

■ LOCAL ■

Tu local consta de una atracción principal, apoyada por dos atracciones menores (como un bar de bebidas apoyado por música y comida rápida). Elige una principal y 2 de apoyo.

- ☐ comida de lujo

☐ música

☐ moda

☐ montones de comida

☐ sexo

☐ espectáculo

☐ comida rápida

☐ juegos

☐ arte

☐ bebidas

☐ café

☐ drogas

☐ escenario

Para la atmósfera de tu local, elige y subraya 3 o 4: *Bullicio, intimidad, humo, sombras, perfume, cieno, terciopelo, fantasía, latón, luces, acústica, anonimato, carne, escuchas ilegales, sangre, intriga, violencia, nostalgia, especias, silencio, lujo, desnudos, restricción, olvido, dolor, perversión, caramelos, protección, mugre, ruido, baile, relax, fruta fresca, una jaula.*

Tus clientes habituales incluyen 5 PNJs (al menos): Lamprey, Ba, Camo, Toyota y Lits.

¿Quién es tu mejor cliente habitual?

¿Quién es tu peor cliente habitual?

Estos tres PNJs (al menos) tienen un interés en tu local: Been, Rolfball y Gams.

¿Quién quiere entrar en el negocio?

¿A quién le debo algo?

¿Quién quiere que desaparezca tu local?

Para la seguridad, elige:

- ☐ Una banda (3-daño, banda pequeña, 1-armadura).

O elige 2 de:

- ☐ una práctica escopeta (3-daño, cerca, recargar, escabrosa).

☐ un segurata que conoce su trabajo (2-daño, 1-armadura).

☐ alambre y contrachapado (1-armadura).

☐ secreto, contraseña, códigos y señales, solo con invitación, responder por acompañantes.

☐ todo el mundo pringa: tu gente son una banda (2-daño, banda pequeña, 0-armadura).

☐ una madriguera con callejones sin salida, escondites y vías de escape.

☐ sin localización fija, siempre nuevos lugares.

■ PERSONAL ■

Tu personal puede estar compuesto completamente de personajes jugadores con su consentimiento, o completamente de PNJs, o cualquier mezcla. Si incluyes PNJs, esbózalos (nombres y una línea de descripción) junto al MC. Asegúrate de que encajen con tu local.

■ EQUIPO Y TRUEQUES ■

Presentamos a
EL MAESTRO D'

En la legendaria Edad Dorada había un tipo llamado Maestro. Era conocido por su increíble estilo al vestir y porque, donde quiera que fuera, la música era de lujo. Había otro tío llamado Maitre d'. Era conocido por su increíble estilo y porque, donde quiera que fuera, la gente tenía todo el papeo que pudiera zampar, y del estilo más pijo.

Aquí, en Apocalypse World, estos dos tipos están muertos. Murieron y su grasa se evaporó crepitando como un filete en la sartén, murieron al igual que todo ese lujo y la comida sin fin. El maestro d' ahora no puede darte lo que esos tipos solían dar, pero ¡a tomar por culo! Tal vez pueda encontrarte alguna mierda para quitarte el mono.

un libreto para

APOCALYPSE WORLD

©2k+11 D. Vincent Baker
www.apocalypse-world.com

■ REGLAS ADICIONALES ■

USANDO LA BANDA COMO ARMA

Cuando un personaje haga un movimiento agresivo usando su banda como arma, será su banda (y no él) la que cause y sufra daño. Una banda causa y sufre daño dependiendo de sí misma y del tamaño de su enemigo, armas y armaduras.

BANDAS Y DAÑO

Cuando una banda sufre...

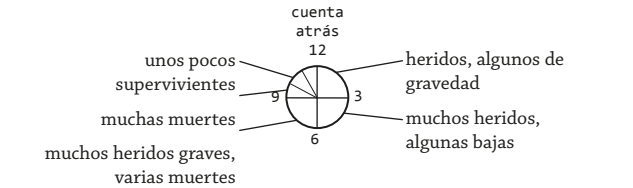
- 1-daño: algunos heridos, uno o dos de gravedad, sin bajas.

2-daño: muchos heridos, varios de gravedad, un par de bajas.

3-daño: casi todos heridos, muchos de ellos graves, varias bajas.

4-daño: casi todos heridos de gravedad, muchas bajas.

5-daño o más: casi todos muertos, unos pocos supervivientes.



En presencia de un líder fuerte una banda se mantendrá unida hasta sufrir 4-daño. Si la posición del líder entre ellos es débil o está ausente se mantendrá hasta sufrir 3-daño. Si el líder es débil o no está presente se mantendrá hasta sufrir 1 o 2-daño. Si la banda no tiene líder se dispersará con solo sufrir 1-daño.



■ CREANDO UN MAESTRO D'

Para crear tu Maestro D' elige nombre, aspecto, características, movimientos, equipo y Bio.

NOMBRE

Cookie, Silver, Smoky, Slops, Chief, Rose, Angler, Chairman, Grave, Saffron, Life.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. Elige 2 movimientos de Maestro D'.

