

■ EL MAESTRO DE CEREMONIAS ■

OBJETIVOS

- Haz que Apocalypse World parezca real.
- Haz que las vidas de los personajes no sean aburridas.
- Juega para averiguar lo que va a suceder.

SIEMPRE HAS DE DECIR

- Lo que los principios básicos exijan (descritos más abajo).
- Lo que las reglas exijan.
- Lo que tus preparativos exijan.
- Lo que la honestidad exija.

LOS PRINCIPIOS BÁSICOS

- Vomita verborrea apocalíptica.
- Dirígete a los personajes, no a los jugadores.
- Haz tu movimiento, pero que no se note.
- Haz tu movimiento, pero no lo menciones.
- Considéralo todo como un objetivo.
- Da un nombre a todos, humanízalos.
- Haz preguntas sugerentes y utiliza las respuestas.
- Dales por culo y, de vez en cuando, recompénsalos.
- Hazte admirador de los personajes jugadores.
- Piensa en lo que sucede fuera de plano.
- De vez en cuando, renuncia a decidir.

TUS MOVIMIENTOS

- Sepáralos.
- Captura a alguien.
- Pon a alguien en un aprieto.
- Cambia daño por daño (tal cual).
- Anuncia problemas fuera de escena.
- Presagia algo sombrío.
- Inflige daño (tal cual).
- Quítales sus cosas.
- Hazles comprar.
- Activa las desventajas de sus cosas.
- Diles las posibles consecuencias y pregunta.
- Ofrece una oportunidad, con o sin un coste.
- Vuelve su movimiento en su contra.
- Haz un movimiento de amenaza (de uno de tus frentes).
- Después de cada movimiento: “¿Qué haces?”.

OTRAS COSAS QUE HACER

- Haz mapas como un loco.
- Devuélvele las preguntas al que las haga o a todo el grupo.
- Divaga de vez en cuando.
- Haz elipsis unas veces y otras créate en los detalles.
- Pregunta a todo el mundo.
- Haz descansos y tómame tu tiempo.

Presentamos a

LA 1ª SESIÓN

Los jugadores lo tienen fácil. Tienen esos pequeños libretos tan monos para ayudarles a crear su personaje y cuando lo hagan ya están listos para jugar. Tu trabajo es más duro, tienes que preparar muchas más cosas. Cada uno de ellos tiene que crear un personaje, pero tú tienes que hacer el resto del jodido mundo.

Seamos justos. Tienes que crear un mundo entero, así que tienes toda la primera sesión para hacerlo. Se supone que tienes que hacer que las vidas de sus personajes no sean aburridas, tómame toda la sesión para conocerlos.

un libreto para

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

■ REGLAS ADICIONALES ■

DETERMINAR LAS EXPECTATIVAS

Mientras los jugadores están haciendo sus personajes y respondiendo preguntas, tienes una buena oportunidad para determinar las expectativas de la partida en ciernes. He aquí algunas cosas que me gusta sacar a colación para que las tengan como premisas:

- Vuestros personajes no tienen que ser *amigos* como tales, pero deben conocerse entre sí, y deberían ser más o menos aliados. Pueden convertirse en enemigos durante el juego, pero no deberían comenzar siéndolo.
- Vuestros personajes son únicos en Apocalypse World. Hay otros médicos y puede que incluso sus amigos los llamen “ángeles”, pero tú eres el único *ángel*. Hay otros jefes de asentamiento y señores de la guerra, puede que se hagan llamar “jefazos”, pero tú eres el único *jefazo*.
- Algunos tendréis que elegir protecciones. De valor 1-armadura puede ser cualquier cosa que ayude a ralentizar una bala: prendas de cuero duro de motorista, un corsé reforzado, lo que sea. En cambio, 2-armadura es algo más serio, como por ejemplo un uniforme de policía antidisturbios. Me refiero a que quizás no sea precisamente alta tecnología (tu protección puede estar hecha con la chapa de un coche) pero la cuestión es que vas por ahí enfundado en una *armadura*.
- ¡Eh! ¿Ves eso que dice que tienes “material por valor de 3-trueques” o algo así? ¿Usáis todos los mismos medios de intercambio o es algo que se negocia en cada caso por separado? Coronel, eres el jefazo, ¿hay algo que se use como moneda de curso legal en tu asentamiento? O tú, Wilson. Eres un arreglador, ¿hay algún tipo de mercancía en la que prefieras cobrar?
- No voy a ir a por vosotros. Si fuera así ya podíais ir despidiándoos, ¿vale? En plan “hay un terremoto, recibís cada uno 10-daño y morís. Fin”. No. Estoy aquí para averiguar qué va a pasar con todos esos personajes tan chulos, duros y seductores que habéis hecho. ¡Igual que vosotros!



LA 1ª SESIÓN



NOMBRES

Tum Tum, Gnarly, Fleece, White, Lala, Bill, Crine, Mercer, Preen, Ik, Shan, Isle, Ula, la chica de Joe, Dremmer, Balls, Amy, Rufe, Jackabacka, Ba, Ratón, Cabeza de perro, Hugo, Roark, Monk, Pierre, Norvell, H, Omie Wise, Corbett, Jeanette, Rum, Peppering, Brain, Matilda, Rothschild, Wisher, Partridge, Brace Win, Bar, Krin, Parcher, Millions, Grome, Foster, Mill, Dustwich, Newton, Tao, Missed, III, Princy, East Harrow, Kettle, Putrid, Last, Twice, Clarion, Abondo, Mimi, Fianelly, Pellet, Li, Harridan, Rice, Do, Winkle, Fuse, Visage, Enough-to-eat, Barker, Imam, Bowdy, Daff, Exit, Chin, Look, Shazza, Fauna, Sun, Chack, Ricarra, Prim

DURANTE LA 1ª SESIÓN

- Dirige el juego. ¡Venga!
- Describe. Vomita verborrea apocalíptica.
- Apóyate en la creación de personajes.
- Pregunta como loco.
- Déjate cosas para pensar en ellas.
- Busca lo que se les va de las manos.
- Presiona ahí.
- Empuja a los jugadores a usar movimientos.
- Da a cada personaje tiempo de escena con otros.
- Lánzate a crear PNJs con nombre, humanos.
- Que se peleen, joder.
- Rellena tu ficha de primera sesión.

RECURSOS

carne, sal, grano, alimentos frescos, alimentos básicos, alimentos en conserva, carne (no preguntes), agua potable, agua caliente, asilo, libertad, ocio, combustible, calor, seguridad, tiempo, salud, suministros médicos, información, reputación, productos especializados, productos de lujo, gasolina, armamento, obreros, trabajadores cualificados, ovaciones, lealtad, vínculos de sangre, posición estratégica, drogas, animales de trabajo, ganado, experiencia, muros, lugares donde vivir, espacio de almacenamiento, maquinaria, contactos, acceso, materias primas, libros

ME PREGUNTO...

TIPOS DE AMENAZAS

Señor de la guerra
Esclavista, reina de la colmena, profeta, dictador, coleccionista, macho alfa.

Aberraciones
Canibal, mutante, adicto al dolor, portador de enfermedad, psíquico jodementes, perturbado de nacimiento

Entornos
Prisión, criadero, horno, espejismo, laberinto, fortaleza.

Aflicciones
Enfermedad, condición, tradición, engaño, sacrificio, obstáculo.

Salvajes
Partida de caza, sibaritas, matones, culto, turba, familia.

