

Reglas de daño alternativas para

APOCALYPSE WORLD

"Apocalypse World Three New Harm Moves" por Paul Taliesin

Traducido por Dani Lorente

Este hack presenta una nueva forma, más visceral, de tratar el daño físico en el juego Apocalypse World de Vincent Baker. Con estas reglas el daño es un movimiento que deberá usar el jugador, en los momentos en los que su personaje esté del lado equivocado de los problemas.

Cuando tu personaje sufra daño físico de cualquier tipo escoge, de los movimientos expuestos más abajo, el que mejor encaje con la situación. Cada movimiento te pedirá que escojas una o más opciones de las dos listas que se ofrecen. Esas opciones describen cómo y con cuánta gravedad es herido tu personaje.

Estas nuevas reglas de daño reemplazarían a las oficiales, así como a los relojes de daño. Los personajes conservan la misma "inmunidad de guión" que normalmente tienen (lo de que el primer disparo nunca es letal) y, normalmente, nunca morirán sin consentimiento de sus jugadores. Sin embargo ser herido es un asunto serio.

De cualquier manera, estas reglas deberían dar la misma sensación que las oficiales.

LOS MOVIMIENTOS:

Cuando te llesves un golpe o un arañazo feo, tira +armadura*:

[Con 13+ te lo pasas por el forro]

- Con 10+,no es nada importante. Escoge una de *dolor* y continúa.
- Con 7-9 parece que escuece. Tú escoges una de *dolor* y el MC escoge otra.
- Si fallas, no sabes por dónde ha venido el golpe. Escoge una de *dolor*. El MC puede escoger dos más de *dolor* o dejar que escojas una *jodienda*, lo que decida.

Cuando seas golpeado por algo que podría matarte, tira +armadura*:

[Con 13+ te pasa rozando. Escoge una de *dolor* y continúa.]

- Con 10+ duele que te cagas, pero el daño no es serio. Tú escoges una de *dolor* y el MC escoge otra.
- Con 7-9 te han dado con ganas, pero parece que vivirás. Escoge una *jodienda* y el MC escogerá una o dos de *dolor*.
- Si fallas tienes las tripas fuera. (puede que no literalmente, pero coges la idea). Escoge dos *jodiendas* y el MC escoge una de *dolor*.

Cuando algo realmente gordo te golpee y lo más probable es que ahora seas carne picada, tira +armadura*:

[Con 13+ eres un hijoputa con suerte. Escoge una de *dolor* y el MC escogerá otra.]

- Con 10+ evitas de alguna manera lo más gordo del daño. Escoge una *jodienda* y el MC escoge una de *daño*.
- Con 7-9 estás en un mundo de intenso dolor, pero sigues con nosotros. Escoge dos *jodiendas* y el MC escoge una de *dolor*.
- Si fallas estás jodido, y eso si sobrevives. Escoge una *jodienda*. El MC escoge otra y además escogerá una o dos más de *dolor*.

* Tira +armadura si lo que llevas puesto parece ser suficiente protección en la situación actual. De otra manera, tira sin sumar nada.

Efectos:

Dolor:

- Te han dejado la cara guapa: contusionado, sangrando, inflamado...
- Pierdes el equilibrio.
- Suelas lo que tengas en la mano.
- Estás aturdido: no puedes estar seguro de lo que ha pasado en los últimos momentos.
- No puedes moverte: actúas *bajo presión* hasta que puedas tomarte un respiro.
- Pierdes la pista de algo o no te das cuenta de algo importante [Normalmente será el MC quien escoja esta opción]

Jodiendas:

- Desangrándote: tu condición empeorará si no recibes cuidados médicos inmediatos.
- Esto no sanará: la herida te produce secuelas.
- Una extremidad está rota, lisiada o cercenada.
- Estás fuera de combate: inconsciente, incapacitado o has perdido la cordura.
- Tu corazón deja de latir.
- Estás cegado: tus ojos ya no están o no funcionan. +1 a Bizarro (máximo +3).

