

■ MOVIMIENTOS SECUNDARIOS

MOVIMIENTOS DE TRUEQUE

Los personajes tienen acceso a los movimientos de trueque por defecto, pero el MC puede decidir limitarlos.

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.

AUGURIO

Por defecto nadie tiene acceso al augurio, pero los seguidores de un iluminado o el taller de un genio pueden permitirlo.

Cuando usas tu taller o tus seguidores para realizar un **augurio**, tira+bizarro. Si tienes éxito puedes elegir 1 opción:

- *Te pones en contacto con la vorágine psíquica mundial o con alguien o algo relacionado con esta.*
- *Aíslas y proteges a una persona u objeto de la vorágine psíquica mundial.*
- *Aíslas y contienes un fragmento de la propia vorágine psíquica mundial.*
- *Insertas información en la vorágine psíquica mundial.*
- *Abres una ventana a la vorágine psíquica mundial.*

Por defecto, el efecto durará tanto tiempo como lo mantengas y penetrará solo superficialmente en la vorágine psíquica mundial, de manera local y derramará inestabilidad. Con un 10+ elige 2. Entre 7-9 elige 1:

- *Persiste (durante unos instantes) sin que lo mantengas activamente.*
- *Penetra profundamente en la vorágine psíquica mundial.*
- *Penetra más allá del ámbito local en la vorágine psíquica mundial.*
- *Es estable, contenido y no derrama inestabilidad.*

Si fallas pasará algo malo y tu antena se llevará la peor parte.

Presentamos a

LOS MOVIMIENTOS

Amigo, en Apocalypse World *eres* lo que *haces*.

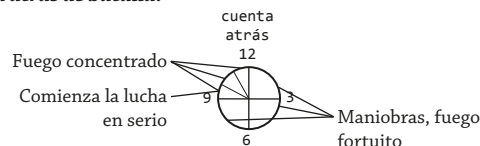
un libreto para

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

■ MOVIMIENTOS OPCIONALES DE COMBATE

Los movimientos opcionales de combate y la cuenta atrás de batalla no están en juego por defecto. El MC puede decidir ponerlos en juego.

Cuenta atrás de batalla:



Fuego fortuito significa 0-daño o 1-daño (balas rebotadas, pérdidas o disparadas desde demasiado lejos como para que puedan ser efectivas). Fuego concentrado significa daño a lo grande, el que indiquen las armas y sus números.

Cuando **proporcionas cobertura a alguien**, tira+frío. Con un 10+, consigues mantenerlo fuera del fuego concentrado, incluso más allá de las 9:00. Entre 7-9, su posición o trayectoria es insostenible y debe actuar de manera acorde. Si fallas sufre fuego concentrado inmediatamente. Si aún no eran las 9:00, ahora lo son.

Cuando **mantienes una posición o ruta insostenible**, tira+duro. Con un 10+ puedes seguir y durante 3 segmentos estarás solo bajo fuego fortuito, incluso más allá de las 9:00. Con 7-9 puedes seguir y durante 1 segmento estarás solo bajo fuego fortuito. En cualquier caso, debes abandonar esa posición o camino antes de que termine tu tiempo para evitar el fuego concentrado. Si fallas, debes abandonar inmediatamente o sufrir fuego concentrado. Si aún no eran las 9:00, ahora lo son.

Cuando **te pones a cubierto**, tira+astuto. Si tienes éxito, estás en un lugar relativamente seguro durante el resto de la batalla. Con un 10+, no estás bajo el fuego. Con 7-9, estás bajo fuego fortuito. Si fallas, tienes que abandonar tu posición inmediatamente o quedar bajo fuego concentrado.

Cuando **acompañas a otro en un movimiento**, tira+Bio. Si es un personaje del MC, tira+astuto. Con un 10+, el MC elegirá una opción adecuada de entre las siguientes:

- *infliges +1daño*
- *sacas ventaja a alguien*
- *conviertes en segura una posición o ruta insostenible*
- *provocas una oportunidad y la aprovechas al máximo*

Con 7-9, provocas una oportunidad, pero aún no has podido aprovecharla. El MC te dirá de qué se trata. Si fallas, el MC elegirá una de las opciones anteriores para uno de sus personajes.

LOS MOVIMIENTOS

■ MOVIMIENTOS BÁSICOS

ACTUAR BAJO PRESIÓN

Cuando **hagas algo bajo presión**, o te mantengas firme para soportar la presión, tira+frío. Con un 10+ lo consigues. Con 7-9 te acobardas, dudas o te quedas paralizado: el MC puede ofrecerte un resultado peor, un trato difícil o una elección desagradable.

PONERSE AGRESIVO

Cuando **te pongas agresivo con alguien**, tira+duro. Con 10+ tus oponentes tienen que elegir: obligarte a que vayas más allá de las palabras asumiendo las consecuencias, o achantarse y hacer lo que quieres que hagan. Con 7-9 pueden elegir entre las anteriores o una de estas:

- *apartarse de tu camino*
- *atrincherarse en un lugar seguro.*
- *darte algo que crean que quieres.*
- *retirarse despacio, con las manos donde puedas verlas.*
- *decirte lo que crean que quieres saber (o lo que quieras oír).*

TOMAR POR LA FUERZA

Cuando intentas **tomar algo por la fuerza** o aferrarte a algo que ya tienes, tira+duro. Si tienes éxito, elige entre las opciones. Con 10+ elige 3. Con 7-9 elige 2:

- *te haces definitivamente con ello.*
- *sufres un poco de daño.*
- *infliges un daño terrible.*
- *impresionas, desmoralizas o asustas a tu enemigo.*

SEDUCIR O MANIPULAR

Cuando intentas **seducir o manipular** a alguien, diles lo que quieres y tira+seductor. Si tienes éxito con los PNJs, te harán prometer algo a cambio en primer lugar. Con 10+ puedes cumplir o no la promesa más tarde. Con 7-9 querrán alguna garantía concreta e inmediata. Si se trata de un PJ con 10+ obtienes ambas, con 7-9 elige una:

- *si te hacen caso, marcarán experiencia.*
- *si se niegan, estarán actuando bajo presión.*

Lo que hagan depende de ellos.

