMIENTOS

■ PUNTOS

■ TRUEQUES

Puedes conseguir trueques de tu alijo, así que no debe preocuparte el cómo ganarlos.

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.

■ ÉXTASIS ■

Al empezar a jugar, cualquiera que salga del Éxtasis sufre Ψ-daño y 2-daño de tipo perforante y área.

Saliste del Éxtasis (elige 1):

- hace unos días hace unas semanas hace unos meses

Permanecen en el Éxtasis el resto de tu unidad y (elige 1 o más):

- tus amigos tus compañeros tu familia tus superiores

El Éxtasis ha permanecido intacto. ¿Por qué? (elige 1 o más):

- está bien escondido
 tiene defensas letales
 a la gente le aterrorizan los no-muertos del interior

Cuando saliste del Éxtasis, la Especialista JACKSON, TAMMY M. salió contigo. ¿Qué pasó con ella? Elige 1:

- La vorágine psíquica mundial le hizo 2-daño, matándola.
 La vorágine psíquica mundial le hizo Ψ-daño, destruyendo su cordura.
 La vorágine psíquica mundial le hizo Ψ-daño, y te viste forzado a matarla en defensa propia.
 No lo sabes. No has visto ni oído nada sobre ella.

■ INSTALACIONES DE ÉXTASIS ■

Zonas accesibles del Éxtasis (elige 1)

- Liberación:** Puedes liberar a todo el mundo del Éxtasis. Todos a la vez o de uno en uno.
- Traje de Ψ-aislamiento:** Al llevar a alguien al Éxtasis, puedes aislarlo de la vorágine psíquica mundial. Con algunas reconfiguraciones puedes usar el traje para manipular la vorágine psíquica mundial: hazlo como Augurio, pero tira+astuto en lugar de +bizarro.
- Laboratorio médico:** El Éxtasis incluye un espacio de trabajo con soporte vital y tecnología médica. Lleva a alguien herido dentro y podrás trabajar con esa persona como un genio con tecnología.
- Archivos:** El Éxtasis incluye un espacio de trabajo con registros y archivos históricos. Accederás a ellos como el genio lo hace al acceder a un jodido misterio tecnológico.
- Saquear alta tecnología:** Puedes saquear el Éxtasis para obtener piezas de repuesto. Cada vez que lo hagas obtendrás alta tecnología valorada en 5-trueques, detállalos o úsalos como trueques. Cada vez que lo hagas tendrás que borrar una instalación del éxtasis (puedes elegir esta).
- Armería:** El Éxtasis incluye 6 rifles de asalto y 6 armaduras militares, destinados a equipar al resto de tu unidad. Accede a la armería y son tuyos.

■ TRUEQUES ■

Aún no te manejas con la economía local basada en trueques. Si necesitas alguna cosa vas a tener que arreglártelas de alguna manera. 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 HIBERNADO

Es posible que nadie lo viera venir cuando la legendaria Edad Dorada se acabó.

Es posible que se les viniera encima, pillándoles desprevenidos y confiados. Quizá a ellos, como a nosotros, simplemente les dieron por culo.

También es posible que lo supieran.

un libreto para

APOCALYPSE WORLD

©2k+11 D. Vincent Baker
www.apocalypse-world.com

■ REGLAS ADICIONALES ■

Ψ-DAÑO

Una persona sufre Ψ-daño al exponerse a la vorágine psíquica mundial. Debe ser su primera exposición o alguna exposición inusual posterior.

Cuando un PNJ sufre Ψ-daño, el MC lo tratará como una amenaza si es necesario y elegirá cualquiera de las siguientes opciones o todas:

- *Perseguirá agresivamente su impulso. Haz movimientos a su favor tan duros y directos como puedas.*
- *Se rompe su cordura. Será incoherente, delirante, rabioso o irresponsable, vivo pero ido.*
- *Cambiará su impulso de forma abrupta.*

Para personajes jugadores, cuando **sufres Ψ-daño**, tira+Ψ-daño sufrido (normalmente tira+1).

Con 10+ el MC puede elegir 1:

- *Estás fuera de combate: inconsciente, atrapado, incoherente o aterrado.*
- *Estás fuera de control. Vuelves en ti unos segundos más tarde después de haber hecho no-sabes-qué.*
- *Elige dos de la lista para 7-9.*

Con 7-9 el MC puede elegir 1:

- *Pierdes el equilibrio.*
- *Sueltas lo que fuera que estabas agarrando.*
- *Pierdes la atención sobre algo o alguien que estabas atendiendo.*
- *No te percatas de algo importante.*
- *Realizas una acción simple y específica a elección del MC.*

Con un fallo, te mantienes cabal y superas el Ψ-daño sin ningún efecto.

NOTA IMPORTANTE

Este libreto da por hecho algunas cosas sobre el apocalipsis y sobre la historia de Apocalypse World, pero son solo una de tantas posibilidades. **Si este libreto no está en juego, no consideres vinculantes ninguna de sus propuestas.**



■ CREANDO UN HIBERNADO

Para crear tu hibernado elige nombre, aspecto, características, movimientos, equipo, pasado, Éxtasis y Bio.

