

## ■ EQUIPO DEL ARTISTA

Obtienes:

- 1 arma elegante
- 2 piezas de equipo de lujo
- baratijas por valor de 1-trueque
- ropa adecuada a tu aspecto (defínela)

Armas elegantes (elige 1):

- pistola oculta bajo la manga asida en brazalete (2-daño, cerca, recargar, ruidosa)
- daga ornamentada (2-daño, mano, valiosa)
- cuchillos ocultos (2-daño, mano, infinitos)
- espada ornamentada (3-daño, mano, valiosa)
- pistola antigua (2-daño, cerca, recargar, ruidosa, valiosa)

Equipo de lujo (elige 2):

- monedas antiguas (portada, valiosa): Perforadas para fabricar piezas de joyería.
- anteojos (portados, valiosos): Puedes usarlos para obtener +1astuto cuando tu visión sea relevante, pero si lo haces, sin ellos tendrás -1astuto cuando tu visión sea relevante.
- abrigo largo y lustroso (portado, valioso)
- tatuajes espectaculares (implantado)
- equipo de cuidado corporal (aplicado, valioso): Jabones, sombras, pinturas, cremas y bálsamos. Usarlos te otorgará +1seductor a la próxima.
- una mascota (valioso, vivo): Elige qué animal es y defínelo.

## ■ EQUIPO & TRUEQUES

## ■ TRUEQUES

Si cobras a alguien rico por tus servicios, 1-trueque es el precio habitual para: *una noche de compañía íntima, una tarde o fin de semana de entretenimiento para un grupo (sin tocar), un mes de empleo informal como musa.*

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; 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 ARTISTA

Incluso entre la inmundicia de Apocalypse World hay comida que no parece podrida, música que no suena como hienas chillando, pensamientos que no los inspira el terror, cuerpos que no han sido mancillados y sexo que no es mero desahogo carnal, sino algo más. Hay momentos que son algo más que hedor, humo, rabia y sangre.

Los artistas tienen parte de lo hermoso que pueda quedar en este montón de mierda que es el mundo. ¿La compartirán contigo? ¿Qué tienes *tú* que ellos puedan querer a cambio?

un libreto para

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

## ■ REGLAS ADICIONALES

### ARTES DE EJEMPLO

Para **pleno de arte y gracia**:

Cantar o interpretar música, bailar, hacer joyería, crear hermosas y funcionales herramientas, trabajar pieles o cuero, entrenar perros o pájaros (cualquier artesanía o arte que encajen en el entorno del personaje).

### 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.



CREANDO AL ARTISTA

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

NOMBRE

Octubre, Venus, Mercurio, Duna, Sombra, Garza, Ciruela, Orquidea, Tormenta, Atardecer, Filo, Medianoche, Refugio, Escarcha, Hierba, Junio, Carámbano, Gaviota, Lavanda, Pimienta, Gacela, León, Faisán o Gracia.

MOVIMIENTOS

Tienes todos los movimientos básicos. Elige 2 movimientos de artista.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

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

BIO

Todo el mundo presenta a sus personajes diciendo su nombre, aspecto y mentalidad. Toma tu turno. Anota los nombres de los demás personajes.

EQUIPO

Volved a tomar turnos para determinar Bio. En tu turno, elige 1, 2 o los 3:

- Uno de ellos es tu amigo. Dale a ese jugador Bio+2.
- Uno de ellos es tu amante. Dale a ese jugador Bio+1.
- Uno de ellos está enamorado de ti. Dale a ese jugador Bio-1.

MEJORA

Da a los demás Bio=0.

Durante el turno de los demás:

- Para todos, independientemente del número que te digan, dale un -1 o +1 y anótalo junto al nombre de su personaje. Tú eliges el reparto.

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..

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

936

☐ estabilizado

☐ psicótico (-1frío)  
☐ lisiado (-1duro)  
☐ desfigurado (-1seductor)  
☐ sonado (-1astuto)

SEXO CON EL ARTISTA

Si tú y otro personaje mantenéis relaciones sexuales, elige una de las siguientes:

- Los dos recibís +1 a la siguiente.
- Recibes +1 a la próxima pero él recibe -1.
- Debe darte un regalo por valor de al menos 1-trueque.
- Puedes **hipnotizarlo** como si hubieras sacado un 10+, aunque no tengas ese movimiento.

MEJORAS

experiencia

0

1

2

3

4

>> mejora

recibes +1frío (máximo frío+2)

recibes +1frío (máximo frío+2)

recibes +1duro (máximo duro+2)

recibes +1astuto (máximo astuto+2)

recibes un nuevo movimiento de Artista

recibes un nuevo movimiento de Artista

recibes dos curros (defínelos) y **pluriempleo**

recibes seguidores (defínelos) y fortuna

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 ARTISTA

☐ **Arrebatador:** obtienes +1seductor (máximo seductor+3).

☐ **Perdido:** cuando susurras el nombre de alguien a la vorágine psíquica mundial tira+seductor. Si tienes éxito, esa persona vendrá a ti, haya o no una buena razón para ello. Con 10+ recibes un +1 a la siguiente con esa persona. Si fallas el MC te hará 3 preguntas; respóndelas con sinceridad.

☐ **Pleno de arte y gracia:** cuando interpretes tu arte (cualquier acto de expresión o cultura) o cuando expongas su resultado ante un público tira+seductor. Con 10+ recibes 3 puntos. Con 7-9 recibes 1 punto. Gasta uno de estos puntos para nombrar a un PNJ de tu audiencia que

- querrá conocerte
- querrá obtener tus servicios
- te amará
- te dará un regalo
- admirará a tu mecenas

Si fallas, no obtienes ningún beneficio, pero tampoco sufres daño alguno o pierdes una oportunidad. Lo habrás hecho muy bien, sin más.

☐ **Un desnudo arrebatador:** cuando pierdes una prenda de ropa, por tu propia mano o por acción de otra persona, nadie que pueda verte puede hacer nada salvo seguir mirando. Tienes en tu poder su completa atención. Si quieres, puedes excluir de este efecto a una o varias personas pronunciando su nombre.

☐ **Hipnótico:** cuando pasas un rato a solas con alguien se queda prendado de ti. Tira+seductor. Con 10+ recibes 3 puntos. Con 7-9 recibes 2 puntos. Tu objetivo puede gastar cada uno de estos puntos cuando:

- te dé algo que quieras
- sea tus ojos y oídos
- luche para protegerte
- haga algo que le pidas

Los PNJ no podrán actuar contra ti mientras te queden puntos. No ocurre esto con los PJ, en cuyo caso puedes gastar cada uno de esos puntos para obtener uno de los siguientes efectos:

- que se distraigan pensando en ti. Estarán actuando bajo presión.
- que se inspiren pensando en ti. Reciben +1 a la siguiente.

Con un fallo, el objetivo recibe 2 puntos que puede usar contra ti de igual forma.

PUNTOS

OTROS MOVIMIENTOS