Apuntando el daño:

Cuando escojas un efecto, apúntalo en tu libreto. Una vez que escojas un efecto normalmente no podrás volver a escogerlo a no ser que ya te hallas recuperado de él. En algunos casos, sin embargo, sí podrás escoger el mismo efecto múltiples veces. Por ejemplo, si tienes un *brazo lisiado* ("Una extremidad está rota, lisiada o cercenada") por un disparo todavía puedes escoger esa opción si un lagarto gigante se esfuerza en arracarte la pierna a mordiscos.

La mayoría de los efectos menores no duran mucho, apenas hasta que puedes tomarte un respiro y sacudirte el polvo.

Borrando el daño:

¿Cuándo puedes borrar tus heridas? Muy fácil, cuando te cures de ellas: borra un efecto si ya no es aplicable a tu personaje. Si no estás seguro, pregúntale al MC algo así como "hey, ¿sigo sangrando?". Si te dice que no, bórrate ese efecto; de otra manera, sigues jodido.

Muerte:

Si *tu corazón deja de latir* o estás *desangrándote* y no recibes ayuda médica, estás muerto (al menos aparentemente). Puedes escoger entre matar definitivamente a tu personaje o aferrarte a la vida como el cabrón terco que eres. Si escoges lo segundo, el MC te dirá cuándo vuelves.

De todas formas será mucho mejor para tí si alguien encuentra pronto tu cuerpo y te practica los cuidados adecuados. Veremos más sobre ésto más adelante.

Usando los movimientos:

El daño que sufres no depende (solo) del arma que usen contra tí, sino más bien de lo que esté ocurriendo en la escena. Escoge el movimiento que mejor se ajuste a ella: si a tu alrededor vuelan perdigones de una recortada disparada a larga distancia, lo más lógico sería el primer movimiento (*Cuando te llesves un golpe o un arañazo feo...*), pero si te disparan con esa misma recortada a quemarropa, *lo más probable es que ahora seas carne picada*.

Comparándolo con las reglas estándar de Apocalypse World el primer movimiento es para cosas que provocan 0-daño, como meterse en una pelea o un disparo accidental.

El segundo movimiento es para cuando la cosa se ponga realmente seria: cosas como cuchillos, pistolas, machetes o alguien pegándote en la cabeza con un martillo de carpintero. Serían cosas de 2 ó 3-daño. Si no estás seguro de qué movimiento usar, usa este.

El tercero es para cuando sería un milagro que salieses de esta: alguien abre fuego contra tí a corto alcance con una ametralladora, te pilla una explosión, te atropella un camión a toda velocidad o te atrapa un lagarto gigante. Si es poco probable que nadie sobreviviese al daño, usa este movimiento. Sería para el tipo de

cosas que provocan un daño de 4 ó 5 en las reglas oficiales.

La opción de 13+ está así a propósito para que sólo alguien con armadura pueda llegara ese resultado. Si no te gusta la idea de añadir un nuevo peldaño a las dificultades, ignórala sin problemas.

También puedes hacer movimientos propios para algunas armas o amenazas:

- La banda de moteros del Oeste han conseguido unos rifles militares de gran calibre. Si te impacta un proyectil de esos, -1 en tu movimiento de daño.
- El lagarto gigante es una aberración mutada. Si te atrapa, -2 a tu movimiento de daño.
- Si el arma o amenaza provoca un daño que no te esperabas, -1 adicional a tu movimiento de daño.

Así que ser alcanzado por un rifle es *algo que podría matarte*. Si es un rifle militar de gran calibre, tiras con un -1. ¿Y si además esos cabrones están usando munición de alta densidad? Eso será un -2 a tu tirada. Esto es donde la mayoría de las armas de 3-daño recaen: suelen ser pistolas con algo más de potencia o armas cuerpo a cuerpo especialmente grandes y/o afiladas. Para este tipo de daño tira el segundo movimiento con un -1, puede que -2.

Ejemplos:

Un puto bruto lanza su machete contra Bish el ángel. Como es *algo que podría matarle* Bish usa el segundo movimiento y saca entre 7 y 9. El machete *le ha dado con ganas, pero parece que vivirá*. Le toca escoger una *jodienda* y elige *extremidad lisiada*: el machete le atraviesa el muslo. El MC puede además escoger una de *dolor* y elige que Bish *pierda el equilibrio*.

