

■ ÉXTASIS ■

Al empezar a jugar, cualquiera que salga del Éxtasis sufre Ψ-daño y 2-daño de tipo perforante y área.

Saliste del Éxtasis (elige 1):

☐ hace unos días ☐ hace unas semanas ☐ hace unos meses

Permanecen en el Éxtasis el resto de tu unidad y (elige 1 o más):

☐ tus amigos ☐ tus compañeros ☐ tu familia ☐ tus superiores

El Éxtasis ha permanecido intacto. ¿Por qué? (elige 1 o más):

- ☐ está bien escondido
- ☐ tiene defensas letales
- ☐ a la gente le aterrorizan los no-muertos del interior

Cuando saliste del Éxtasis, la Especialista JACKSON, TAMMY M. salió contigo. ¿Qué pasó con ella? Elige 1:

- ☐ La vorágine psíquica mundial le hizo 2-daño, matándola.
- ☐ La vorágine psíquica mundial le hizo Ψ-daño, destruyendo su cordura.
- ☐ La vorágine psíquica mundial le hizo Ψ-daño, y te viste forzado a matarla en defensa propia.
- ☐ No lo sabes. No has visto ni oído nada sobre ella.

■ INSTALACIONES DE ÉXTASIS ■

Zonas accesibles del Éxtasis (elige 1)

- ☐ **Liberación:** Puedes liberar a todo el mundo del Éxtasis. Todos a la vez o de uno en uno.
- ☐ **Traje de Ψ-aislamiento:** Al llevar a alguien al Éxtasis, puedes aislarlo de la vorágine psíquica mundial. Con algunas reconfiguraciones puedes usar el traje para manipular la vorágine psíquica mundial: hazlo como Augurio, pero tira+astuto en lugar de +bizarro.
- ☐ **Laboratorio médico:** El Éxtasis incluye un espacio de trabajo con soporte vital y tecnología médica. Lleva a alguien herido dentro y podrás trabajar con esa persona como un genio con tecnología.
- ☐ **Archivos:** El Éxtasis incluye un espacio de trabajo con registros y archivos históricos. Accederás a ellos como el genio lo hace al acceder a un jodido misterio tecnológico.
- ☐ **Saquear alta tecnología:** Puedes saquear el Éxtasis para obtener piezas de repuesto. Cada vez que lo hagas obtendrás alta tecnología valorada en 5-trueques, detállalos o úsalos como trueques. Cada vez que lo hagas tendrás que borrar una instalación del éxtasis (puedes elegir esta).
- ☐ **Armería:** El Éxtasis incluye 6 rifles de asalto y 6 armaduras militares, destinados a equipar al resto de tu unidad. Accede a la armería y son tuyos.

■ TRUEQUES ■

Aún no te manejas con la economía local basada en trueques. Si necesitas alguna cosa vas a tener que arreglártelas de alguna manera. 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; 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 HIBERNADO

Es posible que nadie lo viera venir cuando la legendaria Edad Dorada de se acabó.

Es posible que se les viniera encima, pillándoles desprevenidos y confiados. Quizá a ellos, como a nosotros, simplemente les dieron por culo.

También es posible que lo supieran.

un libreto para

APOCALYPSE WORLD
©2k+11 D. Vincent Baker
www.apocalypse-world.com

■ REGLAS ADICIONALES ■

Ψ-DAÑO

Una persona sufre Ψ-daño al exponerse a la vorágine psíquica mundial. Debe ser su primera exposición o alguna exposición inusual posterior.

Cuando un PNJ sufre Ψ-daño, el MC lo tratará como una amenaza si es necesario y elegirá cualquiera de las siguientes opciones o todas:

- *Perseguirá agresivamente su impulso. Haz movimientos a su favor tan duros y directos como puedas.*
- *Se rompe su cordura. Será incoherente, delirante, rabioso o irresponsable, vivo pero ido.*
- *Cambiará su impulso de forma abrupta.*

Para personajes jugadores, cuando **sufres Ψ-daño**, tira+Ψ-daño sufrido (normalmente tira+1).

Con 10+ el MC puede elegir 1:

- *Estás fuera de combate: inconsciente, atrapado, incoherente o aterrado.*
- *Estás fuera de control. Vuelves en ti unos segundos más tarde después de haber hecho no-sabes-qué.*
- *Elige dos de la lista para 7-9.*

Con 7-9 el MC puede elegir 1:

- *Pierdes el equilibrio.*
- *Sueltas lo que fuera que estabas agarrando.*
- *Pierdes la atención sobre algo o alguien que estabas atendiendo.*
- *No te percatas de algo importante.*
- *Realizas una acción simple y específica a elección del MC.*

Con un fallo, te mantienes cabal y superas el Ψ-daño sin ningún efecto.

NOTA IMPORTANTE

Este libreto da por hecho algunas cosas sobre el apocalipsis y sobre la historia de Apocalypse World, pero son solo una de tantas posibilidades. **Si este libreto no está en juego, no consideres vinculantes ninguna de sus propuestas.**



