

## RADIATION HARM

Si recibes daño por radiación, o te encuentras cerca de una fuente radiada, tira +peligro radiactivo. Con 10+, el MC elige 2. Con 7-9, elige 1.

- *Sufres envenenamiento por radiación: marca un segmento en el radiation countdown clock.*
- *Te detienes a vomitar, o sientes un dolor intenso en las articulaciones. Sufres s-harm o 1-harm. (Tu MC te dirá qué.)*
- *Sientes una ligera molestia. Sufres -1forward.*
- *Abres involuntariamente tu mente a la vorágine psíquica.*

En un fallo, estás bien y puedes seguir operando en las inmediaciones. No bien salgas de una zona radiada y vuelvas a entrar (a la misma u otra) o pases a una zona de mayor amenaza de contaminación radiactiva, o bien entres en contacto con un objeto irradiado, tira nuevamente.

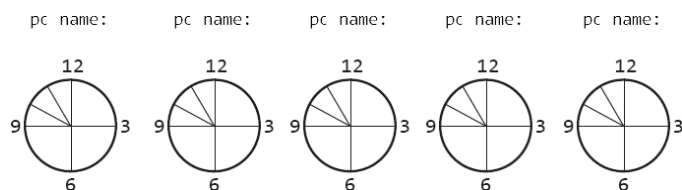
## ENVIROMENT AND RADIATION SUITS

- 1-radiation armor hi-tech worn rare (valuable)
- 2-radiation armor -1hard hi-tech worn rare (valuable)
- 3-radiation armor -2hard hi-tech worn rare (valuable)

## RADIATION COUNTDOWN

El peligro de contaminación radiactiva es igual a la amenaza de radiación menos la armadura antirradiación del personaje expuesto. Las zonas radiactivas y los objetos irradiados pueden contener niveles de radiación del 1 al 3, incluso más si consideras que es apropiado. El mínimo luego de aplicar el modificador por protección del traje ambiental o anti-radiación y drogas es -3.

### Countdowns



Si sufres de enfermedad por radiación:

- 3:00 - Te sientes mareado, pero puedes aguantarlo.
- 6:00 - Empiezas a sentir nauseas y mareos continuos.
- 9:00 - Se te empieza a caer el pelo. -1hot ongoing.
- 10:00- Se te caen las uñas y empiezan a aparecer llagas por todo tu cuerpo. -2hot ongoing +1wired ongoing.
- 11:00- Ahora sí que estás jodido (y calvo). -3hot ongoing +2wired ongoing. Mejor que busques ayuda pronto.
- 12:00- Caes inconsciente. Necesitas ayuda inmediata o morirás.

## Introduciendo SUPER MUTANTES, ARMAS DE ENERGÍA, RADIACIÓN Y OTRAS MIERDAS HI-TECH

¿Quieres algo de esa vibra Fallout que tanto te gusta en tu campaña de Apocalypse World? Pues aquí tengo un montón de basura hi-tech para ti.



Por Alejandro Stratta  
Idea del radiation move, mutaciones y  
radiation countdown por Khimus

## SUPER MUTANTES MOVES

- Esclavizar • Cazar a alguien • Recuperar algo
- Tomar algo bajo control • Ofrecer un trato
- Hacer una demostración de poder • Torturar

## BASURA DE ALTA TECNOLOGÍA

- Power casco (+1armor worn)
- Power fist (+1harm cuando uses las manos worn)
- Pipboy/pipgal (+1sharp worn)
- Railgun (4-harm far area loud worn y siempre cuenta como que debes recargar para empezar a disparar)
- Flamer (4-harm por fuego ap far area worn refill)

Collar de esclavo (hi-tech worn): Si intentas *manipular a alguien que porta un collar*, tira +1 o +2, según la calidad del collar. Si un NPC intenta manipularte utiliza el move one of Siso's Children touches you de la pagina 144. Si intentas *remove el collar*, tira +cool. En un 10+, lo haces y el collar está intacto. En un 7-9, lo remueves pero el collar queda inservible. En un fallo, explota y el harm countdown del portador avanza automáticamente a las 12:00. En caso de un NPC, su cabeza explota y ocasiona 3-harm area messy.

