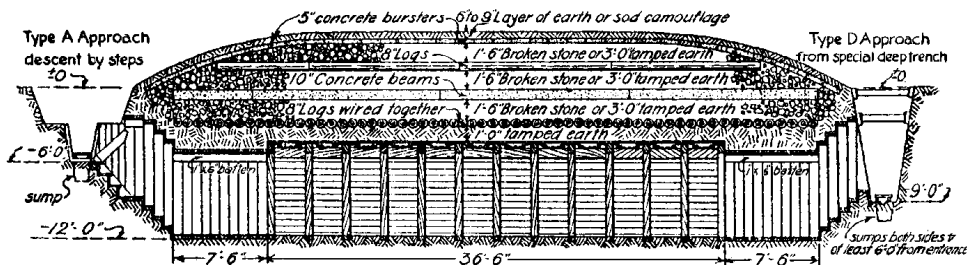


APOCALIPSIS: NUEVO MUNDO

“Apocalypse: Emergence” por Paul Taliesin
traducido por Dani Lorente



Longitudinal Section
FIG II
CUT & COVER SHELTER
Using French major gallery sets
for chamber
and
Standard Gallery Sets for entrances
Bill of Material given in E.F.N. No. 47, F.F. No. 15A Par. 4.

Apocalipsis: Nuevo Mundo no es exactamente un hack del *Apocalypse World* de Vincent Baker. Tampoco es un escenario.

Los personajes serán gente que sale de un Búnker y exploran el mundo post-apocalíptico. Han vivido toda su vida en un refugio subterráneo, desconectados del mundo exterior, preguntándose qué estaría pasando allá afuera. Un día el Búnker se abre y experimentan el viento y la luz del sol por primera vez. Sin ninguna información sobre cómo ha cambiado el mundo que un día abandonaron, no estarán preparados ni equipados para lo que puedan encontrarse. ¿Qué descubrirán cuando el Búnker se abra? ¿Qué nuevo mundo se abrirá ante sus débiles ojos y sus desprotegidos cerebros? ¿Cómo alterará sus relaciones el enfrentarse a lo que se encuentra allí afuera?

Apocalipsis: Nuevo Mundo también puede servirle a un MC experimentado para introducir a nuevos jugadores a *Apocalypse World*. Los jugadores no necesitan estar familiarizados con las reglas o el contenido de *Apocalypse World* y podrán ir descubriéndolos paso a paso, al igual que sus personajes.

ORIGEN

Todos los personajes comienzan el juego encerrados en *el Búnker*, un refugio anti-nuclear diseñado para mantener segura durante un largo periodo a una familia numerosa. Han vivido toda su vida en el Búnker, aislados del exterior los últimos 50 años; seguramente los personajes habrán nacido y crecido allí y jamás hayan visto la luz del sol. Si alguno de los personajes es lo suficientemente anciano quizá tenga algún recuerdo de su infancia en el exterior. En primer lugar, en grupo, responded a lo siguiente:

- ¿Dónde estaba construido el Búnker? ¿En qué parte del mundo? ¿Qué tipo de paisaje lo rodeaba?
- ¿Estaba construido en el parque de una ciudad, en un barrio, bajo un edificio de oficinas, bajo un castillo antiguo, bajo una pirámide egipcia o en un lugar remoto, lejos de la civilización?
- ¿Está bajo tierra, entre túneles de metro abandonados o en un garaje? ¿Está en lo alto de una montaña, en una isla, a la deriva, bajo el agua?
- ¿Porqué vuestros padres se refugiaron en el Búnker? ¿La guerra nuclear era inminente, o hubo otra cosa que los asustó lo suficiente como para aislarse del mundo?

En segundo lugar, ¿qué recuerdos conserváis del exterior, si es que tenéis alguno? ¿Cómo era la vida antes de que tuvierais que buscar refugio?

