

■ SÍMBOLO DE ESPERANZA ■

Llevas un símbolo de:

- el querido y radiante sol.
- el agua pura y dulce.
- el propósito y los logros del ser humano.
- la salud, la abundancia y el crecimiento.
- el pasado que puede renacer.
- el futuro que solo ahora será posible.
- la sanación.

¿Qué es?

Solo es un símbolo y es reemplazable. Es importante por lo que significa, no por lo que es.

Cuando **vas entre la gente ofreciendo esperanza**, responden ofreciéndote comida, alojamiento, compañía, confianza y cualquier otra pequeña cosa que necesites por valor de 1-trueque o menos, generosamente o de mala gana según sea su naturaleza.

Cuando **vas entre la gente aprovechándote de su esperanza**, responden ofreciéndote comida, alojamiento, compañía, confianza, cualquier otra pequeña cosa que necesites o incluso lo que lleven en los bolsillos por valor de 1 o 2-trueques. No te van a soportar de forma permanente.

Cuando **vas entre la gente actuando con esperanza**, responden difundiendo tu nombre donde quiera que vayan, a todos los que encuentran, con admiración, asco, miedo o desprecio, según sea su naturaleza.

■ EQUIPO & TRUEQUES ■

■ 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; 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 REFERENTE

En los primeros recuerdos que se conservan, el mundo se colapsó. Las ciudades temblaron, ardieron o simplemente perecieron agonizando, famélicas y silenciosas. Los cielos aullaron. No todos los que lo recuerdan lo hacen de la misma manera. La gente olvidó quiénes eran, de dónde venían, lo que podían hacer.

Ahora, en este mundo de inmundicia y ceguera, hay unos pocos con una nueva visión. Caminan entre nosotros en pie de guerra, indomables y condenados, manteniendo la esperanza y luchando por algo mejor.

un libreto para

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

■ REGLAS ADICIONALES ■

MOVIMIENTOS DE OTROS LIBRETOS

Durante la creación del personaje, puedes elegir un movimiento de otro libreto. Estas no son tus únicas opciones, tan solo una selección de aquellas que podrías encontrar compatibles con tus puntos fuertes:

A la mierda [exterminador]: planear una ruta de escape.

Bendición de batalla [ángel], **temerario** [conductor], **protección divina** [iluminado] o **reflejos imposibles** [zorra peligrosa]: armadura especial.

Casi siempre en lo cierto [genio]: bonificación por aconsejar.

Combate disciplinado [aislado*]: controlar el daño que infliges.

Como una puta cabra [exterminador]: +1duro.

Curtido en la batalla [exterminador]: actuar bajo presión con duro en lugar de frío.

Inspirador [aislado*]: otros marcan experiencia cuando te ayudan.

Instintos perfectos [zorra peligrosa]: bonificación al calar una situación.

Juggernaut [sinrostro*]: mejorar cuando sufres daño.

Mi otro coche es un tanque [conductor]: vehículo blindado y armado.

NO ME TOQUES LOS COJONES [exterminador]: contar como una banda en combate.

No se deja a nadie atrás [aislado*]: mejora cuando ayudas a otros en batalla.

Reputación [arreglador]: tira+frío para controlar tu reputación.

Sanguinario [exterminador] o **Implacable** [zorra peligrosa]: infligir daño adicional.

El sinrostro y el aislado son libretos de edición limitada disponibles en el mecenazgo.



■ CREANDO AL REFERENTE ■

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

NOMBRE	MOVIMIENTOS
Fraze, Garber, MB, Alonzo, Queue, Hurricane, Rhyme, Humpty Dumpty.	Tienes todos los movimientos básicos. También obtienes visionario y 2 movimientos más de referente.
Road, Sun, Eliza, Pandora, Shar, Mom, Guru, Sister, Clarity, Cassa, Morgana, Burn.	

CARACTERÍSTICAS
Elige un conjunto: <ul style="list-style-type: none">• Frío+1 Duro+2 Seductor=0 Astuto+1 Bizarro-1• Frío=0 Duro+2 Seductor-1 Astuto+2 Bizarro-1• Frío+1 Duro+2 Seductor+1 Astuto=0 Bizarro-1• Frío+1 Duro+2 Seductor+1 Astuto=0 Bizarro-1

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: <ul style="list-style-type: none">• Dale a todo el mundo Bio+1. Eres un libro abierto.
Durante el turno de los demás pregúntate por cada uno de ellos: tal y como es, ¿hay un lugar para él en el futuro que tú esperas? <ul style="list-style-type: none">• Si la respuesta es sí, anota el número que te diga junto al nombre del personaje.• Si la respuesta es no, súmale 1 al número que te diga y anótalo junto al nombre del personaje. Estás pendiente de él.

