



EL MUTANTE

HABLAN DEL APOCALIPSIS COMO SI FUESE UNA MALDICIÓN. HABLAN DEL APOCALIPSIS COMO SI LES HUBIESE ARREBATADO ALGO, ESOS CUENTOS PARA NIÑOS DE LA EDAD DORADA. HABLAN DEL APOCALIPSIS COMO DE UNA TRAICIÓN, PERPETRADA POR ALGUNA ENTIDAD MALIGNA.

HABLAN DEL APOCALIPSIS COMO SI IGNORASEN QUE YA TE ENCUENTRAS AHÍ.

CREAR UN MUTANTE

Para crear un Mutante escoge: nombre, aspecto, características, movimientos y bio.

NOMBRE

Blakeslee, Brambling, Lundy, Weston, Junco, Garrett, Rya, Salia.

Bracket, Maw, Lumbar, Lymph, Thorax, Harvest Fruit, Stamen, Echidna, Ponyboy, Subject.

ASPECTO

Hombre, mujer, andrógino, intersexual, transgresor u oculto

Ropa saqueada, fetichista, harapos, pieles, extraña armadura, ropajes que ocultan de la vista o uniforme.

Rostro alarmante, interrumpido, severo, ajeno, retorcido o inhumano.

Mirada hambrienta, solitaria, mesmerizante, ojos sin párpados, sin parpadeo o compuestos.

Cuerpo angular, con lunares, triste, contorsionado, húmedo o transitorio.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

EQUIPO

Aparte de tu mutación recibes:

- Un arma práctica
- Baratas por 1-trueque.

Armas prácticas (escoge 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)

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 pregunta 1, 2 o 3 de las siguientes:

- ¿Quién de vosotros siente una fascinación morbosa y malsana por mí? Anótale Bio+1.
- ¿A quién de vosotros le repugno completamente? Anótale Bio+1.
- ¿Quién de vosotros es en el fondo más monstruoso e inestable que yo? Anótale Bio+1.
- ¿Quién de vosotros es a mis ojos puro, limpio y digno de adoración y envidia? Anótale Bio+2.

Anótale al resto Bio-1. Lo mejor es que estés lejos de ellos

MOVIMIENTOS

Recibes los movimientos básicos y 3 movimientos de Mutante.

MEJORAS

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 de mejora. Táchala. No puedes escogerla de nuevo.

CLAVES | Opcional

Escoge dos claves: pueden hablar de los objetivos de tu personaje, sus deseos y/o su carácter.

En lugar de marcar cuando tires una característica destacada hazlo cuando tus claves salgan a relucir durante la partida o te pongan en peligro

NOMBRE:

ASPECTO

CARAC.

MOVIMIENTOS

FRÍO

actuar bajo presión

☐ Destacado

DURO

ponerse agresivo, tomar por la fuerza

☐ Destacado

SEDUCTOR

seducir o manipular

☐ Destacado

ASTUTO

calar una situación, calar una persona

☐ Destacado

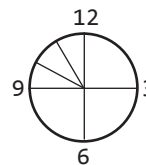
EXTRAÑO

abrir tu mente

☐ Destacado

DAÑO

Cuenta atrás



☐ Estabilizado

- ☐ Psicótico(-1frío)
- ☐ Lisiado(-1duro)
- ☐ Desfigurado(-1seductor)
- ☐ Sonado(-1astuto)

BIO

SEXO CON EL MUTANTE

Si tú y otro personaje compartís un momento íntimo, ambos marcáis experiencia. El otro personaje obtiene las etiquetas +enfermedad y +juicio hasta que se asee convenientemente.

MEJORAS experiencia

○ ○ ○ ○ ○ > > > mejora

- _ recibes +1extraño (máximo extraño+2)
- _ recibes +1astuto (máximo astuto+2)
- _ recibes +1duro (máximo duro+2)
- _ recibes un nuevo movimiento de Mutante
- _ recibes un nuevo movimiento de Mutante
- _ ganas una nueva mutación
- _ recibes seguidores (defínelos) y **Fortuna**
- _ 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 méjoralos
- _ mejora el resto de movimientos básicos

MOVIMIENTOS DE MUTANTE

○ **Granja de esporas:** lo que crece sobre ti es una fuente de alimento viable. Cada semana produces 1-trueque en comida. Al ser consumida produce daño aturdidor y proporciona +1 a la siguiente tirada.