Estas son las historias sobre los tiempos antiguos que habréis escuchado en el Búnker. Cuentos sobre hierba verde, edificios que se alzan hasta el cielo, centros comerciales, bosques, quizá un hotel en la playa donde veraneasteis de niños. Puede que hubiera un acuartelamiento militar cercano, o una fábrica, un parque de atracciones, un valle con una cascada... ¿Os contaron vuestros padres algo sobre el nuevo Cineplex 3-D que abrió durante las últimas semanas de la Edad Dorada?

En tercer lugar, los jugadores definen la zona. Haced un mapa entre todos, un boceto de qué esperáis encontrar afuera basándoos en los recuerdos e historias que conserváis. Lo usaréis como guía a la hora de explorar el entorno cuando surjáis del Búnker. No será muy útil, porque el exterior puede haber cambiado mucho desde la Edad Dorada, pero es todo lo que tenéis. Es vuestra mejor baza si queréis encontrar comida, refugio u otros supervivientes.

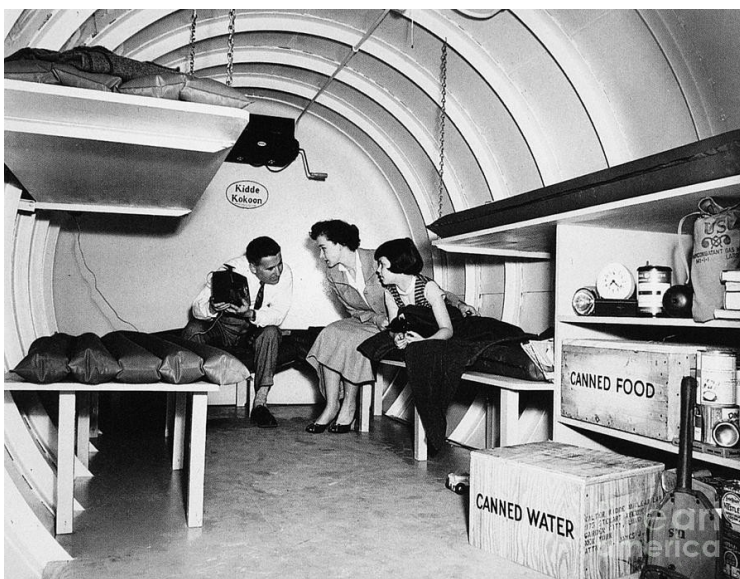
MC, no pares de hacer preguntas. Señala algún sitio del mapa:

¿quién vivía allí? ¿Qué tipo de gente frecuentaba ese sitio? ¿A dónde iban vuestros padres un viernes por la noche para divertirse?

En cuarto lugar decidid entre todos porqué habéis abierto el Búnker y salido al exterior. Escoged una opción:

- El ordenador que controla el Búnker ha decidido romper el aislamiento: la radiación y otros peligros ambientales han disminuido hasta límites aceptables o la cuenta atrás ha concluído.
- No hay suficiente comida ni suministros. Vuestra gente morirá de hambre y se os acaba el tiempo.
- Estáis hartos de vivir sin conocer el brillo de las estrellas. Habéis hecho un juramento entre vosotros y decidido salir a conocer el mundo exterior.
- Una nueva enfermedad ha acabado con la vida de la mayoría de los habitantes del Búnker y teméis ser los próximos, así que habéis decidido arriesgaros con el exterior.
- Una voz os ha llamado en sueños y os conmina a que salgais al exterior renacidos, a sus brazos.

Por último, responded: ¿sois los únicos supervivientes del Búnker o habéis dejado gente atrás? Si los habéis dejado, ¿porqué lo habéis hecho? ¿Estaban enfermos, viejos, heridos, embarazadas, en algún tipo de hibernación, o eran demasiado jóvenes?



PERSONAJES

Cada jugador excepto el MC crea un personaje. Escoge nombre, aspecto, posesiones y *Vínculos*.

