

■GRANJA■

Elige cuál de las siguientes opciones incluye tu granja. Elige 3: maíz, trigo, cebada, pepinos, remolacha, metacerdos, brahmanes (vaca con 2 cabezas), pavos glu-glú, prutagallinas, alambique, personal cualificado (por ejemplo: Onofre, Robustiana, Carmelo), molino (de viento o de río), trampas contra intrusos.

Cuando estés en tu granja y quieras mejorarla de alguna manera dile al MC lo que quieres conseguir. 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 buscar un genio que te ayude;
- 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 quieras. El MC le pondrá números, etiquetas o lo que sea necesario.

Tienes comida y bebida por valor de 1-trueque y, además, el objeto personal que se te ocurra de acuerdo con tu personaje (háblalo con el MC).

ETIQUETAS GENERALES

Alberca	Cobete	Guacho	Moñeca	Repris
Abotardao	Cuadrilla	Indición	Ojete	Retortijones
Ato	Desfogar	Linde	Otobús	Tollina
Cascoporro	Escandalera	Macajierros	Pájaro	Yiba-yiba
Bancal	Espuerta	Mandao	Pataliebre	
Capataz	Esparatrapo	Matasanos	Ponel-lo	

ATRIBUTOS DE ANIMALES Y CEREALES

Blanquita	Grado	Guarro	Moña	Pampana	Pépinos
-----------	-------	--------	------	---------	---------

■TRUEQUES■

Tu granja te proporciona lo que necesitas en tu día a día, así que mientras mantengas la granja no hay necesidad de preocuparte por buscar trabajo.

Si cobras a alguien rico por: *productos alimenticios (cereales, harina, carne, leche, huevos, bebida)*, 1-trueque es el precio habitual para proporcionar suficiente comida o bebida para una persona durante una semana.

Con 1-trueque cubrirás un mes de gastos si te quedas sin granja.

Como gasto puntual, y siempre sujeto a disponibilidad, 1-trueque puede proporcionarte: *los costes en materiales de la reanimación por parte de un ángel; cualquier arma, equipo o complemento no valioso o que no sea de alta tecnología; la reparación de varias piezas de equipo de la granja 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.

Presentamos a

EL GANAN

Todos son muy señoritingsos porque en vez de cuidar el “ganau” y el terruño se dedican a robar y saquear. Pos mire usté: yo no. Mis tierras son mías, mi ganau es mío y el que toque uno u otro, le descerrajo un tiro entre oreja y oreja.

un libreto para

APOCALYPSE IN WORLD
©2k+10 D. Vincent Baker
www.apocalypse-world.com

■REGLAS ADICIONALES■

CURROS EN LA PARTIDA

Curros pagados:

- Beneficio: puedes decidir aparecer antes de que el curro se complete con éxito o dejar que tenga lugar fuera de juego.
- Catástrofe: puedes decidir aparecer cuando el curro se está yendo al carajo o resumir cómo ha pasado, fuera de juego, al final de la sesión.
- No trabajado: ignóralos, no merece la pena detallar los encargos que no te has puesto a hacer.

Obligaciones:

- Beneficio: el MC puede elegir si surge tras conseguirlo o si lo deja pasar sin darle demasiada importancia.
- Catástrofe: como regla general el MC debería traerlos cuando empiece a ir mal.
- Ignorada: una obligación ignorada es una oportunidad para el MC.

MOVIMIENTOS SECUNDARIOS DE TRUEQUE

Cuando le **das a alguien 1-trueque esperando algo a cambio**, cuenta como si los hubieras manipulado y hubieras sacado un 10+ en la tirada, sin necesidad de realizarla.

Cuando **vas al bullicioso mercado de un asentamiento** buscando algo en particular y no es evidente dónde podrías ir a comprar algo así, tira+astuto. Con un 10+ lo encuentras sin más. Entre 7-9, el MC elige una de las siguientes opciones:

- *cuesta 1-trueque más de lo que esperabas*
- *está disponible, pero solo si encuentras a un tipo que conoce a otro tipo*
- *maldición, tenía uno y acabo de venderlo a ese tal Rolfball, quizás puedas conseguir que se desprenda de él*
- *lo siento, no lo tengo, pero puede que esto te sirva*

Cuando **haces saber que quieres algo y dejas sonar tu bolsa para que venga a ti**, tira+trueque gastado (tira+3 máximo). Debe ser algo que podrías conseguir de manera legítima. Con un 10+, conseguirás que llegue hasta ti sin ningún tipo de compromiso adicional. Entre 7-9, lo que buscas, o algo muy parecido, vendrá a ti. Si fallas vendrá a ti, pero con un fuerte compromiso.



■ CREANDO UN GAÑÁN ■

Para crear tu gañán elige nombre, aspecto, características, movimientos, equipo y Bio.