Tipos de baterías: pila de energía pequeña y pila de energía alien (pistolas), pila de microfusión (rifles), módulo de energía alien (pulverizador, desintegrador, desestabilizador), pack de carga de electrones (tesla, gatling), pila de energía para el mesmetrón (raras).

Drogas: Stimpak (tag +1forward a usar un angel kit), Mentat (tag +1sharp forward), Psycho (tag +1forward a seize by force), RadAway (tag reduce temporalmente los efectos de la radiación), Rad-X (tag +1rad armor forward)



SUPER MUTANTES.  
ARMAS DE ENERGÍA.  
RADIACIÓN  
Y OTRAS MIERDAS  
HI-TECH

## PISTOLA DE ENERGÍA

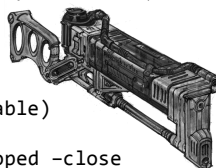
2-harm close hi-tech loud rare (valuable)



Variables: pistola laser, alien blaster, atomizador alien, pistola de plasma (+messy puede encender fugas de gas), emisor de microondas (+ap versus power armor), pulverizador atómico (+1harm +autofire)

## RIFLE DE ENERGÍA

3-harm close/far hi-tech loud rare (valuable)



Variables: rifle laser, rifle gauss (+scoped -close +reload), rifle laser de tres rayos (+1harm at close), rifle de plasma (+messy puede encender fugas de gas), desintegrador alien (+1harm +reload), desestabilizador alien (-1harm -1cool forward), cañón tesla (+big +s-harm +worn +messy), gatling laser (+big +area +messy)

Las armas de energía utilizan ap ammo contra armaduras normales, no power Armor.

## MOVE OPCIONAL DE HERIDAS

Cuando *sufres daño por un arma de energía*, tiras +harm recibido. En un 10+, el MC puede elegir 1:

- *Sufres s-harm adicional al daño producido por el arma.*
- *Es peor de lo que parece. Eres derribado y sufres 1-harm adicional por quemaduras.*
- *Elige 2 de la lista 7-9 abajo.*

Con un 7-9, el MC puede elegir 1:

- *Si posees un aparato hi-tech que no sea un arma o armadura, este se daña y necesita ser reparado.*
- *Si tu armadura es hi-tech, esta sufre -1armor. Si llega a 0-armor, se rompe.*
- *Caes de rodillas al suelo, y tu mente se abre a la vorágine psíquica.*
- *Eres derribado, y cualquier cosa que llevaras en tus manos la has perdido.*

En caso de un fallo, el MC puede elegir algo de la lista 7-9. Si lo hace es a cambio de parte del daño recibido, así que tomas -1harm.

## POWER ARMOR

2-armor hi-tech worm

## MOVE ESPECIAL PARA POWER ARMOR

Si *usas una power armor* todo el día, o bajo condiciones extenuantes, tira +hard -nivel de protección. En un 10+, ambos. En un 7-9, elige 1:

- *Si tienes que hacer algo físicamente demandante, no estás actuando bajo fuego.*
- *No se le acaba la batería a tu armadura, por lo que aun protege contra armas de energía.*

En un fallo, ninguna.

## SUPER MUTANTES

Si *revisas el cadáver de un súper mutante para ver qué encuentras*, tira +wired. En un 10+, el MC elige 1:

- *Su power armor es aun utilizable.*
- *Su pistola o rifle de energía es aun utilizable.*
- *Encuentras información importante respecto al origen del súper mutante, la razón de su presencia aquí o su relación contigo (a elección del MC).*
- *Escoge 2 de la lista 7-9 abajo.*

En un 7-9, el MC escoge 1:

- *Encuentras pilas de energía (ap ammo) para la pistola de energía.*
- *Encuentras pilas de microfusión (ap ammo) para el rifle de energía.*
- *Encuentras una batería para la power armor.*

En un fallo, el MC podría decidir que aun así encuentras algo de la lista 7-9, pero está irradiado por lo que a partir de ahora sufres envenenamiento por radiación. (De ya sufrir envenenamiento por radiación, marca un segmento en tu reloj de radiación.)