Nombre

Un nombre antiguo, como los de la Edad Dorada; un nombre hippie, con alguna connotación de esperanza; un nuevo apodo para tu nueva vida en un nuevo mundo.

Aspecto

fibroso, huesudo, rechoncho, gordo, vigorético, buena manicura, piel tersa, dientes blancos y brillantes, piel pálida, bronceado falso, gafas de lentes gruesas, desnutrido, enfermo, sin afeitar, barbudo, canijo, encorvado, ojos claros, gigante hormonado, albino.

Características

Las características básicas en Apocalypse World son: Frío, Duro, Seductor, Astuto y Bizarro. Escoge dos y dales un valor de +1. El resto tendrán un valor de 0.

Sería raro para alguien que acaba de salir del Búnker tener un alto valor en Bizarro. Si has escogido Bizarro como una de tus características +1, tu cerebro habrá estado expuesto de alguna forma a la vorágine psíquica. Esto significa que la seguridad del Búnker ha fallado, ¿pero cómo? ¿La grieta siempre ha estado ahí, o la vorágine la ha causado poco a poco?

Posesiones

Las posesiones son muy importantes para alguien explorando un nuevo mundo.

1. Decidid entre todos de qué objetos útiles disponéis. ¿Qué tipo de cosas han conservado vuestros padres o abuelos del mundo exterior? ¿Qué consideraban digno de ser salvado? 50 años después, ¿sigue todo funcionando? ¿Sigue siendo valioso?

Escoge dos:

- Un buen número de suministros de alimento y agua: barritas energéticas, comida en lata, bebidas vitaminadas, etc.
- Ropa para climas extremos y equipo de exploración, apropiados para la época del Búnker: abrigo, tiendas de campaña, cuerda, equipo de escalada, brújula, tal vez

incluso equipo de buceo.

- Equipo de caza: rifles, cuchillos, cañas y equipo de pesca, una red, anzuelos y cebo.
- Un buen suministro médico: antibióticos, drogas, pomadas, bendajes, muletas, una camilla, un desfibrilador.
- Equipo científico útil para la navegación y la medición: prismáticos, GPS, telémetro láser (mide distancias), brújula, kit de análisis químico, medidor geiger.
- Un vehículo funcional: un todoterreno, una camioneta, un quad, un bote hinchable a motor, un autogiro, un pequeño submarino, algo quizás más experimental.

Ten en cuenta que en el Búnker el espacio era un bien escaso; además, de las pocas cosas que pudieron ponerse a salvo antes de que el apocalipsis llegase muchas ya se han gastado, consumido o estropeado con el tiempo.

Además, hay un límite razonable a lo que puedes llevar encima.

2. La mayoría de las cosas en el Búnker eran compartidas por todos. Sin embargo, ¿cuáles eran tus más preciadas posesiones *personales*? Obtienes:

- Un objeto valioso o útil: un arma, una herramienta, un aparato electrónico o algo más.
- Un objeto de gran valor histórico o sentimental, algo que proteges con toda tu alma.

Tus posesiones tienen un enorme significado para tí. Por cada uno de ellos escoge una de estas opciones (pero no escojas la misma para ambos objetos):

- Este objeto simboliza mi *pérdida*: me recuerda a algo que se ha ido de mi mundo para siempre. (¿Qué es lo que más añoras?)
- Este objeto simboliza mi *esperanza*: representa lo que quiero encontrar o construir en el nuevo mundo, y en lo que quiero que se transforme el mundo para las generaciones venideras. (¿Cuál es tu mayor esperanza?)
- Este objeto simboliza mi *miedo*: es lo que me prepara para lo que más me asusta sobre el colapso de la civilización. (¿Cuál es tu mayor miedo?)

Ahora cuéntanos un poco más sobre esos objetos tuyos, cuál es tu relación con ellos y cómo esperas que te ayuden en tu viaje al nuevo mundo.

