

# League of EXTRAORDINARY GENTLEMEN



**Un módulo de Savage Worlds Deluxe para convenciones  
por Karl Keesler  
[google.com/+KarlKeesler](https://www.google.com/+KarlKeesler)**

## **Créditos de la edición castellana**

**Traducción: M. Alfonso García**

**Corrección: Esther Arija, Jorge Rubalcaba, Fernando Sendino y Fran Vidal**

**Maquetación: Carmen Alonso, M. Alfonso García y Karl Keesler**

# LA LIGA DE LOS HOMBRES EXTRAORDINARIOS, AÑOS 80

## INTRODUCCIÓN CORTA

---

¡Son los años ochenta y, una vez más, depende de la Liga salvar el mundo! Interpreta un personaje de la televisión o las películas en esta revisión, ambientada en la década de los ochenta, de la *Liga de los hombres extraordinarios*.

## INTRODUCCIÓN LARGA

---

¡David Lo Pan ha regresado de la tumba! Este maligno y anciano hechicero ha robado el Mapa del Ser Supremo de los almacenes de la Liga y lo está usando para viajar a través del tiempo y el espacio, reuniendo villanos de diferentes eras para conquistar el mundo. ¡Solo la Liga puede detenerlo!

El Sr. Roarke y Tatú no tardan mucho en reunir a los miembros de la liga, para parar a Lo Pan antes de que sea demasiado tarde. ¿Podrán Jack Burton, el típico camionero americano, el científico de los Cazafantasmas Egon Spengler, el exsargento retirado del ejército M.A. Baracus, la tenaz exterminadora de terminator Sarah Connor, la impulsiva Charlie ‘Lanzallamas’ McGee, la cazadora de aliens Ellen Ripley, el mayor de las fuerzas especiales “Dutch” Schaefer, quien acabó con el depredador, el hombre-adolescente Teen Wolf y el científico experto en viajes en el tiempo “Doc” Emmet Brown detener a Lo Pan a tiempo para salvar el mundo?

## ACTO I: ¡ESE CABRÓN ME LAS PAGARÁ!

### TRASFONDO

---

David Lo Pan ha vuelto y si no puede volver a ser mortal, al menos se convertirá en un dios inmortal que domine el mundo o lo destruya. ¡Le da igual una cosa que la otra! Tras su muerte a manos de Jack Burton, el espíritu de Lo Pan fue arrastrado hasta los Dieciocho Niveles del Infierno Chino, donde debía ser torturado durante toda la eternidad por sus crímenes pero acabó enloqueciendo durante el proceso. Solo tenía una cosa en mente, lograr escapar de ahí y vengarse de Jack Burton por lo que le había hecho.

Siempre hay una forma de escapar de toda prisión y, con la ayuda del demonio Sardo Numspa, Lo Pan

encontró el modo de conjurar una forma de escapar de ese reino de torturas. El Sr. Roarke, el guardián de los reinos espirituales sintió una perturbación en el etéreo y acudió a investigar. Para su sorpresa, descubrió al, ya recuperado por completo, Lo Pan junto con el demonio Sardo Numspa. Ambos se enfrentaron con el Sr. Roarke en los reinos espirituales. El Sr. Roarke apenas logró escapar por los pelos de regreso al mundo de los mortales, pero no sin haber destruido a Sardo Numspa antes; Lo Pan lo siguió, libre ya de su aprisionamiento.

Herido de gravedad por la batalla, el Sr. Roarke envió una petición de auxilio desesperada a los miembros de la Liga, afirmando que debían reunirse pues el anciano y maligno hechicero Lo Pan había regresado de entre los muertos. Su objetivo es conquistar el mundo, o destruir la mismísima estructura del universo si no puede conseguirlo. ¡Está tan loco que no le importa! Durante la batalla, Lo Pan arrancó de la mente del Sr. Roarke la localización del Mapa del Ser Supremo, oculto bajo la supervisión de la Liga en una guarida secreta para protegerlo. Este mapa es un artefacto con la capacidad de permitir a su usuario “ver” los agujeros en el continuo espacio-temporal, permitiéndole atravesarlos con facilidad. Esto, en resumen, le permite viajar a cualquier punto que desee en el tiempo.