En otra ocasión Bish se está partiendo la cara con Carson, un tipo enorme. Al fallar una tirada, Carson le pega tan fuerte como puede. Carson es una aberración de dos metros y pico de alto y casi lo mismo de ancho, así que el MC le dice a Bish que tiene -1 a su movimiento de daño (si Carson estuviese usando, además, nudillos metálicos o una silla, eso sería un -1 adicional). El golpe son claramente malas noticias, pero no tanto como para morirse, así que Bish escoge el primer movimiento: *Cuando te lleves un golpe...*

Pongamos que Bish falla la tirada; esto significa que debe escoger una de *dolor* y el MC debe elegir: o dos de *dolor* adicionales o que Bish escoja una *jodienda*. El MC toma la segunda opción, y Bish se decide por *te han dejado la cara guapa* de la lista de *dolor* y como *jodienda* escoge *fuera de combate: inconsciente*. Bish está tendido en el suelo, sin poder moverse.

Ejemplo extendido:

Keeler está escapando a pie a toda velocidad de una banda de moteros, a los que ha robado una caja de componentes electrónicos que lleva bajo el brazo. Hay disparos, Keeler falla una tirada y el MC le dice que debe hacer el movimiento de daño por *algo que podría matarla*.

Keeler tira y añade +1 por su armadura. El resultado es 10+: no hay heridas serias, pero tanto ella como el MC deben escoger una opción de *dolor*. Keeler elige *perder el equilibrio*: una bala le ha rozado el cráneo y ha terminado en el suelo de rodillas. El MC decide que *suelta lo que tenga en la mano* y la caja de componentes electrónicos cae al suelo.

Keller todavía está bien. Recoge de nuevo la caja esperando que el interior siga intacto, se pone en pie y sigue corriendo; sin embargo termina en un callejón sin salida. Los moteros dan con ella y abren fuego; como son múltiples disparos el MC le dice que debe hacer su movimiento de daño a -1. Esta vez Keeler no ha tenido suerte y saca un resultado de 7-9.

Debe escoger una *jodienda* : está *desangrándose*, lo que significa que está en problemas a no ser que consiga atención médica ya mismo. El MC escoge una de *dolor* y le dice que está aturdida, *actuando bajo presión* en su siguiente acción. Momentos después es tomada prisionera y los moteros se la llevan a su guarida.

Desafortunadamente para ella a el líder de los moteros, Carson, le importa una mierda si vive o muere; él solo quiere que le devuelvan los componentes electrónicos. Carson se acerca a una indefensa Keeler y le vacía la recortada en la cara, algo por lo que, probablemente, *ahora sea carne picada*. Keeler tira +armadura (no habíamos establecido si le cubría el cuello y la cara) y saca un 7-9: se retuerce de dolor, pero sigue con nosotros.

Keeler debe elegir dos *jodiendas*. No puede ser *desangrándose* de nuevo porque ya lo está, así que se decide porque *su corazón deja de latir*. El MC elige un efecto de *dolor: pierde la lista de algo importante*, no sabe qué ha pasado con la caja de componentes electrónicos ni quién puede tenerla ahora. Los moteros dejan a Keeler en el suelo dada por muerta.

Interactuando con las reglas oficiales:

PNJs y bandas:

Como MC puedes usar los niveles de daño oficiales para guiar tu narración. Esto no cambia, sigues pudiendo usar esos niveles como guía para juzgar lo que ocurre en cada caso.

Las reglas de daño para PNJs son puramente descriptivas, si lo piensas. En el caso de las bandas ocurre lo mismo: los números y estadísticas son solo pistas en las que basar tu descripción, igual que las etiquetas. Úsalos si quieres, eso no cambiará nada a efectos de los jugadores; simplemente narra el resultado y deja que siga el juego.

En resumen: cuando inflingas daño a cualquier cosa que no sea un PJ simplemente describe lo que ocurre en la ficción, pero hazlo como si lo vieses a través de la mirilla de un arma. Apocalypse World no es un sitio bonito.