La primera vez que uses tus posesiones personales, **marca experiencia**.

Vínculos

En el Búnker no había privacidad. Has aprendido a esconder tus sentimientos hacia los demás por el bien de la comunidad. Sin embargo vas a abandonar esa vida claustrofóbica, y tus emociones querrán aflorar hacia un nuevo cielo abierto. Elige hasta cuatro vínculos de la siguiente lista y llena los espacios con el nombre de alguno de tus compañeros:

- ☐ Hace mucho tiempo que deseo a (____), pero nunca he tenido valor para actuar en el Búnker.
- ☐ No soporto a (____), me enerva hasta el mínimo detalle suyo. Dejar el Búnker significa que por fin podré apartarlo de mí.
- ☐ (____) y yo mantuvimos una breve relación en secreto en el Búnker, algo muy complicado de conseguir.
- ☐ He visto la auténtica personalidad de (____) y sus impulsos son perversos. Jamás seguiré a esta persona.
- ☐ Creo que (____) tiene un corazón noble y de todos nosotros es quien seguramente mejor conserve su humanidad. Me mantendré a su lado cuando las cosas vayan mal.
- ☐ (____) es débil, más de lo que deja entrever. Haré lo que pueda para protegerlo de los peligros que nos esperan.

Puedes tener más de un vínculo con el mismo compañero. Cuando hagas una tirada para ayudar o interferir con alguien, tira + el número de vínculos que tengas con esa persona.

Al final de la sesión puedes resolver un vínculo; si lo haces marca experiencia.

Resolver un vínculo significa que este ya no describe tu relación con esa persona: ya no te supone un problema, has superado vuestro pasado, o vuestra relación ha cambiado. Cuando resuelves un vínculo, bórralo y escribe uno nuevo. El nuevo vínculo puede ser con la misma persona o con otra.

Bio

Si no quieres usar los vínculos, usa Bio en su lugar. Sigue el procedimiento anterior y cuenta el número de vínculos que tienes con cada persona; este será el valor de Bio que tiene para tí. Una vez que termines sigue las reglas sobre Bio de Apocalypse World.

Movimientos

Empezáis con todos los movimientos básicos y los siguientes:

Si tienes sexo con otro habitante del Búnker, os llegáis a conocer de una forma que en el Búnker hubiera sido imposible. Escoge una de las siguientes preguntas y tu compañer@ tendrá que responder honestamente; después, escribe un nuevo vínculo con esa persona:

- ¿Qué ha experimentado desde que dejaron el Búnker?
- ¿Cómo ha cambiado desde que salieron?
- ¿Qué sueños y esperanzas tiene para el futuro?

Si tienes sexo con alguien del exterior, aprendes algo nuevo sobre el nuevo mundo y cómo funciona. Pregúntale algo que pueda conocer sobre la historia del mundo, y tendrá que responder honestamente.

En ambos casos, hazte las siguientes preguntas:

- ¿Te entregas al sexo apasionadamente, sin reservas? Si lo haces, **abre tu mente** a la vorágine psíquica; aún no has aprendido a protegerte de ella.
- ¿Te controlas emocionalmente, siendo distante y desapasionado? Si lo haces, será muy obvio para tu amante.



LA PRIMERA SESIÓN

En una primera sesión de Apocalypse World el MC hace un montón de cosas, como vomitar verborrea apocalíptica, perseguir a los personajes y hacer preguntas provocativas. Esta versión del juego no es muy distinta, pero ten en cuenta que los personajes no conocen nada del mundo que van a encontrarse; no puedes, por ejemplo, preguntarle al Exterminador dónde consigue su munición. Haz lo siguiente:

- Cada vez que entren en un lugar, pregunta a los jugadores *qué creen que era eso antes*.