La Liga debe reunirse con el Sr. Roarke y Tatú en el laboratorio de Hill Valley del Dr. Emmet Brown, en el norte de California. Roarke ha recuperado el mapa, pues su escondrijo secreto en la Isla de la Fantasía había quedado comprometido cuando Lo Pan entró en su mente para descubrir en dónde estaba oculto. Dado que el viaje en el tiempo es la especialidad del Dr. Brown, el Sr. Roarke pretendía que realizase sobre él algunas pruebas preliminares para ver si podía descifrar algo más sobre el misterioso artefacto y cómo destruirlo antes de que Lo Pan pudiera ponerle las manos encima.

Del mismo modo, también se puso en contacto con Jack Burton, pues su anterior encontronazo con Lo Pan podía aportar sus valiosos conocimientos sobre el hechicero. El Dr. Spengler fue convocado por sus conocimientos sobre criaturas fantasmales, pues Lo Pan en su momento fue un fantasma y podría seguir siéndolo. Ellen Ripley, sacada de su propia línea temporal quizás pudiera ayudar también en la tarea con información de primera mano. Sarah Connor tenía experiencia luchando con robots procedentes del futuro y sus capacidades podrían ser útiles, al igual que el liderazgo innato del mayor “Dutch” Schaefer o el don mecánico de M.A. Baracus, cuyas habilidades técnicas sentía que serían un recurso clave a la hora de resolver este problema. La piroquinética Charlie McGee era el arma



secreta que Lo Pan no esperaría y, del mismo modo, la ferocidad de Teen Wolf podía ser también de gran ayuda.

Sin embargo, antes de que los miembros de la Liga pudieran reunirse en el laboratorio, el Sr. Roarke, Tatú, el Dr. Brown y Ripley fueron emboscados por Lo Pan. “Doc” solo había tenido tiempo de comenzar a realizar algunas lecturas procedentes del artefacto místico antes de que una bola de llamas verdes reventase las puertas, dejándoles tanto a él como a Ripley inconscientes. Lo último que recuerdan es a Lo Pan arrancando el mapa de las manos del caído Sr. Roarke mientras comentaba algo sobre recorrer el continuo espacio-tiempo para traer los peores enemigos que puedan imaginar a esta era y conquistar con ellos el mundo.

Sobre la Liga, Lo Pan pretende embarcarlos en una persecución desesperada y errónea, donde perezcan ellos solos, mientras reúne las fuerzas necesarias para conquistar el mundo. Lo que Lo Pan no sabe es que, en cuanto comience su maligna empresa, acabará provocando daños importantes en el continuo espacio-temporal, de tal forma que todas las líneas temporales comenzarán a superponerse y entrelazarse entre sí. La presión que deberá soportar el universo será demasiada y, si sigue haciendo lo que pretende, podría provocar una implosión del continuo espacio-tiempo, ¡causando la completa destrucción del universo!

## LLEGADA AL LABORATORIO

Los miembros de la Liga llegan al laboratorio (todos excepto “Doc” Brown y Ripley, que ya están allí) justo a tiempo para ver cómo Lo Pan desaparece a través de un portal creado con el mapa. Emplea sus capacidades arcanas para hacer flotar el mapa frente a él, pues es incorpóreo y no puede sostenerlo físicamente. Mientras Lo Pan levita hacia el portal, atraviesa una de las mesas de laboratorio (como pista para los jugadores de que sigue siendo incorpóreo y no se le puede dañar por medios físicos), mientras el mapa se enrolla junto a él aparentemente solo, acompañándole cuando desaparece en el portal. Mientras la grieta se cierra sobre sí misma, Lo Pan se burla del grupo a la vez que desaparece:

*“Llegáis demasiado tarde, hombres de la Liga Extraordinaria. ¡Ya soy poseedor del Mapa del Ser Supremo! ¡Nada podrá impedir que gobierne este universo! Debo... ¿Cómo lo dijo el señor Burton? ¡Ah, sí! ¡Gobernar el universo desde la tumba! –carcajadas– ¡Buen plan! –más carcajadas–.”*

Una vez Lo Pan escape con el mapa, el grupo verá al Sr. Roarke muerto en el suelo del laboratorio... Llamas verduzcas aún bailan sobre las quemaduras de su traje blanco. “Doc” Brown y Ripley van recuperando la consciencia.

