

❖ EQUIPO PSÍQUICO

Elige 2

- Aguja potenciadora (toque, alta tecnología)
Después de pinchar a alguien con ella, si un movimiento de psíquico te permitiría infligirle daño le haces +1daño.
- Repetidor de señal cerebral (área, cerca, alta tecnología)
En lo que respecta a los movimientos de un psíquico, si alguien puede ver tu señal cerebral es como si pudiera verte.
- Fármacos potenciadores de receptividad (toque, alta tecnología)
Al tocar a alguien obtienes contra él 1 punto más en los movimientos de psíquico.
- Guante de violación (mano, alta tecnología)
En lo que respecta a los movimientos de un psíquico, con este objeto el mero contacto con la piel de tu víctima cuenta como tiempo e intimidad suficientes.
- Proyector de ola de dolor (1-daño, perforante, área, ruidoso, recargar, alta tecnología)
Funciona como una granada reutilizable. Golpea a todos salvo a ti.
- Implantes auditivos profundos (portados, alta tecnología)
Protege al portador de todos los movimientos y equipo de psíquico.

❖ EQUIPO Y TRUEQUES

❖ TRUEQUES

Si cobras a alguien rico por tus servicios, 1-trueque es el precio habitual para: *un escáner cerebral profundo con éxito, implantar una orden de titiritero mental hasta la ejecución de esta, una semana de empleo como psíquico privado.*

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: *los costes en materiales de la reanimación por parte de un ángel; una noche de gran lujo y grata compañía; cualquier arma, equipo o complemento no valioso o que no sea de alta tecnología; 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

EL PSÍQUICO

Los psíquicos son los extraños sociópatas jodementes con poderes telepáticos de Apocalypse World. Controlan cerebros como quien maneja los hilos de una marioneta, sus corazones son siniestros, sus almas están muertas y sus ojos brillan como el vidrio. Se mantienen fuera de tu vista, observándote mientras susurran cosas dentro de tu cabeza. Se clavan en tu cerebro y extraen tus secretos.

Son precisamente el tipo de herramienta útil que no ha de faltar en un asentamiento bien equipado.

un libreto para

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

❖ REGLAS ADICIONALES

TIPOS DE AMENAZAS E IMPULSOS

No puedes usarlos (son del MC) pero quizá los encuentres útiles.

Señores de la guerra

- Esclavista (impulso: poseer y vender gente).
- Reina de la colmena (impulso: consumir y reproducirse).
- Iluminado (impulso: denunciar y derrocar).
- Dictador (impulso: controlar).
- Coleccionista (impulso: poseer).
- Macho alfa (impulso: cazar y dominar).

Aberraciones

- Caníbal (impulso: ansía saciedad y abundancia).
- Mutante (impulso: ansía restitución, recompensa).
- Adicto al dolor (impulso: ansía dolor, para sí mismo o para otros).
- Portador de enfermedad (impulso: ansía contacto, íntimo y/o anónimo).
- Psíquico jodementes (impulso: ansía controlar a todos como marionetas).
- Perturbado de nacimiento (impulso: ansía derrocar, el caos, la destrucción total).

Entornos

- Prisión (impulso: contener, evitar la huida).
- Criadero (impulso: crear maldad).
- Horno (impulso: consumir cosas).
- Espejismo (impulso: atraer y traicionar personas).
- Laberinto (impulso: atrapar y evitar el paso).
- Fortaleza (impulso: negar acceso).

Aficciones

- Enfermedad (impulso: contagiar a la población).
- Condición (impulso: poner a la gente en peligro).
- Tradición (impulso: promover y justificar la violencia).
- Engaño (impulso: controlar las decisiones y acciones de la gente).
- Sacrificio (impulso: privar a la gente de algo).
- Obstáculo (impulso: empobrecer a la gente).

