

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.

MOVIMIENTOS

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

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

NOMBRE -

ASPECTO

CARACTERÍSTICAS MOVIMIENTOS

FRIÓ

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

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 +1frio (máximo frio+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
- obtaines 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

DAÑO

cuenta atrás

12

9 3

6

☐ estabilizado

☐ psicótico (-1frio)

☐ lisiado (-1duro)

☐ desfigurado (-1seductor)

☐ sonado (-1astuto)

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.

Frenesi: 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 interferies 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.