Tatú, como nuevo director de la Liga, les explicará que Lo Pan planea usar el mapa, explorando el continuo espacio-temporal en busca de los peores villanos que puedan imaginar, trayéndolos consigo a esta era y empleándolos para conquistar el mundo. Tatú sugerirá que podrían intentar seguirlo a través del tiempo e intentar detenerlo. Quizás usando las lecturas del Dr. Brown puedan rastrear de algún modo su paso a través de las líneas temporales.

Desafortunadamente, Clara se ha llevado el tren temporal con los niños y el Delorean quedó destruido y aún no lo ha reconstruido, de tal modo que la única forma de viajar en el tiempo que le queda a “Doc” son los tubos temporales, un experimento para devolver a Ripley aún no funcional al cien por cien. Los tubos temporales están conectados a sendas máquinas temporales gigantes, que envían a los usuarios allá donde se programe en el circuito de control, que “Doc” ha engranado en un Walkman. Tiene un puñado de receptores extras conectados a la máquina principal, cuyos controles también parecen ser Walkmans. “Doc” puede proporcionar un receptor del tubo temporal a cada miembro, para después sincronizar el instrumental con las frecuencias del mapa obtenidas en el examen preliminar, añadirlas a los tubos y enviar a los miembros de la Liga allá donde Lo Pan haya ido.

Todo esto exige que “Doc” realice con éxito una tirada de **Conocimiento: Viaje Temporal**, que solo le llevará unos instantes.

## EL ATAQUE DEL WING KONG

*Mientras el Dr. Brown prepara los tubos temporales, el suelo comienza a temblar y agitarse, como si se estuviera produciendo un terremoto. Una porción de los muros del laboratorio comienza a desvanecerse con una luz blanco-azulada y brillante, que empieza a devorarlos. El laboratorio comienza a transformarse en un almacén viejo y ruinoso, volviendo a ser lo que una vez fue.*





¡Cielo santo! El Dr. Brown, o cualquier otro cerebritito inmediatamente, sabrá lo que está pasando. Lo Pan está alterando la línea temporal tanto que está afectando al continuo espacio-tiempo; este no puede soportar los cambios tan extremos que el hechicero está ya realizando y la luz que ven es un **campo energético de distorsión temporal**. ¡El tiempo se superpone y entrelaza por culpa de la presión! Deben apresurarse y emplear los tubos temporales o el continuo podría atraparlos y enviarlos a cualquier otro punto del tiempo, o aún peor, producirse una implosión y la vida, tal y como la conocemos, dejaría de existir. ¡Estamos hablando de la destrucción del propio tiempo! ¡Cielo santo!

*El muro más lejano del laboratorio desaparece por completo, permitiéndolos ver como la extraña luz se expande, creando pequeñas bolsas a la vez que cambia el paisaje a su paso. ¡El mundo muestra múltiples realidades superpuestas a la vez ante vuestros ojos! La grieta más cercana, la que envuelve el laboratorio en el que os encontráis, parece mostrar algún tipo de mundo apocalíptico... se parece mucho a lo que Sarah Connor denominaría El Día del Juicio.*

*El laboratorio parece haber sido destruido hace eones. Cajas rotas salpican el suelo, la luz de varios incendios ilumina el horizonte, mientras los coches y edificios no son sino carcasas vacías y abrasadas. ¡Sí, incluso la furgoneta de M.A. y el Pork Chop Express están destruidos! Un portal similar al que Lo Pan empleó para huir se abre de repente cerca de vosotros, liberando un puñado de luchadores del Wing Kong, dispuestos a detener la persecución incluso antes de que empiece.*

## EL COMBATE CONTRA EL WING KONG

Este primer combate solo sirve para enseñar a los jugadores cómo funciona el combate en *Savage Worlds*.

Coloca dos contadores de portal en la mitad del mapa más cercana a los jugadores, junto a los tubos temporales.

Una buena forma de calibrar el combate es emplear uno o dos wing kong por héroe más un yeren por cada uno de los mejores luchadores, como M.A. o Teen Wolf.

