

CURROS

Elige 3 curros pagados:

- ☐ Guardaespaldas (1-trueque / combate)
- ☐ Vigilancia (1-trueque / engañado)
- ☐ Incursión (1-trueque / combate)
- ☐ Agente de la ley (1-trueque / depuesto)
- ☐ Trabajo honesto (1-trueque / empobrecido)
- ☐ Compañía (1-trueque / enredado)
- ☐ Entrega (1-trueque / emboscado)
- ☐ Infiltración (1-trueque / descubierto)
- ☐ Chatarreo (1-trueque / empobrecido)
- ☐ Negociador (1-trueque / excluido)
- ☐ Trabajo técnico (2-trueques / excluido)
- ☐ Sexo (2-trueques / enredado)
- ☐ Defensa de asentamiento (2-trueques / infiltrado)
- ☐ Asesino (3-trueques / combate)
- ☐

PERSONAL/CONTACTOS

Tu personal o tus contactos pueden ser tanto los personajes de los demás jugadores como personajes del MC, o una mezcla de ambos. Si incluyes personajes del MC esbózalos junto con él, dadles nombre (por ejemplo, Gable, Jaim, Pi, Zumbado) y una descripción de una línea. Asegúrate de que son competentes y adecuados para los curros que has elegido.

Y elige un curro por obligación:

- ☐ Evitar a alguien (te mantienes a distancia / te pillan en un mal momento)
- ☐ Pagar deudas (consigues pagar / las deudas vencen)
- ☐ Venganza (la pagas con alguien / eres humillado)
- ☐ Proteger a alguien (no les pasa nada malo / desaparecen)
- ☐ Lujuria (belleza en tu vida / acabas en un mal lugar)
- ☐ Mantener tu honor (mantienes tu palabra y tu nombre / te pasas de la raya)
- ☐ Buscar respuestas (obienes una pista / sigues una pista falsa)
- ☐
- ☐

TRUEQUES

Con 1-trueque cubrirás un mes de gastos si tus gustos no son demasiado refinados. También con 1-trueque cubrirás la parte correspondiente a tu personal para dos, tres o cuatro curros exitosos.

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 ARREGLADOR

En Apocalypse World esto es lo que hay, ¿sabes? Por un lado están Dremmer y Pelotas, el señor de la guerra esclavista y su jodido lameculos mediahostia que saquean desde su fortaleza de cemento y púas de hierro. Por otro lado está la muchedumbre, viviendo a lo largo del río envenenado sus cortas y lisiadas vidas llenas de enfermedades. Más allá llegarás al Faro, una degenerada secta que persigue el hambre como vía de purificación, atrincherado en los límites de los criaderos de las llanuras chamuscadas.

Y tú, tú simplemente quieres montártelo a tu manera y tener algo de libertad, pero eso tendrás que ganártelo. Y no será fácil.

un libreto para

APOCALYPSE 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.



EL ARREGLADOR

CREANDO UN ARREGLADOR

Para crear tu arreglador elige nombre, aspecto, características, movimientos, curros, personal/contactos, equipo y Bio.

NOMBRE

Berg, Waters, Lafferty, Ebbs, Wilson, Marshall, Dolarhyde, Jesus, Bendrix, Proust, Steed, Nerón.

NOMBRE

al nombre de su personaje. Tu trabajo exige que estés abierto a relacionarte con los demás.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

CARACTERÍSTICAS

al nombre de su personaje. Tu trabajo exige que estés abierto a relacionarte con los demás.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

ASPECTO

Recibes todos los movimientos básicos. También obtienes **pluriempleo** y un segundo movimiento de arreglador.

BIO

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

BIO

Recibes todos los movimientos básicos. También obtienes **pluriempleo** y un segundo movimiento de arreglador.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo o trans.

ASPECTO

Recibes todos los movimientos básicos. También obtienes **pluriempleo** y un segundo movimiento de arreglador.

NOMBRE -

ASPECTO

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

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 ARREGLADOR

Si tú y otro personaje mantenéis relaciones sexuales anota un nuevo curro por obligación: mantener a [su nombre] feliz (le haces feliz / la cagaste del todo).

SEXO CON EL ARREGLADOR

Si tú y otro personaje mantenéis relaciones sexuales anota un nuevo curro por obligación: mantener a [su nombre] feliz (le haces feliz / la cagaste del todo).

MEJORAS

experiencia ○○○○○○ >> mejora

- recibes +1frio (máximo frio+3)
- recibes +1duro (máximo duro+2)
- recibes +1astuto (máximo astuto+2)
- recibes otro movimiento de arreglador
- recibes otro movimiento de arreglador
- añade un nuevo curro y puedes cambiar a tu personal
- añade un nuevo curro y puedes cambiar a tu personal
- abandona o resuelve para siempre un curro por obligación
- 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

MEJORAS

experiencia ○○○○○○ >> mejora

- recibes +1frio (máximo frio+3)
- recibes +1duro (máximo duro+2)
- recibes +1astuto (máximo astuto+2)
- recibes otro movimiento de arreglador
- recibes otro movimiento de arreglador
- añade un nuevo curro y puedes cambiar a tu personal
- añade un nuevo curro y puedes cambiar a tu personal
- abandona o resuelve para siempre un curro por obligación
- 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

MOVIMIENTOS DEL ARREGLADOR

Pluriempleo: obtienes 2-chanchullos. Cada vez que haya un periodo de inactividad, o entre sesiones de juego, elige un número de curros igual o inferior a tu número de chanchullos para trabajar en ellos. Tira+frio. Con 10+ obtienes beneficios de todos los curros que elijas. Con 7-9 obtienes beneficios de al menos 1. Si elegiste más, obtienes catástrofe de 1 y beneficios del resto. Si fallas, la catástrofe es absoluta. Estos curros no te proporcionan beneficios ni catástrofes hasta que no encuentras un hueco para dedicarte a ellos. Cada vez que obtengas un nuevo curro también obtienes +1chanchullos.

De fiar: cuando intentas seducir o manipular a otro personaje tira+Bio en lugar de seductor. Para un PNJ tira+frio en lugar de seductor.

Un ojo en la puerta: indica tu ruta de escape y tira+frio. Con 10+ te has ido. Con 7-9 puedes elegir marcharte o quedarte, pero si te vas pagarás un precio: dejar algo atrás o llevar algo contigo, el MC te dirá qué. Si fallas te ves atrapado en una situación vulnerable con un pie dentro y otro fuera.

Oportunista: cuando interfieres con alguien que está tirando, tira+frio en lugar de Bio. Cabronazo.

Reputación: cuando conozcas a alguien importante (tú indicas si lo es) tira+frio. Si tienes éxito habrá oído hablar de ti y tú decides lo que habrá oído; el MC hará que responda de forma consecuente. Con 10+ además obtienes un +1 a la próxima para tratar con él. Si fallas ha oído hablar de ti, pero el MC decidirá qué ha oído.

EQUIPO Y TRUEQUES OTROS MOVIMIENTOS

EQUIPO Y TRUEQUES

EQUIPO Y TRUEQUES

PUNTOS

PUNTOS