

■ OTROS MOVIMIENTOS ■

■ PISTAS ■

■ EQUIPO Y TRUEQUES ■

■ TRUEQUES ■

Con 1-trueque cubrirás un mes de gastos si tus gustos no son demasiado refinados.

Como gasto puntual, y siempre sujeto a disponibilidad, 1-trueque puede proporcionarte: *una comida completa para unas 30 personas; una típica tienda familiar de comestibles al completo; los costes en materiales de la reanimación por parte de un ángel; una noche de gran lujo y grata compañía; la reparación de una pieza de equipo de alta tecnología a cargo de un genio; una semana de la protectora compañía de una zorra peligrosa o un exterminador; un año de tributos a un señor de la guerra; un mes de mantenimiento y reparación para un vehículo de alto rendimiento usado adecuadamente; sobornos, tasas y regalos suficientes para contactar con casi cualquiera.*

Para conseguir cosas mejores, deberías estar preparado para hacer tratos concretos. No puedes limitarte a pasearte entre gente del montón de un asentamiento con baratijas y esperar encontrar lo último en tecnología o grandes lujos.

Presentamos a

LA MARMOTA

Hay algo que no ha cambiado desde el apocalipsis: la gente le hace cosas malas a los demás y espera salirse con la suya. Si hay alguna marmota que pueda deshacer la red de secretos, mentiras y dolor para encontrar algo de justicia en este sucio, sucio mundo, esa eres tú.

un libreto para

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

■ REGLAS ADICIONALES ■

PLURIEMPLEO Y CURROS

Pluriempleo: obtienes 2-chanchullos. Cada vez que haya un periodo de inactividad, o entre sesiones de juego, elige un número de curros igual o inferior a tu número de chanchullos para trabajar en ellos. Tira+frío. Con 10+ obtienes beneficios de todos los curros que elijas. Con 7-9 obtienes beneficios de al menos 1. Si elegiste más, obtienes catástrofe de 1 y beneficios del resto. Si fallas, la catástrofe es absoluta. Los curros no te proporcionan beneficios ni catástrofes hasta que no encuentras un hueco para dedicarte a ellos. Cada vez que obtengas un nuevo curro también obtienes +1chanchullos.

Resultados de un curro remunerado:

Por ejemplo: forrajear, investigar.

- Beneficio: el MC puede decidir entrar antes de que el curro se complete con éxito o dejar que tenga lugar fuera de juego.
- Catástrofe: El MC puede decidir entrar cuando el curro se está yendo al carajo o resumir cómo sucedió y pasar directamente a las consecuencias.

Resultados de una curro por obligación:

- Beneficio: el MC puede decidir entrar justo antes de que lo consigas, o dejar que suceda sin darle demasiada importancia.
- Catástrofe: como regla general, el MC debería entrar cuando la situación se esté yendo al carajo.
- No trabajado: una obligación desatendida es una oportunidad, deberías hacer que el jugador responda por ello.

Curros por obligación:

- Evitar a alguien (te mantienes a distancia / te pillan en un mal momento)
- Pagar deudas (consigues pagar / las deudas vencen)
- Venganza (la pagas con alguien / eres humillado)
- Proteger a alguien (no les pasa nada malo / desaparecen)
- Buscar el lujo (belleza en tu vida / acabas en un mal lugar)
- Mantener tu honor (mantienes tu palabra y tu nombre / te pasas de la raya)
- Buscar respuestas (obtienes una pista / sigues una pista falsa)

NOTA IMPORTANTE

Este libreto asume algunas cosas sobre los habitantes y el entorno de Apocalypse World que en otro caso no se tendrían en cuenta. ***Si este libreto no está en juego, no consideres vinculantes dichas ideas.***



■ CREANDO UNA MARMOTA ■

Para crear tu marmota elige nombre, aspecto, características, movimientos, equipo, pistas y Bio.

NOMBRE

Marmota Detective, Mapache Bigotudo, Señor Pantalones Atigrados, Dinosaurio Bumerang, Ballena McDoff, Broombat Zoombat, Coccoqueso, Castor Cartuchera, el Tiburón de Noah, Kemit el Cerdo, Lamprea Bailona, Puercoespín de Asfalto.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos. También tienes **reservas de grasa** e **hibernación**, y puedes elegir un movimiento más de marmota.

ASPECTO

Género oculto.

Pelaje saludable, bermejo, exuberante, raído, canoso, tapacalva.

Ojos pequeños y brillantes, caídos, legañosos y sanguinolentos, rabiosos.

Cuerpo barrigón, elegante, musculoso, flacucho, obeso.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

- Frío+2 Duro-1 Seductor-1 Astuto+2 Bizarro=0
- Frío+2 Duro=0 Seductor-1 Astuto+1 Bizarro+1
- Frío+1 Duro-1 Seductor=0 Astuto+2 Bizarro+1
- Frío+1 Duro+1 Seductor-1 Astuto+2 Bizarro=0

BIO

Todo el mundo presenta a sus personajes diciendo su nombre, aspecto y mentalidad. Toma tu turno. Anota los nombres de los demás personajes.

Volved a tomar turnos para determinar Bio. En tu turno:

- Dale a todos Bio-1. No eres precisamente fácil de leer. O incluso de ver.

PISTAS

Empiezas con 3-pistas. Cuando empieces a jugar, pídele al MC que te diga qué son.

MEJORA

Cada vez que tires una característica destacada y cada vez que reinicies tu Bio con alguien, marca un círculo de experiencia. Cuando hayas marcado el 5º círculo, mejora y borra.

Cada vez que mejores, elige una de las opciones. Táchala. No puedes usarla de nuevo.

