

KIT DE ÁNGEL

Tu equipo de ángel contiene todo tipo de mierdas: tijeras, gasas, esparadrapo, agujas, pinzas, guantes, catéteres para sondar, toallitas desinfectantes, alcohol, tensiómetros y anticoagulantes, bolsas de plasma sintético para transfusiones, vendas compresivas e hilo de sutura, clavos óseos, gran cantidad de inyecciones preparadas, material para estabilizar a un paciente con calmantes a mansalva y recambios para las palas del desfibrilador para cuando no haya otro remedio. Lo suficiente como para llenar el maletero de un coche. Cuando utilizas tu equipo, gastas reservas. Puedes gastar de 0 a 3 reservas por cada uso. Si las circunstancias te permiten hacer trueque a cambio de productos médicos, puedes reabastecerte a razón de 1-trueque por cada 2-reservas.

Comienzas el juego con 6-reservas.

Para emplearlo en estabilizar y curar a alguien en 9:00 o más, tira+reservas que gastes. Si tienes éxito, estabilizarás y curarás hasta 6:00, pero el MC elegirá 1 opción (con 10+) o 2 (con 7-9) de entre las siguientes:

- *necesita estar inmovilizado en una camilla o palanquín improvisado para poder desplazarlo.*
- *se resistirá incluso sedado; estás actuando bajo presión.*
- *estará inconsciente durante 24 horas, quizás más.*
- *estabilizar sus constantes vitales consume tus reservas, gastas 1-reservas más.*
- *deberá permanecer en cama, alejado de la acción, durante al menos una semana.*
- *necesitará seguimiento y cuidados constantes durante 36 horas.*

Si fallas el paciente recibirá 1-daño.

Para acelerar la recuperación de alguien en 3:00 o 6:00 no tires. El paciente elige: pasar 4 días (3:00) o una semana (6:00) hasta las cejas de calmantes, incapaz de moverse pero feliz, o tardar lo mismo que tardan todos.

Para reanimar a alguien clínicamente muerto (a 12:00, pero no más allá) tira+reservas gastadas. Con 10+, se recupera a 10:00. Con 7-9, se recupera a 11:00. Con un fallo, has hecho por él todo lo que has podido, pero sigue muerto.

TRUEQUES

Si cobras a alguien rico por tus servicios, 1-trueque es la tarifa habitual por: una reanimación con éxito (además de los costes en material); una semana de cuidados veinticuatro horas al día (además de los costes en material); un mes de empleo en servicio de guardia (además de los costes en material, si los hubiera).

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: 2-reservas para tu equipo médico; 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.

RESERVAS

Presentamos a

EL ÁNGEL

¿A quién pides ayuda cuando estás tirado en el suelo de Apocalypse World con las tripas fuera? ¿A los dioses? Nos abandonaron hace mucho. ¿A tus queridos camaradas? Para empezar, no estarías así si no fueran un hatajo de cabrones. ¿A tu querida y anciana madre? Es un encanto, pero no puede volver a meterte los intestinos en su sitio y hacer que se queden ahí. No, rezas para que aparezca un chaval (o un cínico veterano o quien sea) con un desfibrilador, algunas suturas y morfina a raudales. Y cuando ese alguien aparece, *eso es un ángel*.

un libreto para

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

REGLAS ADICIONALES

HERIDAS Y CURACIÓN

Antes de las 6:00 el daño sanará con el tiempo, de forma natural. Entre las 6:00 y las 9:00, el daño no desaparecerá ni empeorará por sí solo. Si marcas el segmento de 11:00 a 12:00 tu personaje habrá muerto, pero aún podrá ser reanimado. Sin embargo, si marcas daño más allá de ese segmento estás muerto del todo, requetemuerto.

MOVIMIENTOS SECUNDARIOS

Cuando **curas al personaje de otro jugador**, recibes +1Bio con él (en tu ficha) por cada segmento de daño curado. Si esto hace que llegues a Bio+4, anota Bio+1 como de costumbre y marca un círculo de experiencia.

Cuando curas a alguien llegas a conocerlo mejor.

ENFERMERÍA

Cuando estés en tu enfermería concentrado en una persona, díselo al MC. 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 temporal, débil y poco fiable;*
- *significará exponerte (junto a tus colegas) a un grave peligro;*
- *primero vas a tener que buscarte un ____ para tu enfermería;*
- *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 querías. El MC le pondrá números, etiquetas, o lo que sea necesario.



EL ÁNGEL



CREANDO UN ÁNGEL

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

NOMBRE

Dou, Bon, Abe, Boo, T, Kal, Bai, Char, Jav, Ruth, Wei, Jay, Nee, Kim, Lan, Di, o Dez.

Doc, Core, Ruedas, Buzz, Key, Gabe, Biz, Furcia, Electropiano, Sutura, Pinzas, o Sanbernardo.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo, trans u oculto bajo sus ropas.

Ropa cómoda de trabajo, informal o reciclada de por ahí pero práctica.

Rostro amable, fuerte, arrugado, demacrado, bonito o expresivo.

Mirada atenta, severa, reconfortante, luminosa, alegre o inocente.

Cuerpo enjuto, fibroso, corpulento, larguirucho o continuamente activo, lleno de energía.