NOMBRE

Especialista [APELLIDO], [NOMBRE] [INICIAL].

Quizá todo el mundo te llame Hibernado.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

Cuando saliste del éxtasis, la vorágine psíquica mundial irrumpió en ti. Tira+duro. Con 10+ fuiste capaz de recibirla sin sucumbir a ella, tienes bizarro-1. Con 7-9 fuiste capaz de mantenerla fuera, tienes bizarro=nada. Eres incapaz de abrir tu mente a la vorágine psíquica mundial; si consigues +1bizarro tendrás bizarro=0. Con un fallo, te sobrepasó; tienes bizarro+1 y además elige una de las siguientes:

- Cuando actúas bajo presión también abres tu mente (tira+bizarro como siempre).
- Cuando calas a alguien también abres tu mente (tira+bizarro como siempre).
- El MC siempre destacará a bizarro.

BIO

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

Anota los nombres de los demás personajes.

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

- ¿Quién fue al primero que te encontraste al salir del Éxtasis? Dale a ese jugador Bio+2.
- Dale a todos los demás Bio+1.

Durante el turno de los demás:

- Escribe el número que te diga cada jugador junto al nombre de su

personaje y réstale -1. No eres de aquí y no les entiendes.

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 3 movimientos de hibernado.

ASPECTO

Hombre o mujer.

Viejo traje de faena, ropa saqueada.

Rostro joven.

Mirada temerosa, sombría, vivaz, clara, fija, ávida o perdida.

Cuerpo atlético, rechoncho, delgado, compacto o larguirucho.

EQUIPO

Además de tus éxtasis recibes:

- rifle de asalto (3-daño, cerca ruidoso, automático).
- pistola de 9mm (2-daño, cerca, ruidosa).
- armadura militar (2-armadura, valiosa, alta tecnología).
- Lo que gorronees y encuentres, pero nada valioso.

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 HIBERNADO

Si mantienes relaciones sexuales con otro personaje, tira+astuto. Con 10+ haz 2 preguntas de las siguientes. Con 7-9 haz 1 pregunta.

- ¿A quién echas más de menos?
- ¿Qué esperas del futuro?
- ¿Qué te hace sentir bello/a? ¿Y amado/a?
- ¿Quién te dio tu primer beso? ¿Te gustó?
- Si te lo pido ¿te quedarías conmigo?
- ¿De qué forma son puras tu alma y tu mente?

La otra persona puede preguntarte a ti una a cambio.

Con un fallo, cada uno apunta -1Bio con el otro.

MEJORAS

experiencia ○○○○○○ >> mejora

- recibes +1duro (máximo duro+2)
- recibes +1astuto (máximo astuto+2)
- recibes +1bizarro (máximo bizarro+2)
- habilita una instalación del Éxtasis
- habilita una instalación del Éxtasis
- habilita una instalación del Éxtasis
- añade seguidores (defínelo) y **fortuna**
- recibes un movimiento de otro libretto
- 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 HIBERNADO

○ **Combatiente veterano:** obtienes +1frío (máximo frío+3).

○ **Combate disciplinado:** Cuando inflijas daño, puedes decidir si infligir una cantidad menor que la que harías normalmente, incluso con daño aturdidor. No es necesario que lo avises de antemano.

○ **No se deja a nadie atrás:** Durante una batalla, cuando ayudas a alguien, no tires+Bio. Lo ayudas como si hubieras sacado un 10+ en la tirada.

○ **Ansia de conocimiento:** Cuando le pides consejo a alguien este debe decirte, honestamente y según su opinión, el mejor camino a seguir. Si sigues ese consejo tienes +1 en cualquier tirada que hagas para lograr tu objetivo. Si sigues el consejo y no logras tus objetivos marca experiencia.

○ **Inspirador:** Cuando otro personaje tira+Bio para ayudarte se marca experiencia.

PUNTOS

OTROS MOVIMIENTOS

EQUIPO Y TRUEQUES

PASADO

Tú estabas allí cuando se acabó el mundo, pero has pasado 50 años en el Éxtasis y tu memoria vuelve muy lentamente. Al principio de cada sesión, tira+astuto. Con 10+ hazle al MC una pregunta que puede ser de la siguiente lista, aunque no necesariamente. Con 7-9 hazle al MC una pregunta de la siguiente lista. Con un fallo el MC elegirá una pregunta y tú deberás responderla.

- ¿Dónde estaba yo cuando se acababa el mundo?
- ¿Sabemos de quién fue la culpa?
- ¿Cuáles fueron las primeras señales de que el mundo llegaba a su fin?
- ¿Quién recibió el peor golpe?
- ¿Fue repentino o gradual?
- ¿Podríamos haberlo evitado?
- ¿Quiénes fueron las primeras personas que lo supieron?
- ¿Cómo fue el primer año?
- ¿Cuándo perdimos la esperanza?
- ¿Qué es lo que intentamos que falló?
- ¿A quién perdí?
- ¿Quién parecía seguro, pero no lo era?
- ¿Qué es lo peor que he visto?
- Cuando llegó, ¿qué sabíamos ya?
- ¿Qué personas sobrevivieron, cuando otros no lo hicieron?