○ **Mutación inestable:** al comienzo de la sesión tira+extraño. Con 10+, gana 2 puntos. Con 7-9 gana 1 punto. Puedes gastar un punto en cualquier momento para usar brevemente una mutación que no posees (ej.: durante una tarea o un momento del combate). Si fallas, el MC te dirá como cambia tu cuerpo.

○ **Adaptación rápida:** tira+extraño en lugar de frío cuando actúes bajo presión.

○ **Contra natura:** cuando examines una abominación de la naturaleza (un ser vivo o algo material), tira+astuto. Con 10+, ganas 3 puntos. Con 7-9 ganas 2. Puedes gastarlos mientras interactúas con la abominación para preguntar:

- ¿Qué hizo que fuera lo que es?
- ¿De qué está hambriento?
- ¿En qué sentido representa una amenaza para mí?
- ¿Hay otros como éste?
- ¿Cómo puedo utilizarlo?

○ **Tercer ojo:** puedes usar Augurio. Tu antena está implantada dentro de ti, por lo que si conectas con alguien a través de la vorágine, cuenta como tiempo e intimidad con él.

○ **Conducta perversa:** cuando ataques sin amenaza previa o advertencia, tu primer ataque causa +1-daño. Si atacas por detrás o por sorpresa, tu ataque es además +perforante.

○ **Miedo de la gente:** cuando seas acorralado por una banda, tira+tamaño de la banda (1 si es pequeña, 2 mediana, 3 grande, 4 enorme). Con 10+, ganas +1 a tu próxima acción. Con 7-9 ganas +1 a tu próxima acción si es para huir o esconderse.

ESTILO DE VIDA Y OFICIO

Al comienzo de cada sesión, gasta 1- o 2- trueques en función de tu estilo de vida. Si no quieres o no puedes, diselo al MC y contesta sus preguntas. Si necesitas ingresos extra, puedes decirle al MC que quieres ejercer un oficio:

Hacer pequeños robos y hurtos insignificantes en yacimientos o poblaciones ricas; actuar como sujeto de un test o atracción de feria; servir como vigilante para un PNJ rico; no acercarse a una población aprensiva; otros.

RESERVA OTROS MOVIMIENTOS

TRUEQUE

HE VUELTO I AW 2ED

- Malherido (herida)
- Raro (+1extraño)
- Cambiado (cambia tu hoja de personaje)
- No he vuelto

MUTACIONES

Durante la creación del personaje, escoge una mutación. Considérala una parte de tu cuerpo (aunque funcionan como equipo implantado). Puedes obtener mutaciones adicionales con avances o mediante el movimiento Mutación inestable.

○ **Nube de esporas tóxicas** (implantado, íntimo/mano, área, escabroso, aturdidor) Cuando te sientas amenazado puedes lanzar una nube tóxica gracias a las esporas que crecen sobre ti. Tú eres inmune.

○ **Escamas de reptil** (1-armadura, implantado, valioso) Tu piel cuenta como una armadura, acumulable a cualquier otra que te pongas. Cuidado, los cazadores de pieles y caníbales la consideran muy valiosa.

○ **Veneno arácnido** (1-daño, implantado, veneno) Produces veneno con el que puedes impregnar tus armas. Las heridas envenenadas no pueden curarse sin un antídoto y provocan otras debilidades.

○ **Enjambre de zánganos** (vivo, infinito, remoto, comunicación psi) Tienes un enjambre de insectos viviendo en simbiosis con tu cuerpo (define qué son). Puedes comunicarte telepáticamente con ellos cuando están cerca y 'también obedecen tus órdenes lo mejor que pueden.

○ **Garras retráctiles** (3-daño, mano, implantado, retráctil) Cuentas con garras. Cuando están ocultas, tus manos parecen algo nudosas. Cuando las sacas, son muy intimidantes.

○ **Colmillos de vampiro** (implantado, íntimo, 1-daño) Tienes colmillos y eres capaz de alimentarte de sangre de seres vivos. Si te alimentas de una persona durante tiempo suficiente e ininterrumpido (si la víctima es voluntaria o se encuentra indefensa), puedes recuperarte de 1-daño por cada 1-daño causado.

○ **Olfato de depredador** (implantado, bono) Tienes un sentido del olfato antinatural y eres capaz de seguir el rastro de una persona, emoción o cosa. Suma +1 a la próxima tirada mientras rastreas.

○ **Otros** (define cuál y en qué consiste)

MUTACIONES Y EQUIPO

NOTAS DE PARTIDA

APOCALYPSE
WORLD