Cuando acabéis, busca el personaje con la Bio más alta en tu ficha. Pregúntale a su jugador cuál de tus características le parece más interesante y destácala. El MC te indicará qué otra característica debes destacar.

NOMBRE

ASPECTO

CARACTERÍSTICAS MOVIMIENTOS

FRÍO

actuar bajo presión

☐ destacar

DURO

ponerse agresivo; tomar por la fuerza

☐ destacar

SEDUCTOR

seducir o manipular

☐ destacar

ASTUTO

calar una situación; calar a una persona

☐ destacar

BIZARRO

abrir tu mente

☐ destacar

DAÑO

cuenta atrás

12

9

3

6

☐ estabilizado

☐ psicótico (-1frío)

☐ lisiado (-1duro)

☐ desfigurado (-1seductor)

☐ sonado (-1astuto)

BIO

ayudar o interferir; fin de la sesión

SEXO CON LA MARMOTA

Si tú y otro personaje tenéis sexo, ambos recibís -1 en adelante por la vergüenza, a menos que él otro personaje también sea una marmota o sea amor verdadero.

Si tú y otro personaje tenéis sexo, tira+reservas de grasa. Con un éxito, estás embarazados. Con 10+, es una camada de 4 a 6. Con 7-9, tan solo de 1 a 3.

Si ellos también tienen reservas de grasa, también pueden quedarse embarazados, en los mismos términos. El tiempo de gestación de una marmota es de 4 a 5 semanas.

MEJORAS

experiencia

○

○

○

○

○

>> mejora

— recibes +1frío (máximo frío+3)

— recibes +1astuto (máximo astuto+3)

— recibes +1bizarro (máximo bizarro+2)

— recibes +1duro (máximo duro+2)

— recibes un nuevo movimiento de marmota

— recibes un nuevo movimiento de marmota

— recibes un nuevo movimiento de marmota

— recibes un coche (detállalo) y un conductor de la hostia

— recibes un movimiento de otro libreto

— recibes un movimiento de otro libreto

— recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3

— retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar

— crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos

— cambia el tipo de personaje por otro nuevo

— elige tres movimientos básicos y mejóralos

— mejora los otros 4 movimientos básicos

■ MOVIMIENTOS DE LA MARMOTA ■

RESERVAS DE GRASA

○ **Reservas de grasa:** empiezas con 0-reservas de grasa. Cuando encuentras un alijo o almacén de comida, pídele al MC que te diga de cuántos trueques está compuesto, te lo dirá. Cuando te hinchas de nueces, bayas y doritos, tira+valor de los trueques que te tragues. Con 10+, elige 2. Con 7-9, elige 1:

- Consigues 1-reserva de grasa.
- No te echas una siesta inmediatamente.
- No te metes en problemas por comértelo todo.

Con un fallo, elige 1 de todas formas pero sufres una intoxicación alimentaria y recibes (1-daño, perforante, ruidoso, apestoso) hoy, y otro (1-daño, perforante, ruidoso, apestoso) mañana.

○ **Hibernación:** Cuando hibernas, gasta todas tus reservas de grasa y tira+reservas de grasa gastadas. Con 10+, el MC elige 3. Con 7-9, el MC elige 2:

- No necesitas gastar toda tu reserva de grasa. Guardas 1-reserva de grasa.
- Ningún PNJ trastea con tus cosas.
- Tienes sueños extraños. Abres tu mente a la vorágine psíquica mundial, pero tira+bizarro+reservas de grasa gastadas (¡!).
- Tu subconsciente se enfrenta con lo que has vivido. Marca experiencia.
- Tu subconsciente junta las piezas. Consigues 1-pista.

Con un fallo, el MC elige 1, pero te despiertas hambriento. Sufres -1 hasta que te des un atracón.

Si te pierdes una sesión, hibernas automáticamente. El MC tira por ti.

○ **Más duro que Dashiell Hammet:** cuando recibas daño, haz este movimiento en lugar del movimiento de daño. Tira+daño sufrido. Con 10+, elige 2. Con 7-9, elige 1:

- No es para tanto. Recibes -1daño.
- A alguien presente se le escapa 1-pista.
- Recibes +1 a la siguiente al tirar contra tu atacante.

Trata un fallo en este movimiento como un resultado de 7-9 en el movimiento de daño normal.

○ **En ello:** consigues **pluriempleo** y 2-chanchullos: forrajear (1-reserva de grasa / famélico) e investigar (1-pista / demasiado dentro). Si quieres, puedes añadir 1-chanchullo y un curro por obligación.

○ **Tocar fondo:** cuando caigas en el vicio, tira+frío. Con 10+, elige 3. Con 7-9, elige 2:

- Consigues 1-reserva de grasa.
- A alguien presente se le escapa 1-pista.
- No despiertas en una situación complicada.
- No sufres las consecuencias (-1 durante todo el día siguiente).

Con un fallo puedes elegir 1 de todas formas, qué demonios.

○ **Olfato para el asesinato:** cuando huelas o sigas una pista, tira+astuto. Con 10+, el MC elige 1:

- Un cómplice o testigo te confiesa que se siente culpable.
- El culpable lo admite o te ataca.
- Elige 2 de la lista 7-9:

Con 7-9, el MC elige 1:

- Descubres la siguiente pista. Consigues 1-pista.
- Alguien te amenaza o actúa de forma sospechosa.
- Alguien te deja un mensaje o quiere hablar contigo en privado.
- Alguien te ofrece un soborno por valor de 1-trueque.

Con un fallo tan solo consigues la atención de gente mala.