■ MOVIMIENTOS BÁSICOS

CLAR UNA SITUACIÓN

Cuando **calas una situación tensa**, tira+astuto. Si tienes éxito, puedes hacerle preguntas al MC. Mientras actúes de acuerdo con una de estas respuestas, recibes +1. Con un 10+ elige 3 preguntas de entre las siguientes. Con 7-9 elige 1:

- *¿cuál es mi mejor ruta de escape/de entrada/alternativa?*
- *¿qué enemigo es más vulnerable para mí?*
- *¿qué enemigo representa la mayor amenaza?*
- *¿qué debería estar buscando?*
- *¿cuál es la verdadera intención de mi enemigo?*
- *¿quién está al mando aquí?*

CLAR A UNA PERSONA

Cuando **calas a una persona** en una situación tensa, tira+astuto. Con un 10+ recibes 3 puntos. Con 7-9 recibes 1 punto. Gasta estos puntos mientras interactúes con esa persona para obtener respuestas a las siguientes preguntas a razón de 1 por cada pregunta:

- *¿estás diciendo la verdad?*
- *¿qué siente tu personaje en realidad?*
- *¿qué pretende tu personaje en realidad?*
- *¿qué quiere tu personaje que haga?*
- *¿cómo podría hacer que tu personaje ____?*

ABRIR TU MENTE

Cuando **abres tu mente a la vorágine psíquica mundial**, tira+bizarro. Si tienes éxito, el MC te dirá algo nuevo e interesante sobre la situación actual y podrá hacerte una o dos preguntas que deberás responder. Con 10+, el MC te dará una información valiosa. Con 7-9, el MC te dará una impresión general, una pista. Si ya sabes todo lo que hay que saber, el MC te informará de ello.

AYUDAR O INTERFERIR

Cuando **ayudas** a alguien que está tirando o **interfieres** con él, tira+Bio. Si tienes éxito le darás un +1 (ayudando) o un -2 (interfiriendo) a la siguiente. Entre 7-9, tú también te verás expuesto al fuego, peligro, consecuencias o precio.

FIN DE LA SESIÓN

Al final de cada sesión elige un personaje que conozca al tuyo mejor que antes. Si hay más de uno, elige al que quieras. Dile a ese jugador que sume +1 a su Bio contigo en su ficha. Si tras esto su historia contigo es Bio+4, pasará a Bio+1 (y por tanto marcará un círculo de experiencia).

■ MOVIMIENTOS SECUNDARIOS

MOVIMIENTOS DE DAÑO Y CURACIÓN

Por defecto, los movimientos de daño y curación están en juego. El MC puede decidir ignorarlos en casos particulares.

Este movimiento es inusual en el sentido de que un acierto es malo para el jugador y un fallo es bueno:

Cuando **sufras daño**, tira+daño (después de descontar el valor de armadura, si llevas). Con un 10+ el MC puede elegir 1 de estas opciones:

- *Estás fuera de combate: inconsciente, atrapado, confundido o aterrorizado.*
- *Es peor de lo que parecía. Recibes 1-daño adicional.*
- *Elige 2 de la siguiente lista.*

Entre 7-9, el MC puede elegir 1 de las siguientes opciones:

- *Pierdes el equilibrio.*
- *Pierdes lo que fuera que estabas sujetando.*
- *Pierdes el rastro de algo o alguien a quien estabas prestando atención.*
- *No te das cuenta de algo importante.*

Si fallas, el MC aún puede elegir algo de la lista anterior. Sin embargo, si lo hace se reduce parte del daño, recibes -1daño.

Cuando **infliges daño al personaje de otro jugador**, el otro personaje recibe +1Bio contigo (en su ficha) por cada segmento de daño que inflijas. Si esto hace que llegue a Bio+4, el otro personaje anota Bio+1 como de costumbre y marca un círculo de experiencia.

Cuando **curas al personaje de otro jugador**, recibes +1Bio con él (en tu ficha) por cada segmento de daño curado. Si esto hace que llegues a Bio+4, anota Bio+1 como de costumbre y marca un círculo de experiencia.

Cuando hieres a alguien esa persona te ve con más claridad. Cuando curas a alguien llegas a conocerlo mejor.

PEDIR CONSEJO

Por defecto, nadie tiene acceso a pedir consejo, pero los seguidores de un iluminado pueden tenerlo.

Cuando uses a tus seguidores para **obtener consejo** pregúntales cuál creen que es el mejor curso de acción y el MC te lo dirá. Si sigues su consejo, recibes +1 a todas las tiradas que hagas para alcanzar tu objetivo. Si lo haces pero no lo alcanzas, marca experiencia.