Cuando abran la puerta del Búnker, pregúntales qué esperan ver, basándose en lo que han oído sobre el exterior (y el mapa, claro). ¿Será un bosque en un paisaje invernal? ¿El patio interior de un bloque de apartamentos? ¿El aparcamiento de un centro comercial? ¿Qué podríamos haber encontrado allí un jueves por la tarde?

Según vayan explorando, a cada paso que den sigue señalándoles el mapa y preguntándoles *qué había antes allí*.

Un ejemplo

Los personajes llegan a la cima de una cuesta en una destrozada autopista. El MC les pregunta: “¿Qué os han contado vuestros ancianos sobre lo que hay al otro lado?” Los jugadores cuentan que su familia les hablaba sobre un restaurante de carretera regentado por una familia...

Cuando te den una respuesta con buenos detalles, mírala bajo el prisma de uno de los siguientes temas. Nárrales tu retorcida visión: lo que creían que había allí *no es como se lo habían contado*, oh no.

Cuando los jugadores te describan lo que una vez fue, escoge un tema (o tira un dado):

1. **Corrupción:** la podredumbre que lo corroe todo, sea acero o mentes. A veces la mente sigue siendo humana, pero el cuerpo no; a veces es al contrario.
2. **Dominación:** el más fuerte prevalece. Todo lo que merecía la pena ha sido tomado por la fuerza, controlado, suprimido o subyugado. No hay lugar para los débiles.
3. **Perversión:** algunos deseos, algunas relaciones y acuerdos

siguen siendo humanos, reconocibles, pero no de la forma que habías imaginado. Ahora están *mal*, simple y directamente. (Si parte del mundo aún recuerda la Edad Dorada, incluso con cariño, cae bajo este tema. La perversión a veces no se ve en la superficie).

4. **La ira de la naturaleza:** expuestas a fuerzas cataclísmicas, las cosas *mutan*. Esto a veces significa que Madre Naturaleza se rebela y reclama lo que es suyo, y tiene violentos vendavales, tormentas, virus y niños hambrientos por todas partes.
5. **Devastación:** fuego, escombros, huesos rotos, metal retorcido. Lo que queda del sitio no es más que una cicatriz en la piel de la tierra. Todo ha sido destruido.
6. **Miseria:** no hay alimento, no hay agua, no hay refugio contra el viento incesante, contra el polvo y el humo. Los que aún quedan viven sufriendo.

Puedes añadir tus propios temas para añadir tu propia visión o darle un toque distinto a tu apocalipsis. Usar una lista de temas reducida te ayudará a darle una coherencia propia a tu juego.

Volvemos al ejemplo...

Los personajes llegan a la cima de una cuesta en una destrozada autopista. El MC les pregunta: “¿Qué os han contado vuestros ancianos sobre lo que hay al otro lado?” Los jugadores cuentan que su familia les hablaba sobre un restaurante de carretera regentado por una familia.

El MC escoge “Dominación”, medita sobre el tema unos instantes y narra lo siguiente:

“Hay una pequeña choza de cemento entre los restos de la autopista, con un techo de lonas de plástico atadas con cuerdas y una chimenea de metal oxidado de la que sale un humo negro. Un hombre corpulento llamado Dremmer vive allí con sus “hijos”, ocho o nueve menores de edad sucios y malnutridos. Los niños caminan encorvados, mirando al suelo, sin atreverse a alzar la vista ni mucho menos cruzar sus miradas con vosotros. Uno tiene un brazo en un cabestrillo hecho con trapos, otro sangra por una herida en la mejilla. Una chica está tendida en el suelo, muerta; alguien o algo le ha roto el cuello. Un par de niños están ocupados cavando una tumba en la mediana de la autopista.”

Y así continúa la primera sesión: los personajes exploran el mundo, les preguntas *qué había antes allí* y entonces les dices *qué hay ahora*. Por lo demás sigue los principios oficiales de Apocalypse World sobre la primera sesión: humaniza a los PNJs,

haz que se peleen, cosas así.