EQUIPO

Tienes:

- un arma de filo peligrosa, como un cuchillo de cocina o unas tijerasafiladísimas de 30 cm. (2-daño, mano)
- baratijas por valor de 1-trueque
- ropa de acuerdo con tu aspecto, incluyendo una prenda con valor de 1-armadura a tu elección (defínela)

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

BIO

Todo el mundo presenta por turnos a sus personajes diciendo su nombre, aspecto y mentalidad. Anota los nombres de los demás personajes.

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

Ropa informal, ostentosa, vintage, de carníceros, fetichista o blanco inmaculado.

Rostro ojeroso, infantil, precioso, expresivo, grande, tatuado, de porcelana o lleno de cicatrices.

Mirada fría, brillante, inquisitiva, sincera, traviesa o tuerta.

Cuerpo gordo, inquieto, achaparrado, voluptuoso, inusual o flaco.

Manos flexibles, rápidas, precisas, nerviosas, con cicatrices, juguetonas o dedos de salchicha.

Elige un conjunto:

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

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 la Bio. En tu turno:

- Elige al personaje que te parece más atractivo. Dale a ese jugador Bio+2.
- Dale a todos los demás Bio+1.

Durante el turno de los demás:

- Elige a tu personaje favorito, ignora el número que te diga y escribe Bio+3 en su lugar.

- Para todos los demás, escribe el número que te digan junto al nombre de su personaje y súmalo +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 destácala. El MC te indicará qué otra característica debes destacar.

Recibes todos los movimientos básicos. Elige 2 movimientos de Maestro D'.

Tienes:

- un arma de filo peligrosa, como un cuchillo de cocina o unas tijerasafiladísimas de 30 cm. (2-daño, mano)
- baratijas por valor de 1-trueque
- ropa de acuerdo con tu aspecto, incluyendo una prenda con valor de 1-armadura a tu elección (defínela)

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

SEDUCTOR

seducir o manipular

☐ destacar

ASTUTO

calar una situación; calar a una persona

☐ destacar

BIZARRO

abrir tu mente

☐ destacar

DAÑO

cuenta atrás

12

9

6

3

☐ estabilizado

☐ psicótico (-1frío)

☐ lisiado (-1duro)

☐ desfigurado (-1seductor)

☐ sonado (-1astuto)

BIO

ayudar o interferir; fin de la sesión

SEXO CON EL MAESTRO D'

Si le consigues algo a otro personaje (sexo, comida o cualquier otra cosa), cuenta como si hubieras tenido sexo con él.

MEJORAS

experiencia ○○○○○ >> mejora

recibes +1seductor (máximo seductor+3)

recibes +1frío (máximo frío+2)

recibes +1duro (máximo duro+2)

recibes +1bizarro (máximo bizarro+2)

recibes un nuevo movimiento de maestro d'

recibes un nuevo movimiento de maestro d'

añade una opción de seguridad a tu local

resuelve el interés de alguien en tu local

recibes un movimiento de otro libreto

recibes un movimiento de otro libreto

recibes +1 a cualquier característica, con un máximo de +3

retira a tu personaje (de forma segura) y crea uno nuevo para seguir jugando

crea un segundo personaje para jugar, de forma que ahora interpretarás a dos

cambia el tipo de personaje por otro nuevo

elige tres movimientos básicos y mejóralos

mejora los otros 4 movimientos básicos

■ MOVIMIENTOS DEL MAESTRO D'

○ ¿A esto lo llamas **problemas?**: Cuando haces algo bajo presión, tira+seductor en lugar de tira+frío.

○ **Un demonio con la espada**: Cuando uses un arma de filo para tomar por la fuerza, tira+seductor en lugar de tira+duro.

○ **Metido en todos los tinglados**: Haz correr la voz sobre lo que quieres (puede ser una persona o cualquier cosa, lo que sea) y tira+seductor. Con 10+, aparece en tu local para ti, como por arte de magia. Con 7-9, tu gente hará un esfuerzo y todos desean complacerte, o al menos lo intentan ¿vale? Con un fallo, aparece en tu local para ti, con unas desagradables obligaciones añadidas.

○ **Todo el mundo come, incluso ese tipo**: Cuando desees saber algo acerca de alguien importante (nómbra-lo), tira+seductor. Con 10+ puedes preguntarle al MC 3 cosas. Con 7-9 puedes preguntar 1.

- ¿Cómo lo está haciendo? ¿Qué pasa con él?
- ¿Quién o qué es lo que más ama en este mundo?
- ¿Qué sabe? ¿Qué le gusta? ¿En quién confía?
- ¿Qué debería esperar la próxima vez que lo vea?
- ¿De qué manera podría llegarle física o emocionalmente?

○ **Tan solo dame un motivo**: Nombra a alguien que probablemente vaya a comer, beber o ingerir algo que tú hayas tocado. Si es un PNJ tira+duro y si es un jugador tira+Bio. Con 10+ sufrirá 4-daño (perforante) en algún momento durante las siguientes 24 horas. Con 7-9 serán 2-daño (perforante). Con un fallo, algunas personas a elección del MC, quizá incluyendo a tu objetivo, o quizá no, sufrirán 3-daño (perforante).

■ OTROS MOVIMIENTOS

■ TRUEQUES

Con 1-trueque cubrirás un mes de gastos si tus gustos no son demasiado refinados. Con 1-trueque cubrirás también los gastos de tu gente para hacer un evento espectacular o dos.

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; 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 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.