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.

NOMBRE -
ASPECTO

CARACTERÍSTICAS	MOVIMIENTOS
FRÍO	actuar bajo presión <ul style="list-style-type: none"><input type="radio"/> destacar
DURO	ponerse agresivo; tomar por la fuerza <ul style="list-style-type: none"><input type="radio"/> destacar
SEDUCTOR	seducir o manipular <ul style="list-style-type: none"><input type="radio"/> destacar
ASTUTO	calar una situación; calar a una persona <ul style="list-style-type: none"><input type="radio"/> destacar
BIZARRO	abrir tu mente <ul style="list-style-type: none"><input type="radio"/> destacar

SEXO CON EL REFERENTE
Si mantienes relaciones sexuales con otro personaje al que amas todo está bien, mis bendiciones. Pero si no le amas, tacha permanentemente una mejora que no hayas tomado. Esta mejora no puede ser “cambia el tipo de personaje por otro nuevo”.
MEJORAS
experiencia ○○○○○○ >> mejora <ul style="list-style-type: none">— recibes +1duro (máximo duro+3)— recibes +1frío (máximo frío+2)— recibes +1seductor (máximo seductor+2)— recibes +1astuto (máximo astuto+2)— recibes un nuevo movimiento de Referente— recibes un nuevo movimiento de Referente— recibes seguidores (detállalos) y fortuna— recibes una banda (definela) y liderazgo— 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
<p>cuenta atrás</p> <p>12</p> <p>9 3</p> <p>6</p> <p><input type="radio"/> estabilizado</p> <p><input type="radio"/> psicótico (-1frío)</p> <p><input type="radio"/> lisiado (-1duro)</p> <p><input type="radio"/> desfigurado (-1seductor)</p> <p><input type="radio"/> sonado (-1astuto)</p>

■ MOVIMIENTOS DEL REFERENTE ■

○ **Visionario:** cuando compartes tu visión del futuro con el personaje de otro jugador, tira+duro. Con 10+ recibes 3 puntos, con 7-9 recibes 2 puntos. Cuando quieras puedes gastar 1 punto para hacer que el otro personaje marque experiencia. Con un fallo, el otro personaje recibe 1 punto que puede usar para que tú ganes experiencia en los mismo términos.

○ **Conoce a tu enemigo:** Cuando abres tu mente a la vorágine psíquica mundial tira+duro en lugar de bizarro.

○ **Ojos limpios:** Cuando calas a una persona tira+duro en lugar de astuto.

○ **Presencia imponente:** Cuando le das a alguien una orden o una advertencia tira+duro. Si tienes éxito el otro elige una de las siguientes opciones:

- Lo hacen, cumplen tu orden o siguen tu advertencia.
- Quedan paralizados.
- Retroceden con las manos donde puedas verlas.
- Te atacan.

Con 10+ además tienes un +1 a tu siguiente tirada contra ellos. Con un fallo hacen lo que quieren y además tienes un -1 en tu siguiente tirada contra ellos.

○ **Una larga historia:** Elige un movimiento de otro libreto (durante la creación de personaje, cógelo de un libreto que no esté siendo usado).

○ **Indómito:** Cuando vayas a una batalla tira+duro. Con 10+ obtienes 3 puntos. Con 7-9 obtienes 2 puntos. Con una fallo obtienes 1 punto pero tienes un -1. Durante la batalla puedes gastarlos en:

- Nombra a un PNJ dentro de tu alcance. Lo matas, desarmas o dejas fuera de combate (a elección del MC).
- Nombra a un personaje a tu alcance. Redirige su ataque a otro personaje a tu alcance o a ninguna parte (contra el suelo, un muro o el cielo).
- Nombra a un personaje en la escena, pero fuera de tu alcance. Recorres la distancia que os separa antes de que puedan reaccionar.
- Nombra a un personaje a tu alcance. Mientras permanezcas luchando, interceptarás todos los ataques contra ese personaje y no sufrirá daño.
- Ignora todo el daño que vayas a recibir de un ataque.

PUNTOS	OTROS MOVIMIENTOS