Sin embargo puede que quieras mantener las cosas dentro de una escala menor que la usada normalmente en Apocalypse World. Los personajes no estarán preparados para enfrentarse a los endurecidos personajes que normalmente encontrarías. Enfréntalos a una familia con un par de pistolas en lugar de a una docena de pandilleros armados hasta los dientes. Haz que un par de personas usen perros para seguirles el rastro, no que les persiga toda una tribu capaz de rastrearles mediante la vorágine psíquica. Usa una escala más pequeña, tendrás tiempo de aumentarla con el tiempo.

Haz preguntas, toma notas, y tras esta primera sesión prepara tus frentes como normalmente se haría. Sin embargo, también tienes una nueva herramienta a tu disposición: toma nota de las esperanzas, añoranzas y miedos que los personajes han asignado a sus posesiones personales y mételas en el juego. Ahí hay una mina de oro de material con el que trabajar.



EXPERIENCIA Y MEJORA

Los personajes se enfrentarán a muchos desafíos y en ocasiones no estarán preparados para ellos. Sin embargo se adaptarán rápidamente, aprendiendo del mundo al que se enfrentan: cambiarán el mundo mientras este les cambia a ellos.

Al principio marcarán experiencia con frecuencia. Aquí tienes tres modificaciones a las reglas de experiencia de Apocalypse World que aumentan la frecuencia con la que los personajes mejoran. Escoge dos o las tres, dependiendo de la velocidad de mejora que quieras para las primeras sesiones del juego:

- No destaquéis características la primera sesión. En lugar de eso marca experiencia cada vez que hagáis un movimiento (y tiréis los dados).
- Al final de la sesión puedes resolver un vínculo cuya descripción ya no describa tu relación con el personaje implicado. Si lo haces, reescribe el vínculo (puedes implicar a la misma persona) y marca experiencia.
- La primera vez que uses tus posesiones personales, marca experiencia.

Las opciones de mejora para los habitantes del Búnker son estas:

- ☐ +1 (máximo +2) a una característica a tu elección.
- ☐ +1 (máximo +2) a una característica a tu elección.
- ☐ Escoge un movimiento de un libreto cualquiera.
- ☐ Escoge un movimiento de un libreto cualquiera.
- ☐ Recupera del Búnker un objeto o recurso importante que necesitas desesperadamente.

La última opción puede ser usada cuando realmente necesitas algo y no puedes conseguirlo en el mundo exterior. Si puedes regresar al Búnker usa esta opción para recoger allí ese recurso tan necesario (munición, gasolina, agua, medicinas, etc).

Al final de la primera sesión muestra los libretos a los jugadores y deja que los estudien el tiempo necesario. Que se familiaricen con los movimientos y comiencen a pensar en qué quieren convertirse.

Con el tiempo los personajes tomarán una nueva identidad que reflejará cómo el nuevo mundo los ha cambiado. Quizá el personaje es ahora una versión más dura, más fuerte de sí mismo, quizá la vorágine psíquica ha mutado su cuerpo y mente en algo más acorde a su gusto...

UNA NUEVA IDENTIDAD

Cuando escojas un movimiento de un libreto, una nueva opción de mejora está disponible para tí:

- Adopta una clase de personaje: te conviertes en [nombre del libreto del que has tomado el movimiento]

Por ejemplo, si escoges el movimiento *Visiones de muerte* de la Zorra peligrosa, en tu siguiente mejora puedes convertirte en una Zorra peligrosa. Si en lugar de hacer eso escoges el movimiento de Arreglador *Un ojo en la puerta*, ahora podrás convertirte en una Zorra peligrosa o un Arreglador (pero no ambos).

Una advertencia: fíjate bien en los conjuntos de características del libreto que quieras adoptar, porque te interesa que tus características coincidan lo máximo posible. Ser un Jefazo con Duro-1, por ejemplo, puede ser muy frustrante. Los libretos están diseñados para funcionar con ciertos valores de características, así que tenlo en cuenta a la hora de escoger movimientos.

