

■ 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
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 en las mismas situaciones sin tener que abrir tu mente.

Inyector de tranquilizantes (toque, aturdidor) [ángel]

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

Audífono (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 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.

Kit de peluquería y maquillaje (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 acaparator elige nombre, aspecto, características, movimientos, alijo y Bio.

NOMBRE

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.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

Volved 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 súmalo +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

NOMBRE -

ASPECTO

CARACTERÍSTICAS MOVIMIENTOS ■ BIO ■

FRÍO

actuar bajo presión

☐ destacar

DURO

ponerse agresivo; tomar por la fuerza

☐ destacar

SEDUCTOR

seducir o manipular

☐ destacar

SEXO CON EL ACAPARADOR ■

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

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)

■ 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 arrebátármelo una vez que sea mío?
- ¿Realmente merece la pena?

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 interfieres 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, cuenta como si tuvieras 2-armadura (si intentan matarte y casualmente estás cerca de tu alijo no cuenta).

○ **Ojo evaluador:** Si tienes éxito cuando cales 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 cuando cales 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.