En cada ronda posterior haz que entren a través de los portales 1d4 wing kong adicionales, dependiendo de lo rápido que los jugadores vayan acabando con ellos y cómo se desarrolle el encuentro. Si los jugadores no tienen experiencia con el juego o sufren mucho con la primera oleada de wing kong y yeren, reduce la cantidad de los refuerzos, incluso por completo. Recuerda, la partida no debe durar más de cuatro horas. Se trata de la introducción y el primer combate no debería consumir más de una hora de tiempo.

## EL CAMPO ENERGÉTICO DE DISTORSIÓN TEMPORAL

Si los héroes acaban dentro del área afectada por el campo energético de distorsión temporal, descríbeles cómo partes de su cuerpo comienzan a desaparecer a medida que la luz azulada intenta hacerse con sus cuerpos; por ejemplo, una mano, un pie o parte de la pierna se borran de la existencia mientras el campo de distorsión temporal los saca del tiempo.

Inmediatamente deben realizar una tirada de **Espíritu con -2**. Si la superan, reciben un **nivel de fatiga**. En caso de fallo, quedan **aturdidos** y reciben **una herida**, sin posibilidad de gastar benis en absorberla. Es el propio tiempo quien intenta borrarlos. ¡Los extras quedan fatigados o son devorados directamente y desaparecen en la grieta!

Repite el proceso durante cada ronda que permanezcan dentro del campo energético. Si sufren quedan incapacitados por esta causa, mueren y son completamente borrados de la existencia.



He creado tres mapas para este combate. Comienza el combate con el mapa del laboratorio que tiene el campo energético de distorsión temporal más cercano al borde del mapa. Al comienzo de cada nueva ronda de combate, sustitúyelo por la siguiente porción del mapa donde el campo energético esté más cerca de la máquina temporal del Dr. Brown, quedando el tercero y último casi encima de los propios tubos temporales. **El combate no debería durar más de tres rondas de juego.**

## VIAJANDO POR LOS TUBOS TEMPORALES

Los miembros de la Liga podrían preguntarse qué ocurrirá cuando la brillante distorsión temporal llegue a los tubos temporales, posiblemente destruyendo la máquina de viajar por el tiempo mientras ellos no están allí.

Una vez hayan subido todos a los tubos y los cierren, “Doc” pulsará el botón de activar la maquinaria. Afirmará que se trata de un viaje solo de ida, pues duda que los tubos temporales logren soportar los efectos de la inminente grieta espacio-temporal. ¡Deberán encontrar otra forma de regresar o Lo Pan destruirá el universo al manipular de forma tan burda el tiempo!

Mientras esperan tumbados en los tubos temporales (si están fuera de los tubos cuando “Doc” active la máquina aún seguirán siendo transportados mediante los receptores que llevan conectados, pero sufrirán un nivel de fatiga debido al estrés que supone viajar a través del tiempo sin la protección que ofrece el tubo), verán la luz blanco-azulada del campo energético de distorsión temporal echándoseles encima. “Doc” golpeará el botón casi de un puñetazo para mandarlos en busca de Lo Pan instantes antes de que sus cápsulas (o sus cuerpos, si estaban fuera de los tubos) sean devorados por el campo energético.

*Una explosión de luz cubre por completo los tubos temporales. Parece el famoso efecto secundario de los condensadores de fluzo del Dr. Brown, pero también es muy similar a la grieta. En menos de lo que se tarda en parpadear sabréis con certeza qué es lo que ha pasado.*



## ACTO II: REVIÉNTALO DESDE LA ÓRBITA, ES LA ÚNICA FORMA DE ESTAR SEGUROS

### LV-426

En menos de un segundo son transportados a través del tiempo y el espacio para reaparecer en el año 2179 d.C., en la base colonial conocida como Hadley’s Hope. Ripley sabrá al instante en donde se encuentran. Se encuentran junto al reactor de la base, en las entrañas de la luna LV-426, ¡justo antes de que vaya a reventar en una explosión termonuclear!

