

ASENTAMIENTO

Por defecto tu asentamiento tiene:

- ⊗ una población de entre 75 y 150 almas.
- ⊗ como curros disponibles, una mezcla de caza, cultivo precario y chatarreo (excedente: 1-trueque, amenaza: hambre).
- ⊗ un complejo defensivo improvisado hecho de hormigón, láminas de metal y rejillas de acero. Tu banda obtiene +1 armadura cuando lucha tras sus defensas.
- ⊗ un arsenal de armas encontradas e improvisadas.
- ⊗ una banda de unas 40 personas violentas (3-daño, banda mediana, indómita, 1-armadura).

Elige 4:

- ⊖ tu población es grande, 200-300 almas. Excedente: +1trueque, amenaza: +enfermedad.
- ⊖ tu población es pequeña, 50-60 almas. Amenaza: ansiedad en lugar de amenaza: hambre.
- ⊖ añade expediciones de saqueo como curro. Excedente: +1trueque, amenaza: +represalias.
- ⊖ añade impuesto por protección como curro. Excedente: +1trueque, amenaza: +obligación.
- ⊖ añade fabricación como curro. Excedente: +1trueque, amenaza: +ociosos.
- ⊖ añade un bullicioso y reputado mercado de productos comunes como curro. Excedente: +1trueque, amenaza: +ociosos.
- ⊖ tu banda es grande en lugar de mediana, unas 60 personas violentas.
- ⊖ tu banda está bien disciplinada. Elimina indómita.
- ⊖ tu arsenal es sofisticado y está bien provisto. Tu banda recibe +1daño.
- ⊖ tu complejo tiene buenas defensas, es firme y está construido con hierro y roca, resultando muy resistente. Tu banda recibe +2 armadura cuando lo defiende.

Y elige 2:

- ⊖ tu población carece de higiene y es proclive a las enfermedades. Amenaza: enfermedad.
- ⊖ tu población es perezosa y drogadicta. Amenaza: +hambre
- ⊖ tu población es decadente y perversa. Excedente: -1trueque, amenaza: +salvajes.
- ⊖ tu asentamiento paga tributo de protección. Excedente: -1trueque, amenaza: +represalias.
- ⊖ tu banda es pequeña en lugar de mediana, solo 10-20 personas violentas.
- ⊖ tu banda es una manada de putas hienas rabiosas. Amenaza: +salvajes.
- ⊖ tu arsenal es una mierda. Tu banda hace -1daño.
- ⊖ tu complejo está compuesto por tiendas de lona, cobertizos y muros de madera en su mayor parte. Tu banda no obtiene ninguna bonificación de armadura cuando lo defiende.

ASENTAMIENTO

TAMAÑO	EXCEDENTES	TRUEQUES
TRABAJOS	AMENAZAS	

BANDA

TAMAÑO	ETIQUETAS
DAÑO	ARMADURA
	+1daño a bandas menores -1daño a bandas mayores, por cada grado de diferencia

Presentamos a

EL JEFAZO

En Apocalypse World no hay gobierno ni sociedad. Cuando los jefazos gobernaban continentes enteros, libraban guerras al otro lado del mundo en lugar de hacerlo contra los del otro lado de las llanuras chamuscadas. Entonces sus tropas se contaban por cientos de miles, y hasta tenían jodidos *barcos* para llevar sus putos *aviones*. Eso fue en la legendaria Edad Dorada. Ahora, cualquiera con un edificio de hormigón y una banda de pistoleros puede reclamar el título. ¿Tienes algo que decir al respecto?

un libreto para

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

REGLAS ADICIONALES

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.

BANDAS

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

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.



EL JEFAZO



CREANDO UN JEFAZO

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

NOMBRE

Nbeke, Allison, Kobe, Kreider, Tranh, Marco, Sadiq, Vega, Lang, Lin, o Jackson.

Pregúntale a su jugador cuál de tus características le parece más interesante y destácala. El MC te indicará qué otra característica debes destacar.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. También tienes los 2 movimientos de jefazo.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.
Ropa lujosa, vistosa, fetichista, informal o propia de un militar golpista.
Rostro fuerte, severo, cruel, de finos rasgos, aristocrático o hermoso.

BIO

Todo el mundo presenta a sus personajes diciendo su nombre, aspecto y mentalidad. Toma tu turno.