ADOPTAR UN LIBRETO

Cuando adoptas un libreto las cosas cambian un poco. Has adoptado una nueva identidad, y con ello un nuevo cambio de perspectiva: ahora eres un *nativo*.

Cuando adoptas un libreto:

- Escoge un nuevo movimiento de ese libreto.
- Usa las reglas oficiales de experiencia en lugar de las aceleradas.
- Adquieres todo lo que sea intrínseco a tu nuevo ser (características, Bio / Vínculos y movimientos).
- Adopta las reglas de mejora de tu libreto.
- Si eres una nueva Zorra peligrosa, añade +1 a Frío y resta -1 a Duro (esto es para que pueda comenzar con Frío+3).

También ganas los objetos y bienes de tu libreto (seguidores, equipo, trueque) que tengan sentido en ese momento; el resto lo tendrás que ir consiguiendo durante el juego. El MC deberá ayudarte a ello siempre que tenga sentido.

DIRIGIENDO PERSONAJES CON IDENTIDAD NUEVA

MC, cuando un personaje adopte un libreto añada la siguiente prioridad a tu agenda:

- Ayuda al personaje a asentarse en su nueva identidad.

Esto significa varias cosas:

- Muestra cómo el mundo y sus habitantes responden ante el personaje de distinta forma. Ahora es uno de ellos, con una recién encontrada confianza y actitud, y todos podrán ver el cambio.
- Piensa cómo responde la vorágine psíquica al personaje. ¿En qué medida está interesada en él? ¿Qué quiere a partir de ahora para ese personaje?
- En la medida que sea posible, ayuda a ese personaje a obtener los beneficios, herramientas y posición asociados a su libreto.

Esto último merece una explicación. Pongamos que un personaje acaba de adoptar el libreto de la Zorra peligrosa, pero todavía no tiene ningún arma personalizada. El chatarrero de su asentamiento le ha puesto el ojo encima y le ofrece algunas de sus armas experimentales. Otro personaje quiere ser un Jefazo; una facción con un asentamiento propio comienza a tomarlo como líder, y le sugieren que mate a su líder actual y tome el cargo.

Dentro de lo razonable, las cosas que les pertenecen según su libreto estarán para ellos disponibles en la ficción. Sin embargo no olvides tu agenda: haz sus vidas interesantes, haz que el mundo parezca real y deja tu retorcida huella en todo. El chatarrero seguro que quiere algo a cambio: una promesa, algún favor, o directamente follar. Los nuevos seguidores del Jefazo no solo quieren ver a su líder depuesto, quieren verlo hecho pedazos y expuesto en medio de la plaza junto con su toda su familia, y luego quieren dárselos de comer a los perros.

A veces te será difícil darle a los personajes lo que piden sus libretos. Puede que no encuentres la forma razonable de darle al Psíquico un guante de violación, o que ya hubiérais establecido que el asentamiento del Jefazo no tenía paredes ni milicia. No pasa nada, la integridad de la ficción tiene prioridad; sin embargo debes intentar que esas cosas encajen con sensatez.

Y MÁS ALLÁ...

¿Qué viene ahora? Ahora juega a Apocalypse World tal y como te dice el libro que hagas y averigua cómo terminan esos personajes tan cojonudos. Han tenido que coger al mundo por los cuernos y por el camino han dejado su alma.

Me gusta pensar que la vorágine psíquica les ha recibido con los brazos abiertos, retorciéndolos y transformándolos en algo más de su agrado; más extraño, más duro, más brutal, pero con los ojos y la mente abiertos a una nueva visión de futuro.

¿Con qué propósito? ¿Qué es lo que quiere de ellos? Juega y descúbrelo.

Y cuando lo hagas, cuéntanoslo*.



* El foro de ConBarba es un buen sitio para hacerlo.