*Todos vosotros llegáis a un extraño entorno, con el aspecto de ser algún tipo de corredor futurista, completamente hecho de metal.*

*Alarmas y claxon suenan por todos lados, a la vez que gases extraños y vapor surgen sibilantes de media docena de cañerías con aspecto de ir a explotar en cualquier momento, acompañados de pequeños eructos de llamas ocasionales que salen de las paredes. Unos invisibles altavoces inundan el pasillo con una cuenta atrás, afirmando que tenéis “cuatro minutos para alcanzar la distancia mínima de seguridad”. ¡No tiene pinta de sonar nada bien!*

Si Ripley es parte del grupo de personajes, sabrá exactamente en donde se encuentran...

*Ripley, este lugar te suena familiar. Has vuelto a la colonia minera LV-426, de donde apenas escapaste con vida. Habéis llegado en el instante exacto de la línea temporal cuando el reactor que alimenta el procesador atmosférico de la colonia está a punto de explotar, mientras la Ripley de este flujo temporal está casi llegando a su nave de descenso, donde Bishop la conducirá, junto con Newt y Hicks hasta la seguridad de la órbita. Todo ello está ocurriendo al otro lado del reactor nuclear en este mismo instante.*

Usando las lecturas del mapa que “Doc” está intentando rastrear, con una tirada exitosa de

**Conocimiento: Viajes temporales** descubrirán que Lo Pan acaba de abandonar este sitio apenas unos segundos antes.

En ese momento será cuando escucharán la voz chillona de Lo Pan por el sistema de comunicaciones, a medida que este se activa...

*“Miembros de la Liga... bueno, caballeros de la Liga de los Hombres Extraordinarios, les hablo a ustedes a través de las mareas del tiempo, pues con la ayuda del Mapa del Ser Supremo controlo la misma estructura del tiempo y el espacio... ¡No hay nadie que pueda*





*detenerme! Especialmente ahora que les he enviado a un pedazo de roca en mitad de la nada. En cuestión de minutos el reactor en el que se encuentran se autodestruirá, provocando una explosión con la fuerza de un arma termonuclear de cuarenta megatones. ¡Eso acabará con su molesta Liga de una vez por todas! –carcajadas de villano– ¿Cuántos gigavatios es eso, Dr. Brown? –más carcajadas– ¡Me temo que más que suficientes para destruirles!” Con un clic, su voz desaparece.*

Al examinar los alrededores con detenimiento, verán agujeros en la estructura metálica, agujeros causados por el ácido. Parece que se encuentran detrás de un mamparo, cerrado en su día, en el que pueden notarse numerosas abolladuras procedentes del otro lado. Hay cajas y cajones de embalar apilados junto a las paredes y el suelo está salpicado de casquillos de munición utilizados. Parece que se produjo un tiroteo importante en el lugar, casi como una batalla desesperada. No queda ningún arma que funcione, pues la mayoría están destruidas de algún modo u otro por el ácido.

A medida que consideran sus opciones, Ripley les puede explicar en dónde están y qué va a pasar o, si no, podrán comprobarlo en un monitor cercano: el reactor está seriamente dañado y va a explotar... la cuenta atrás del reloj sigue avanzando. Apenas les quedan unos minutos.

“Doc” Brown necesitará potencia para poder sacarlos de ahí. Con la destrucción de la máquina temporal en el pasado, el instrumental no tiene los 1,21 gigavatios de potencia por persona que necesita para impulsarles a través del continuo espacio-tiempo. Necesitaría una fuente de energía suficientemente potente para conseguirlos... algo nuclear, como... ¿el reactor de un procesador atmosférico?

Tras echar cuentas de forma apresurada y una tirada de **Conocimiento: Física Nuclear** o **Conocimiento: Ingeniería** por parte de “Doc”, Egon o Ripley, considerarán que pueden enchufarse al sistema y extraer de él suficiente energía para activar los receptores portátiles de los tubos temporales y lograr escapar de ahí. Hay varios puertos donde conectar los walkman al reactor, ocultos a primera vista justo tras las cajas, pero habrá que improvisar un conector temporal.