Salvajes

- Partida de caza (impulso: abusar de alguien vulnerable).
- Sibaritas (impulso: consumir los recursos de alguien).
- Matones (impulso: agredir a quien se oponga).
- Culto (impulso: agredir e incorporar gente).
- Turba (impulso: amotinarse, incendiar y linchar chivos expiatorios).
- Familia (impulso: cerrar filas, proteger a los suyos).



2012



CREANDO UN PSÍQUICO

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

NOMBRE
Smith, Jones, Jackson, Marsh, Lively, Burroughs o Gritch.

MOVIMIENTOS
Joyette, Iris, Marie, Amiette, Suselle o Cibeles.

ASPECTO
Pálido, Pecado, Hechizador, Pesar, Torniquete u Ocaso.

CARACTERÍSTICAS
Elige un conjunto:
• Frío+1 Duro+1 Seductor-2 Astuto+1 Bizarro+2
• Frío=0 Duro=0 Seductor+1 Astuto=0 Bizarro+2
• Frío+1 Duro-2 Seductor-1 Astuto+2 Bizarro+2
• Frío+2 Duro-1 Seductor-1 Astuto=0 Bizarro+2

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

EQUIPO
Volved a tomar turnos para determinar Bio. En tu turno:
• Dale a todos Bio-1. Eres reservado.

Durante el turno de los demás, elige 1, 2 o las 3 siguientes:
• Uno de ellos ha dormido en tu presencia (aunque no lo sepa). Independientemente del número que te diga, ignóralo y escribe Bio+3 junto al nombre de su personaje.
• Has estado observando atentamente y en secreto a uno de ellos desde hace algún tiempo. Independientemente del número que te diga, ignóralo y escribe Bio+3 junto al nombre de su personaje.
• Es bastante evidente que a uno de ellos no le gustas ni se fia de ti. Independientemente del número que te diga, ignóralo y escribe Bio+3 junto al nombre de su personaje.

MEJORA
A todos los demás, independientemente del número que te digan, súmale 1 y anótalo junto al nombre de su personaje. Conoces a todo el mundo mejor de lo normal.

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.

Recibes todos los movimientos básicos. Elige 2 movimientos de psíquico.

Hombre, mujer, ambiguo, trans u oculto bajo sus ropas.

Ropa muy formal y/o impersonal, ropas de hospital, de fetichista bondage, o de camuflaje inadecuado para el entorno.

Rostro con cicatrices, barbilampiño, pálido, huesudo, grueso y húmedo o dulce.

Mirada dulce, perdida, profunda, reconfortante, con ojos muy claros, húmedos o vidriosos.

Cuerpo demasiado huesudo, blandengue, menudo, jorobado u obeso.

Tienes:
• 1 arma pequeña extravagante
• 2 piezas de equipo psíquico
• Baratijas por valor de 5 trueques
• Ropa de acuerdo con tu aspecto, incluyendo a tu elección una protección con valor de 1-armadura (definela)

Armas pequeñas y extravagantes (elige 1):
• Pistola 9mm con silenciador (2-daño, cerca, alta tecnología)
• Daga ornamentada (2-daño, mano, valiosa)
• Cuchillos ocultos (2-daño, mano, infinitos)
• Escalpelo (3-daño, íntima, alta tecnología)
• Pistola antigua (2-daño, cerca, recargar, ruidosa, valiosa)

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.

NOMBRE -

ASPECTO

CARACTERÍSTICAS MOVIMIENTOS

FRÍO
actuar bajo presión
destacar

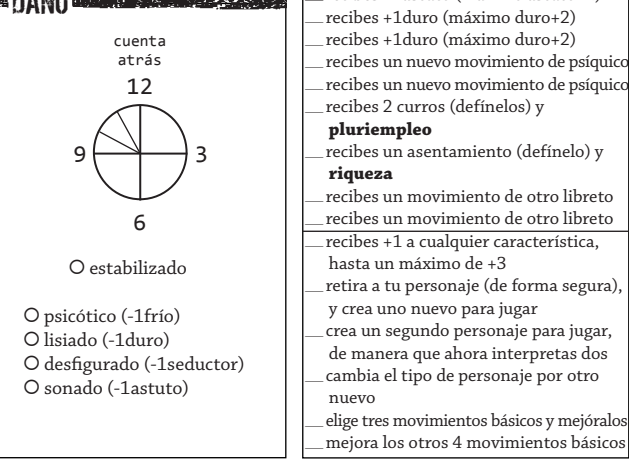
DURO
ponerse agresivo; tomar por la fuerza
destacar