NOMBRE

Apolonio, Bonifacio, Fulgencio, Marcial, Tarsicio, Torcuato, Sofronio.

Francisca, Juana, Patrocinio, Rafaela, Ramona, Refugio, Teodora, Virginosa.

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:

• Si está el Acaparador dale Bio=0.

• Dale al resto Bio+1.

• Escoge a otro jugador. Esa persona te ayudó a sacar a uno de tus bichos de una zanja. Dale Bio+2. Pregúntale a este jugador cuál de tus características le parece más interesante y destácala. El MC te indicará qué otra característica debes destacar.

ASPECTO

Hombre o mujer

Hombre: zapatos de suela de enea, calcetines blancos, camiseta interior sin manga, pijama interior, pantalón de tergal subido hasta arriba del todo dejando la cintura por encima del ombligo, camisa de manga larga abotonada hasta arriba, rebecca de lana, boina o gorrilla encasquetá a presión.

Mujer: zapatos de suela de enea, calcetines blancos, falda negra larga, blusa o blusón sin que se deje ver nada de piel.

Rostro curtido por el sol con arrugas profundas no por la vejez si no por lo ajado a causa de estar mucho a al intemperie. Siempre huele a estiércol.

Mirada totalmente inexpresiva. Imposible saber qué está pensando (si es que está pensando).

Cuerpo robusto tanto en hombre como en mujer.

En vez de manos lo que tienen los gañanes es un gran callo el cual abarca desde la muñeca hasta la punta de los dedos.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. También obtienes granja y 2 movimientos más de gañán.

EQUIPO

Tienes: Granja. Escoge dos armas de gañán. Comida o bebida (carne, cereal, harina, bebida) por valor de 2-Trueque

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 usar la de nuevo.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

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

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

• Frío-1 Duro+1 Seductor-1 Astuto+2 Bizarro+2

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

SEXO CON EL GAÑÁN

Si tú y otro personaje mantenéis relaciones sexuales, tira+frío. Con un 10+ no pasa nada, no ha sido gran cosa.

Entre 7-9, el otro personaje anotará Bio+3 contigo. También puede elegir entre darte -1 o +1 a tu Bio con él.

Con menos de 6 cada uno de vosotros recibe 1 punto. Podéis gastarlo en cualquier momento para ayudar o interferir al otro a distancia, sin importar las limitaciones que normalmente lo harían imposible.

MEJORAS

experiencia ○○○○○ >> mejora

recibes +1frío (máximo frío+3)

recibes +1astuto (máximo astuto+2)

recibes +1astuto (máximo astuto+2)

recibes +1seductor (máximo seductor+2)

recibes +1bizarro (máximo bizarro+2)

recibes un nuevo movimiento de gañán

recibes un nuevo movimiento de gañán

recibes un nuevo movimiento de gañán

añades una opción de seguridad en tu granja

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 3 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 GAÑÁN ■

⊙ **Granja:** Excedente y amenaza dependen de la granja. Al principio de cada sesión, tira+duro. Con un 10+ tu granja tiene excedente. Con 7-9 tiene excedente, pero elige una amenaza. Si fallas, la granja está amenazada.

○ **¡Brutísimo!**: Recibes +1duro (máximo duro+3).

○ **¡VAN A CAER HOSTIAS COMO PANES!**: En combate cuentas como una banda (3-daño, banda pequeña).

○ **¿Mande lo que?:** Cuando realicen contigo “Calar a una persona”, el que lo intente con un 10+ recibe sólo 1 punto en vez de 3. Cualquier otro resultado es como si hubiera sido un fallo.

○ **¡Pa mí que va a llover!:** Si te quedas mirando el cielo (de día o de noche) durante suficiente tiempo (entre 10 minutos y media hora), tira+bizarro. Con 10+ sabes el tiempo que va a hacer los siguientes 3 días (lluvia, viento, tormentas de arena, etc.). Con 7-9 sabes el tiempo que va a hacer solamente el día siguiente. Sólo una vez por sesión de juego o lo que diga el MC.

○ **Yo soy así:** La piel del gañán está tan curtida que le proporciona 1-armadura.

○ **¡Por ahí si que no!:** Cuando la situación se vuelva tensa tira+frío. Con 10+ obtienes 2 puntos. Entre 7-9 solamente 1 punto. Puedes gastar cada uno de estos puntos para morderte la lengua y establecer contacto visual con uno de los PNJ presentes, que se meará y cagará patas abajo y quedará intimidado hasta que rompas dicho contacto. Si fallas, tus enemigos te identificarán inmediatamente como su amenaza prioritaria.

EQUIPO Y TRUEQUES

OTROS MOVIMIENTOS

PUNTOS