Armaduras:

Con estas reglas puedes ser un poco más generoso con las armaduras. Si algún jugador se las arregla para contruir una armadura realmente resistente y de cuerpo entero (pongamos de 3-armadura), permíteselo, porqué no.

Si ves que los jugadores no creen que merezca ya la pena usar movimientos que aumenten la armadura (como *Protección divina* o *Reflejos imposibles*), haz el siguiente cambio: esos movimientos dan 2-armadura si no llevan ninguna protección, o +1 a la armadura que ya lleven encima.

Si ves todo esto muy complicado simplemente usa los valores normales de las armaduras y listo.

Joder mas...

Si algún movimiento ofrece al personaje +1 al daño:

- Contra PJs, cuenta como si interfiriese con su movimiento duro. -2 a su tirada.
- Contra PNJs se aplica de forma descriptiva, como con las reglas oficiales. Ese "+1 al daño" aumenta el efecto del daño un peldaño.

... y tomar por la fuerza.

La misma lógica se aplica en el caso de el movimiento *tomar por la fuerza* :

- Si *sufres un poco de daño*, +2 a tu movimiento de daño.
- Si *inflinges un daño terrible* a un PJ, ellos tienen -2 a su tirada.
- Si *inflinges un daño terrible* a un PNJ, este es descriptivo. La expresión "daño terrible" nos dice mucho más que "+1 al daño", ¿no? Pásalo bien.

En resumen, cuando los jugadores usen algún movimiento que aumente su capacidad de daño, aumenta un peldaño el efecto.

Ángeles:

Cuando un movimiento de Ángel te diga que curas un segmento de daño, en su lugar borra un efecto (*dolor* o *jodienda*) a tu elección siempre que tenga sentido en la ficción.

Los movimientos de Ángel tienen el mismo sentido tratándolos descriptivamente que contando segmentos de daño. Alguien con una herida leve deberá pasar un tiempo en reposo; alguien desangrándose tendrá que ser estabilizado; alguien con parada cardiorrespiratoria ha de ser resucitado.

Adicionalmente, cuando eres resucitado por un Ángel y este saca 10+ en su tirada, borra uno de tus efectos de daño a tu elección.

Daño y Bio:

- Cuando curas a alguien, suma +1 en tu Bio con él o ella.
- Cuando haces daño a alguien, ellos suman +1 en su Bio contigo.
- Si es una situación a vida o muerte, +1 adicional a la Bio.

Muerte y recuperación:

Cuando tu corazón deja de latir o eres dado por muerto y te estás desangrando...

- Si alguien te encuentra y te aplica cuidados médicos (como llevarte a una enfermería) *en ese puto instante*, te recuperas siguiendo las reglas sobre enfermería/taller.
- Si un Ángel te encuentra y usa un movimiento de curación con un resultado de 10+, te recuperas igual de bien.

De otra manera...

- Si nadie te encuentra puedes escoger entre morirte o aferrarte a la vida. Si escoges lo segundo terminarás recuperando la consciencia cuando lo decida el MC, pero te quedarán secuelas: borra el efecto que te hubiera matado y reemplázalo por una *debilidad* acorde a la situación.
- Si alguien te encuentra pero no tiene acceso a la tecnología adecuada para proporcionarte los cuidados necesarios, o si lo hace un Ángel pero no consigue un resultado de 10+ en su movimiento, ocurre lo mismo de arriba **pero** la elección no está en tus manos sino **en las manos de tu cuidador**. Aquel que te ha salvado decide a qué coste quiere hacerlo. ¿Dejará que vivas sabiendo que jamás volverás a ser el mismo, o dejará que descanses para siempre librándote del sufrimiento?

Ejemplo extendido (cont.):

Keeler se ha llevado un disparo en plena cara y dejada por muerta. Bish el Ángel la encuentra; le aplica su kit y saca 7-9 en su tirada. Una difícil elección: puede traerla de vuelta, pero no tal y como era antes. Puede salvar sus ojos, pero no el resto de su cara [*Desfigurada*, -1 a Atractivo, más una *debilidad* apropiada] o puede salvar su cara pero no sus ojos, dejándola ciega (pero con +1 a Bizarro). ¿Odiará Keeler a Bish por su decisión? Probablemente.