CARACTERÍSTICAS

- Elige un conjunto:
- Frío+1 Duro=0 Seductor+1 Astuto+2 Bizarro-1
 - Frío+1 Duro+1 Seductor=0 Astuto+2 Bizarro-1
 - Frío-1 Duro+1 Seductor=0 Astuto+2 Bizarro+1
 - Frío+2 Duro=0 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 elige 1, 2 o 3 de las siguientes:

- Uno de ellos te echó una mano cuando hizo falta y te ayudó a salvar una vida. Dale a ese jugador Bio+2.
- Uno de ellos ha estado siempre a tu lado y ha visto todo lo que tú has visto. Dale a ese jugador Bio+2.
- Crees que uno de ellos está condenado a autodestruirse. Dale a ese jugador Bio-1

Dale al resto Bio+1. Eres una persona abierta y sin secretos para los demás.

Durante el turno de los demás:

- Intentas no involucrarte demasiado. Independientemente del número que te indiquen, réstale 1 y anótalo en tu ficha junto al nombre del personaje.

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.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos . Elige 2 movimientos de ángel.

EQUIPO

- Tienes:
- un equipo médico de ángel
 - 1 arma pequeña y práctica
 - baratijas por valor de 1-truque
 - ropa de acuerdo con tu aspecto, incluyendo una prenda con valor de 1-armadura a tu elección (defínela)

Armas pequeñas y prácticas (elige 1):

- revólver del .38 (2-daño, cerca, recargar, ruidoso)
- pistola 9mm (2-daño, cerca, ruidosa)
- cuchillo grande (2-daño, mano)
- recortada (3-daño, cerca, recargar, escabrosa)
- pistola aturdidora (aturdidor, mano, recargar)

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

actuar bajo presión

FRÍO

ponerse agresivo; tomar por la fuerza

DURO

seducir o manipular

SEDUCTOR

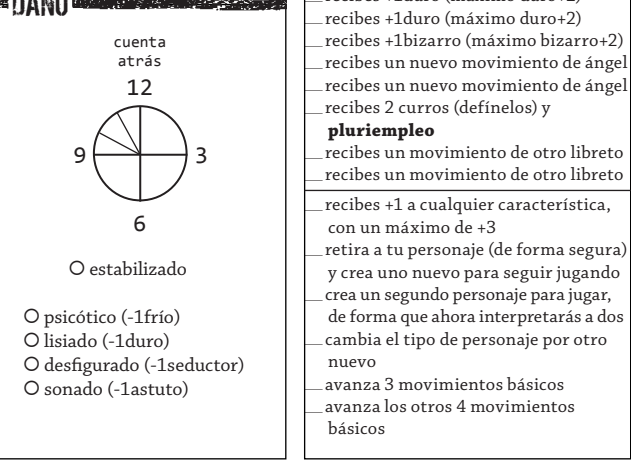
calar una situación; calar a una persona

ASTUTO

abrir tu mente

BIZARRO

DAÑO



BIO

ayudar o interferir; fin de la sesión

SEXO CON EL ÁNGEL

Si tú y otro personaje mantenéis relaciones sexuales, tu Bio con él en tu ficha aumenta inmediatamente a +3 y el otro personaje recibe +1Bio contigo en la suya. Si eso hace que su Bio llegue a +4, se reinicia a +1 y marca un círculo de experiencia.

MEJORAS

- experiencia ○○○○○ >> mejora
- recibes +1astuto (máximo astuto+3)
 - recibes +1frío (máximo frío+2)
 - recibes +1duro (máximo duro+2)
 - recibes +1duro (máximo duro+2)
 - recibes +1bizarro (máximo bizarro+2)
 - recibes un nuevo movimiento de ángel
 - recibes un nuevo movimiento de ángel
 - recibes 2 curros (defínelos) y pluriempleo
 - 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
 - avanza 3 movimientos básicos
 - avanza los otros 4 movimientos básicos

MOVIMIENTOS DEL ÁNGEL

○ **Sexto sentido:** cuando abres tu mente a la vorágine psíquica mundial tira+astuto en lugar de bizarro.

○ **Enfermería:** tienes una enfermería, un lugar de trabajo con soporte vital, laboratorio de fármacos y un equipo de 2 personas (Shigusa y Mox, por ejemplo). Si llevas allí a los pacientes podrás trabajar en ellos como un genio en su taller (mira su libreto).

○ **Compasión profesional:** puedes elegir tirar+astuto en lugar de Bio cuando ayudes a alguien que está tirando.

○ **Bendición de batalla:** mientras estás cuidando de alguien, no luchando, recibes +1armadura.

○ **Toque curador:** cuando pones tus manos desnudas sobre la piel de un herido y abres tu mente a él tira+bizarro. Con 10+ curas un segmento. Con 7-9 curas un segmento pero estás actuando bajo la presión producida por la mente del paciente. Si fallas, para empezar no le curas. En segundo lugar, habrás abierto tanto tu mente como la del paciente a la vorágine psíquica mundial, sin protección ni preparación. Interpretálo como si tú y tu paciente, si se trata de un personaje jugador, hubierais hecho un movimiento y fallado la tirada. Para los pacientes PNJs, su experiencia y destino dependerán del MC.

○ **Tocado por la muerte:** cada vez que muere alguien que está bajo tus cuidados ganas +1bizarro (máximo +3).

EQUIPO Y TRUEQUES

PUNTOS