

■ DAÑO ■

Todo daño antes de las 6:00 se cura automáticamente según pase el tiempo. El daño más allá de las 9:00 empeora con el paso del tiempo a menos que sea estabilizado mediante atención médica. Si el jugador marca el segmento entre las 11:00 y las 12:00 significa que está clínicamente muerto, pero aún puede ser reanimado. Cualquier daño más allá de las 12:00 significa que el personaje está definitivamente muerto.

Cuando un personaje sufre daño este suele ser igual a la puntuación de daño del arma, ataque o accidente, menos la puntuación de armadura que lleve el personaje. A esto se le llama **daño tal cual**.

Cuando la cuenta atrás de daño del personaje sobrepasa las 9:00 el jugador puede elegir anotar una secuela en su hoja. Si lo hace, adquiere dicha secuela, pero el daño se detiene justo a las 9:00. Una vez haya superado las 9:00 puede elegir una secuela en lugar de añadir una nueva herida.

PNJs, BANDAS, VEHÍCULOS Y DAÑO

Cuando se hiera a PNJs...

- 1-daño: lesión visible, dolor, contusiones, miedo si parece probable que el PNJ se asuste del dolor.
- 2-daño: heridas, pérdida de conciencia, mucho dolor, huesos rotos, shock. Lesiones posiblemente mortales, en algunos casos, a veces mortales en el acto.
- 3-daño: la mitad de las veces supone la muerte en el acto. De lo contrario, heridas terribles, shock, muerte en breve.
- 4-daño: normalmente fatal de inmediato, pero algunas veces el pobre diablo tendrá que esperar para morir lentamente, maltrecho y destrozado.
- 5-daño o más: mortal, cuerpo destrozado.

Cuando una banda sufre daño...

- 1-daño: algunos heridos, uno o dos de gravedad, sin bajas.
- 2-daño: muchos heridos, varios de gravedad, un par de bajas.
- 3-daño: casi todos heridos, muchos de ellos graves, varias bajas.
- 4-daño: casi todos heridos de gravedad, muchas bajas.
- 5-daño o más: casi todos muertos, unos pocos supervivientes.

En presencia de un líder fuerte una banda se mantendrá unida hasta sufrir 4-daño. Si la posición del líder entre ellos es débil o está ausente se mantendrá hasta sufrir 3-daño. Si el líder es débil o no está presente se mantendrá hasta sufrir 1 o 2-daño. Si la banda no tiene líder se dispersará con solo sufrir 1-daño.

Si un PJ es miembro de una banda que recibe daño, la cantidad de daño que puede sufrir depende de su papel en la banda. Si es el líder o una figura visible e importante, recibirá la misma cantidad de daño que la banda. Si es solo uno más de la banda o si lo que hace es ponerse a salvo en lugar de luchar con la banda, sufrirá 1-daño menos.

Cuando un vehículo sufre...

- 1-daño: Daños cosméticos, agujeros de bala, cristales rotos, humo. Los ocupantes pueden recibir 0-daño.
- 2-daño: daño funcional. Fuga de combustible, neumáticos pinchados, motor calado, problemas con la dirección, frenos o aceleración. Puede arreglarse sin un taller. Los ocupantes pueden recibir 1-daño.
- 3-daño: daños graves. Daño funcional que afecta a varios elementos mecánicos, pero aún puede arreglarse sin un taller. Los ocupantes pueden recibir 2-daño.
- 4-daño: averiado. Daño funcional catastrófico. Solo puede ser reparado en un taller o usarse para desguace. Los ocupantes pueden recibir 3-daño.
- 5-daño o más: siniestro total. Los ocupantes pueden recibir todo el daño, además de sufrir daño adicional si el vehículo explota o se estrella debido al daño sufrido.

El que parte del daño pase o no al conductor y pasajeros, o que pase sin reducirse, depende de tu buen juicio, de las circunstancias y del vehículo.

Presentamos a

EL MC

Ese eres tú, el MC, el director de juego de Apocalypse World.

un libreto para

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

■ TOMA DE DECISIONES ■

Para poder jugar a descubrir lo que va a pasar necesitarás renunciar a tomar decisiones de vez en cuando. Si sucede algo sobre lo que no quieres decidir personalmente, no lo hagas. El juego te proporciona cuatro herramientas fundamentales que puedes utilizar para renunciar a esa responsabilidad: puedes **ponerlo en manos de un PNJ**, puedes **ponerlo en manos de un jugador**, puedes **crear una cuenta atrás** o puedes **convertirlo en algo por decidir**.

PNJs

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, Monje, 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

Táchalos cuando los uses. Recicla nombres sin usar de los libretos de personajes.

Humaniza a tus PNJs dándoles motivaciones sencillas que tengan sentido. En tu partida, haz que tus personajes sean **tipos sencillos**. Hacen lo que quieren, cuando quieren; y si algo se interpone en su camino, bueno, lo resuelven sobre la marcha. Se limitan a dejarse llevar por lo que les pide el cuerpo en ese momento, esto incluye a sus corazones, sus estómagos, coños y pollas, los dictados de su niño interior, sus visiones, lo que les salga de las narices y lo que tengan cojones de hacer.