- ❖ Si te encuentras con *varios súper mutantes muertos* (digamos, tres o más) tienes +1forward para revisarlos a ver qué encuentras. Si hay demasiados de ellos (digamos más de 10) tienes +2forward.
- ❖ Cada vez que *uses un move contra un súper mutante*, trátalo como si el súper mutante fuese un **NPC Strong**, según el move de la página 268.
- ❖ Los **súper mutantes**, generalmente, no deberían morir hasta después de las nueve en punto. Son mierda de la seria.

## MESMETRON

El mesmetron es un arma experimental no-letal de la pre-Guerra que estaba siendo probada en los meses previos al apocalipsis.

s-harm close reload

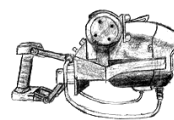
Cuando *usas el mesmetron contra un NPC*, tira +hard. En un 10+, elige 2. En un 7-9, elige 1.

- *Le pides que te de algo que le pertenece.* (El MC elegirá algo y te lo dará.)
- *Le pides que se deje colocar un collar de esclavización.*
- *Le ordenas que ataque a alguien en especial, y lo hace.*

En un fallo, el MC elige 1:

- *Tu objetivo se vuelve extremadamente hostil y ataca todo lo que tiene enfrente, incluyendo a ti.*
- *Erupción craneal espontánea: el personaje se vuelve extremadamente hostil sólo unos segundos antes de que su cabeza explote.*

Cuando *usas el mesmetron contra un PC*, tiras +hard. En un 10+, tienes +2forward a seducir o manipular. En un 7-9, tienes +1forward. En un fallo, el PC marca +1Hx contigo.



## DESCIFRANDO ESTA MIERDA

Si quieres *descubrir cómo funciona un arma de energía*, tira +sharp. En un 10+, lo logras, y a partir de ahora sabes cómo manejar armas de energía. En un 7-9, escoge 1:

- *No has logrado descifrarla, pero al menos no explota. Además tus toqueteos la dejan inservible. Es basura de la buena.*
- *El arma explota, causando 4-harm (ap) loud messy a todos los que se encuentran alrededor, pero al menos ahora sabes cómo funcionan.*

En un fallo, el arma explota causando 4-harm y probablemente alguien importante para ti muere mutilado.

Si tratas de *descifrar cómo funciona una power armor*, tira +sharp. En un 10+, lo logras, y a partir de ahora sabrás cómo usarla. En un 7-9, la armadura queda inutilizable. Necesitarás encontrar otra para seguir estudiándola. (Pero tienes +1forward para la próxima armadura que intentes descifrar.) En un fallo, la armadura queda dañada, pero al menos sabes cómo funciona; si eventualmente la utilizas u otra parecida, sufres -longoing permanente para todas tus acciones físicas mientras la lleves puesta. (Algunos lo entienden. Otros simplemente lo encuentran demasiado complicado.)

Si usas *ayuda para intentar descifrar* un arma de energía o una power armor de parte de uno o varios NPC, tiras +1forward. De otro modo sufres -1forward.

## SPECIAL RADIATION OPTION



Mutaciones.

Cuando el reloj de un personaje llega a las 12:00, el jugador puede escoger marcar una mutación. Si lo hace, obtiene la mutación, pero su personaje no muere y su enfermedad por radiación regresa a las 9:00. La siguiente vez que llegue a las 12:00 puede escoger una nueva mutación, o elegir morir en su lugar. Su decisión. Las mutaciones son permanentes.

- Desarrollas un tercer ojo; tu conexión con la vorágine psíquica es ahora más profunda. Sufres -1hot y +longoing a abrir tu mente.
- Tu piel se ha endurecido. Cuenta como 1-armor. Si estás usando una armadura, usa el valor de esta en su lugar.
- Cuerpo súper crecido: aplica +1harm cuando pelees con tus puños.
- Adquieres poderes psíquicos. Tienes +longoing cuando intentes leer a una persona o situación, siempre que puedas concentrarte y cerrar los ojos un momento.
- Brillas en la oscuridad. Durante la noche tienes +1wired y -2 a intentar pasar desapercibido.

Ninguna mutación puede ser obtenida por dos personajes.