

■ TU PERRO ■

NOMBRE _____

Pon un nombre a tu perro.

Si entra en combate, por defecto, tiene 0-armadura y causa 1-daño. Sufre daño como el personaje.

Escoge sus fortalezas (2):

Amistoso, Enorme, Fiero, Independiente, Listo, Obediente, Pequeño, Rápido, Resistente o Sabueso.

Escoge su aspecto:

Bonito, Chucho, Compacto, de Raza, Enorme, Mutado, Pulcro o Sarnoso.

Escoge una debilidad:

Enfermizo, Inmundo, Lento, Mezquino, Ruidoso, Salido, Vago o Voluble.

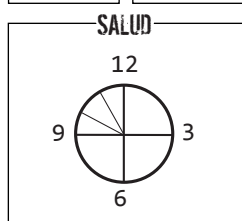
Si tu Perro muere puedes usar una mejora para conseguir otro.

FORTALEZA

ASPECTO

DEBILIDAD

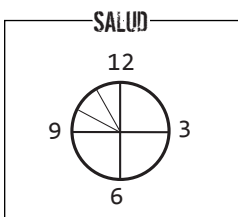
DAÑO ARMADURA



TAMAÑO

POTENCIA ASPECTO

ETIQUETAS



■ TRUEQUES ■

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; 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 CHICO Y SU PERRO

No importa a donde vayas, siempre estarás solo en este mundo. Cierto, hay otra gente, pero todos tienen sus prioridades y miran por lo suyo. Tú no. Tú tienes un verdadero amigo. Tú tienes un perro.

un libreto para

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

■ REGLAS ADICIONALES ■

PEDIR CONSEJO

Cuando uses a tus seguidores para **obtener consejo** pregúntales cuál creen que es el mejor curso de acción y el MC te lo dirá. Si sigues su consejo, recibes +1 a todas las tiradas que hagas para alcanzar tu objetivo. Si lo haces pero no lo alcanzas, marca experiencia.

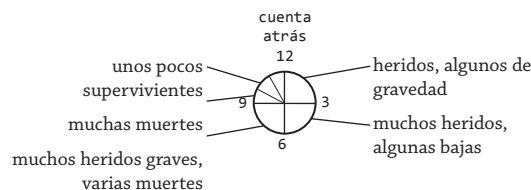
USANDO LA BANDA COMO ARMA

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.

Si el líder de la banda es un PJ puede mantenerlos unidos imponiendo su voluntad como **macho alfa**.

Si un PJ es miembro de una banda que recibe daño, la cantidad de daño que puede sufrir depende de su papel en la banda. Si es el líder o una figura visible e importante, recibirá la misma cantidad de daño que la banda. Si es solo uno más de la banda o si lo que hace es ponerse a salvo en lugar de luchar con la banda, sufrirá 1-daño menos.

EL CHICO Y SU PERRO

■ CREANDO UN CHICO Y SU PERRO ■

Para crear tu chico y su perro elige nombre, aspecto, características, movimientos, equipo y Bio.

NOMBRE

Alfa, Basset, Bruno, Buddy, Bull, Buster, Cal, Davey, Dingo, Doberman, Dog Boy, Dog Girl, Dogmeat, Husky, Max, Mutt, Pa, Rex, Rocky, Scooter, Spots, Terry, Whisper.

ASPECTO

Hombre, mujer o ambiguo.

Ropa de trabajo, casual, de caza, reciclada de por ahí, andrajosa o ropa demasiado grande.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. Además, obtienes **vínculo de lealtad, trucos** y dos movimientos de éste libreto a tu elección.

EQUIPO

Ropa adecuada a tu aspecto, incluyendo a tu elección vestimentas con valor 1-armadura (definela), obtienes:

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

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:

- Dale a todos los jugadores Bio -1. Eres mas cercano a los animales que a las personas. Pero si alguien más tiene un animal (una mascota por ejemplo) dale Bio +1, te llevas bien con los amantes de los animales.
- Durante el turno de los demás:
- Uno de ellos ha sido, en el pasado, amable con tu Perro. Suma +1 a lo que te diga.
- Uno de ellos se ha pasado con tu Perro. Ignora el número que te diga y anota -2 en su lugar.

■ 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 CHICO ■

Si tú y otro personaje mantenéis relaciones sexuales te encoñaras con el/ella.

Si es un PJ, siempre que intente seducir/manipular contra ti obtendra un 10+ automático.

Si es un PNJ, siempre que te pida que hagas algo, marcaras experiencia si lo haces y actuarás bajo presión si no.

■ MEJORAS ■

experiencia ○○○○○ >> mejora

— recibes +1frío (máximo frío+2)

— recibes +1duro (máximo duro+2)

— recibes +1duro (máximo duro+2)

— recibes +1astuto (máximo astuto+3)

— recibes +1bizarro (máximo bizarro+2)

— recibes un nuevo movimiento

— recibes un nuevo movimiento

— recibes una banda (de perros) y **macho alfa**

— 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 3 movimientos básicos y mejóralos

— mejora los otros 4 movimientos básicos

■ MOVIMIENTOS DEL CHICO Y SU PERRO ■

⊙ **Vínculo de lealtad:** Cuando alguien inflige Daño a tu Perro, ganas una cantidad igual a +Bio con el. Cuando Sana a tu Perro, ganas una cantidad igual a +Bio con el. Si alguien mata a tu Perro debe situar su Bio contigo en -3.

- ⊙ **Trucos:** Cuando des una orden a tu perro tira +astuto. Con un 10+ escoge dos opciones de la siguiente lista, con un 7-9 escoge uno.
- tu Perro lo hace particularmente bien
 - la persona a quien tu Perro está ayudando gana +1 a la próxima
 - tu Perro no sufre daño ni efectos negativos

Si fallas tu Perro se negará a cumplir tu orden o fallará al intentar llevarla a cabo.

○ **Amante de los animales:** Cuando calas a un animal tira +astuto. Con un éxito puedes hacer preguntas como si hubieses usado el movimiento calar a una persona.

- **Sabiduría canina:** Cuando estás con tu Perro y te preguntes cual creará él que es el mejor curso de acción ganas +pedir consejo.
- **NO JODAS CON MI PERRO:** Cuando tú y tu Perro luchais juntos contaís como una banda pequela con 3-daño y 1-armadura.

- **¡A por ellos, chico!:** Cuando usas a tu Perro para ponerte agresivo o agarrar algo por la fuerza suma +1 a tu tirada. Incremente el Daño que causa tu Perro en +1.
- **En un lugar de los yermos de cuyo nombre no quiero acordarme:** Nombra a una persona, lugar o cosa y tira +astuto. Con un 10+ sabes exactamente donde está, escoge una opción de la lista y el MC escogerá otra. Con un 7-9 tienes una idea bastante aproximada de donde está, escoge una opción y el MC escogerá dos mas. Si fallas sólo tienes una vaga idea de donde encontrarlo, el MC escogerá 3 opciones y una de ellas con efecto doble.

- es un territorio peligroso
- está lejos
- alguien se ha apropiado de el/ella/ello
- no es exactamente lo que esperabas
- está en peligro

○ **Perrito Duro:** tu Perro gana +1-armadura.

■ EQUIPO Y TRUEQUES ■

■ OTROS MOVIMIENTOS ■