

## ■ 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	Aturridor	Infinito	Recargar	Vivo
+bonificación	Automática	Íntimo	Rellenar	
Alta	Cerca	Lejos	Remoto	
tecnología	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.

MOVIMIENTOS

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

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

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 o 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

DURO

ponerse agresivo; tomar por la fuerza

☐ destacar

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.

DAÑO

cuenta atrás

12

9 3

6

☐ estabilizado

☐ psicótico (-1frío)

☐ lisiado (-1duro)

☐ desfigurado (-1seductor)

☐ sonado (-1astuto)

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

PUNTOS

OTROS MOVIMIENTOS