Elige un conjunto:

Anota los nombres de los demás personajes.

Volved a tomar turnos para determinar Bio. En tu turno:

- Elige si de natural sueles ser generoso o reservado en términos de recursos y confianza. Si eres generoso dale a todos Bio+1. En caso contrario dale Bio=0.

EQUIPO

Además de tu asentamiento, define tu aspecto. Puedes tener, para tu uso personal y con el permiso del MC, algunas piezas de equipo no especializado o armas de cualquier libreto de personaje.

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 usarla de nuevo.

Elige un conjunto:

Uno de ellos ha estado contigo desde antes de que te convirtieras en el jefazo. Independientemente del número que te diga suma 1 y anótalo en tu hoja de personaje junto a su nombre.

Uno de ellos te traicionó o robó en una ocasión. Independientemente del número que te diga, ignóralo y anota Bio+3 en tu hoja de personaje junto a su nombre.

Para todos los demás, anota el número que te digan junto a su nombre.

Cuando acabéis, busca el personaje con la Bio más alta en tu ficha.

NOMBRE -

ASPECTO

CARACTERÍSTICAS MOVIMIENTOS

FRIÓ

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 JEFAZO

Si tú y otro personaje mantenéis relaciones sexuales puedes darle al otro personaje regalos equivalentes a 1-trueque sin que te cueste nada.

MEJORAS

experiencia ○○○○○○ >> mejora

recibes +1duro (máximo duro+3)

recibes +1bizarro (máximo bizarro+2)

recibes +1frio (máximo frio+2)

recibes +1seductor (máximo seductor+2)

recibes +1astuto (máximo astuto+2)

elige una nueva opción para tu asentamiento

elige una nueva opción para tu asentamiento

descarta una opción de tu asentamiento

recibes un movimiento de otro libreto

recibes un movimiento de otro libreto

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

retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar

crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos

cambia el tipo de personaje por otro nuevo

elige tres movimientos básicos y mejóralos

mejora los otros 4 movimientos básicos

DAÑO

cuenta atrás

12

9 3

6

☐ estabilizado

☐ psicótico (-1frio)

☐ lisiado (-1duro)

☐ desfigurado (-1seductor)

☐ sonado (-1astuto)

MOVIMIENTOS DEL JEFAZO

Ⓢ **Liderazgo:** cuando tu banda lucha por ti tira+duro. Con un 10+ obtienes 3 puntos. Entre 7-9 obtienes 1 punto. Durante la batalla puedes gastar cada uno de estos puntos para obtener los siguientes beneficios:

- hacer un gran avance
 - mantenerse firmes ante un gran avance
 - hacer una retirada organizada sin desbandarse
 - mostrar clemencia con tus enemigos vencidos
 - luchar a muerte hasta el final
- Si fallas tu banda se vuelve contra ti o intenta entregarte al enemigo.

Ⓢ **Riqueza:** Si tu asentamiento es seguro y no se cuestiona tu liderazgo, al principio de la sesión de juego tira+duro. Con 10+ tienes excedentes a mano para cubrir tus necesidades durante esta sesión. Con 7-9 tienes excedentes, pero debes elegir una amenaza. Si fallas, o si tu asentamiento está en peligro o tu liderazgo comprometido, tu asentamiento está amenazado. Los valores concretos de tus excedentes y amenazas dependen de tu asentamiento, tal y como se indica a continuación.

EQUIPO Y TRUEQUES

OTROS MOVIMIENTOS

PUNTOS

TRUEQUES

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

Cuando concedes regalos, un valor de 1-trueque en regalos equivale a: *un mes de hospitalidad, incluyendo un lugar para vivir y comidas junto al resto de tu gente; 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 cesión de la protectora compañía de una de tus zorras peligrosas o exterminadores; un mes de mantenimiento y reparaciones para un vehículo de alto rendimiento usado adecuadamente; media hora de audiencia privada con tu completa atención y, por supuesto, baratijas por valor de 1-trueque.*

En tiempo de abundancia puedes gastar el excedente de tu asentamiento como mejor te parezca (se supone que las vidas de tus ciudadanos también serán proporcionalmente mejores). Puedes hacerte una idea de lo que vale 1-trueque mirando la lista anterior. Para conseguir cosas mejores, deberías estar preparado para hacer tratos concretos, probablemente con otro jefazo cercano.