Tras esto puedes establecer relaciones triangulares PJ-PNJ-PJ, haciendo a tus PNJs aún más humanos, siempre que te asegures de que sus motivaciones sencillas involucren a los personajes entre sí de uno en uno, no como grupo. Muestra diferentes aspectos de su personalidad a cada jugador.

EL MAESTRO DE CEREMONIAS



■ 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).
- Qúitales 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.
- Devuelve 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 tómate tu tiempo.

■ MOVIMIENTOS DE LOS PELIGROS ■

Movimientos del MC para señores de la guerra:

- Flanquear, arrinconar o rodear a alguien.
- Atacar de repente, directa y duramente a alguien.
- Atacar a alguien cautelosamente, reservando fuerzas.
- Hacerse con algo o alguien, para obtener ventaja o información.
- Demostrar fuerza.
- Demostrar disciplina.
- Ofrecer un trato. Exigir concesiones u obediencia.
- Reclamar territorios: desplazarse hasta él, bloquearlo o asaltarlo.
- Sobornar a los aliados de alguien.
- Hacer un cuidadoso examen de alguien y atacarlo por su punto débil.

Movimientos del MC para aberraciones:

- Mostrar la naturaleza del mundo en el que habita.
- Mostrar lo que hay en su corazón.
- Atacar a alguien por la espalda o de forma sigilosa.
- Atacar a alguien de cara, pero sin previo aviso.
- Insultar, agraviar o provocar a alguien.
- Ofrecer algo a alguien, o hacer algo por alguien, esperando algo a cambio.
- Entrar en la vida de alguien, formar parte del día a día de alguien.
- Amenazar a alguien, directa o tácitamente.
- Robar algo a alguien.
- Arrebatarse algo a alguien.
- Tomar y retener a alguien.
- Arruinar algo. Ensuciarlo, pudrirlo, profanarlo, corromperlo o mancillarlo.

Movimientos del MC para entornos:

- Revelar algo a alguien.
- Mostrar algo para que todos lo vean.
- Esconder algo.
- Cerrar el paso.
- Permitir el paso.
- Ofrecer otro camino.
- Desplazar, mover, reorganizar.
- Ofrecer guía.
- Ofrecer protección.
- Restituir algo.
- Hacer desaparecer algo: perderlo, gastarlo, destruirlo.

Movimientos del MC para las aficciones:

- Alguien desatiende sus obligaciones, responsabilidades u obligaciones.
- Alguien desata su ira.
- Alguien lleva a cabo una acción autodestructiva, infructuosa o desesperada.
- Alguien llega en busca de ayuda.
- Alguien llega en busca de consuelo.
- Alguien se retira en busca de aislamiento.
- Alguien proclama que la aficción es un castigo.
- Alguien proclama que la aficción es, en realidad, una bendición.
- Alguien no consigue o se niega a adaptarse a las nuevas circunstancias.
- Alguien involucra a sus amigos o seres queridos.

El “alguien” de estos movimientos será normalmente un PNJ afectado.

Movimientos del MC para los salvajes:

- Explosión de violencia incontrolada y sin objetivo concreto.
- Realizar un ataque coordinado con un objetivo concreto.
- Contar historias (verdades, mentiras, alegorías, homilías).
- Exigir atención o lujos.
- Seguir estrictamente o desafiar a la autoridad.
- Atenerse o desafiar a la razón.
- Exhibir solidaridad o fuerza.
- Pedir ayuda o la participación de alguien.

■ MOVIMIENTOS BÁSICOS Y SECUNDARIOS ■

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Cuando **actúes bajo presión**, o te mantengas firme, tira+frío.

Cuando te **pongas agresivo con alguien**, tira+duro.

Cuando **intentas tomar algo por la fuerza**, o aferrarte a algo que ya tienes, tira+duro.

Cuando **intentas seducir o manipular a alguien**, dile lo que quieres y tira+seductor.

Cuando **calas una situación tensa**, tira+astuto.

Cuando **calas a una persona en una interacción tensa**, tira+astuto.

Cuando **abres tu mente a la vorágine psíquica mundial**, tira+bizarro.

Cuando **ayudas** a alguien que está tirando o **interfieres** con él, tira+Bio.

Al final de cada sesión, elige un personaje que conozca al tuyo mejor que antes.

MOVIMIENTOS SECUNDARIOS

Movimientos de daño y curación:

Cuando **sufras daño**, tira+daño sufrido.

Cuando **infliges daño al personaje de otro jugador**, el otro personaje recibe +1Bio contigo (en su ficha) por cada segmento de daño que inflijas.

Cuando **curas al personaje de otro jugador**, recibes +1Bio con él (en tu ficha) por cada segmento de daño curado.

Movimientos 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.

Cuando **haces saber que quieres algo y dejas sonar tu bolsa para que venga a ti**, tira+trueque gastado (tira+3 máximo).

Augurio y pedir consejo:

Cuando usas tu taller o tus seguidores para realizar un **augurio**, tira+bizarro.

Cuando uses a tus seguidores para **obtener consejo** pregúntales cuál creen que es el mejor curso de acción y el MC te lo dirá.

Movimientos opcionales de combate:

Cuando **proporcionas cobertura a alguien**, tira+frío.

Cuando **mantienes una posición o ruta insostenible**, tira+duro.

Cuando **te pones a cubierto**, tira+astuto.

Cuando **acompañes a otro en un movimiento**, tira+Bio. Si es un personaje del MC, tira+astuto.