SEDUCTOR
seducir o manipular
destacar

ASTUTO
calar una situación; calar a una persona
destacar

BIZARRO
abrir tu mente
destacar

DAÑO



BIO
ayudar o interferir; fin de la sesión

SEXO CON EL PSÍQUICO

Si tú y otro personaje mantenéis relaciones sexuales, haces automáticamente un escáner cerebral profundo aunque no tengas ese movimiento. Tira+bizarro como lo harías normalmente. Sin embargo, será el MC quien decida qué preguntas contestará el otro personaje.

MEJORAS

experiencia ○○○○○ >> mejora
— recibes +1frío (máximo frío+2)
— recibes +1astuto (máximo astuto+2)
— recibes +1duro (máximo duro+2)
— recibes +1duro (máximo duro+2)
— recibes un nuevo movimiento de psíquico
— recibes un nuevo movimiento de psíquico
— recibes 2 curros (definelos) y pluriempleo
— recibes un asentamiento (definelo) y riqueza
— 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 DEL PSÍQUICO

○ **Traspaso de lujuria antinatural:** cuando intentas seducir a alguien tira+bizarro en lugar de usar seductor.

○ **Receptividad cerebral superficial:** cuando calas a alguien tira+bizarro en lugar de usar astuto. Tu víctima tiene que ser capaz de verte, pero no tienes que interactuar con él.

○ **Escáner cerebral profundo:** cuando dispones de suficiente tiempo e intimidad física con alguien, ya sea mutua (como cuando os abrazáis) o solo por tu parte (como cuando le tienes atado a una mesa) puedes calarlo con más profundidad de lo normal. Tira+bizarro. Con 10+ obtienes 3 puntos. Con 7-9 obtienes 1 punto. Haciendo esto cuando estés calando a alguien puedes gastar 1 de estos puntos para realizar preguntas adicionales:

- ¿qué es lo más mezquino que ha hecho tu personaje?
 - ¿por qué y por quién ansía tu personaje ser perdonado?
 - ¿cuáles son los miedos ocultos de tu personaje?
 - ¿cuáles son los puntos débiles físicos y mentales de tu personaje?
- Si fallas produces 1-daño (perforante) a tu objetivo y no obtienes nada.
- **Sintonización cerebral preternatural a voluntad:** recibes +1bizarro (máximo bizarro+3).

○ **Susurrar directamente al cerebro:** puedes tirar+bizarro para conseguir los mismos efectos de ponerte agresivo sin necesidad de hacerlo. Tu víctima tiene que ser capaz de verte, pero no es necesario que interactúes con ella. Si tu víctima te provoca, tu mente cuenta como un arma (1-daño, perforante, cerca, ruidosa opcional).

○ **Titiritero mental:** cuando dispones de suficiente tiempo e intimidad física (de nuevo, mutua o no) puedes implantar una orden en el cerebro de alguien. Tira+bizarro. Con 10+ obtienes 3 puntos. Con 7-9 obtienes 1 punto. Puedes gastar estos puntos a voluntad e independientemente de las circunstancias a razón de 1 por cada 1 de los siguientes efectos:

- Infligir 1-daño (perforante)
 - La víctima recibe -1 a la próxima tirada
- Si llevan a cabo tus órdenes se consumen el resto de los puntos. Si fallas, haces 1-daño (perforante) a tu víctima y no obtienes nada.

PUNTOS

OTROS MOVIMIENTOS