Cuando se coloquen en posición y “Doc” empiece a trabajar, atacarán los xenomorfos alienígenas que aún hay ocultos en el planeta. Empezarán a caer del techo, así como a surgir por los agujeros del suelo o las puertas. Deberán defender la posición, sin posible huida, mientras “Doc” y cualquier otro personaje apropiado emplean la habilidad de **Reparar** para realizar la tarea dramática de conectar los receptores a la consola de control del reactor.

### LA TAREA DRAMÁTICA DEL REACTOR

Solo quedan cuatro rondas antes de que todo el lugar explote. A seis segundos por ronda, eso significa que la acción comienza cuando solo quedan veinticuatro segundos. Al comienzo de cada ronda, empleando una voz impersonal como solo un ordenador podría mostrar informa a todo el mundo de cuántos segundos les quedan.

Por ejemplo, al comienzo de la ronda uno afirma que tienen “veinticuatro segundos para alcanzar la distancia mínima de seguridad”; en la ronda dos, tendrán “dieciocho segundos”, “doce segundos” en la ronda tercera y solo “seis segundos para alcanzar la distancia mínima de seguridad” en la cuarta y última. Esto debería ser suficiente para mantener la tensión por las nubes durante la escena.

“Doc”, y cualquier otro personaje con la habilidad de **Reparar** que ayude, debe completar una tarea dramática con ella, obteniendo cinco éxitos en el transcurso de estas cuatro rondas de combate, mientras improvisa apresuradamente con los receptores portátiles de los tubos temporales. Durante las rondas uno y dos, aplica una penalización de -2 a la tarea, aumentándola a -3 durante las rondas tercera y cuarta. A medida que el reactor va sufriendo daños, cada vez es más difícil la faena.





Echa un ojo a las cartas de iniciativa de los personajes implicados, por si surge una complicación. En caso de sacar un trébol durante la tarea dramática, sucede algún tipo de complicación. Aumenta la penalización de la tarea en -2 (además de los otros modificadores anteriormente indicados). Estas complicaciones se deberán al caótico entorno que los rodea: chorros de vapor ardiente, gases, fuego, temblores de la estructura, los aliens o su ácido... Improvisa según lo necesites.

Cuando se falla una tirada afectada por una complicación, no acaba la tarea dramática como sería normal; simplemente continúa contabilizándolo como un fallo en el turno y aumenta la dificultad de la misma desde ese instante. La tecnología del futuro y la ciencia extraña de "Doc" no se basan en las mismas premisas científicas o los daños del reactor son demasiado severos: sea como sea, aumenta la penalización de la tarea dramática en un -1 adicional. Así, en caso de producirse una vez, la dificultad será de -3 durante las dos primeras rondas o de -4 durante las dos últimas. Si se falla más de una complicación, aumenta otra vez más la penalización general.

### EL COMBATE CON LOS ALIENS

Aparecerá un zángano xenomorfo por héroe, surgiendo de varios lugares en las esquinas más lejanas de la habitación. Hasta que la Liga logre abandonar el lugar, surgirán de estos mismos puntos 1d6 zánganos aliens en cada ronda posterior.

Durante la tercera ronda también se abrirán varios huevos aliens, surgiendo de ellos tres atrapacaras, que se unirán al ataque.

### LA HUIDA DE LV-426

Justo cuando la cuenta atrás llegue a cero, tal y como informan los altavoces y cláxones de aviso, la planta nuclear explota y el grupo (si "Doc" y cualquier ayudante que haya tenido han hecho correctamente su trabajo) desaparecen para visitar el siguiente lugar al que haya ido Lo Pan.

*Justo a tiempo, "Doc" y sus ayudantes logran por fin enchufar el artilugio para canalizar la energía que necesitáis para propulsaros otra vez a través del tiempo.*

*Las lecturas de vuestros receptores portátiles de los tubos temporales parecen tener problemas para determinar a dónde fue Lo Pan, pues las fechas suben y bajan constantemente, sin detenerse por completo en ningún momento específico; es como observar una máquina tragaperras.*

*"Doc", sobre la marcha, extrae varias conclusiones teóricas: uno, con el mapa Lo Pan puede entrar y salir del flujo temporal mucho más rápido de lo que nadie podría imaginar, entrando y saliendo tan rápido de cada punto temporal al siguiente que la máquina no es capaz de determinar su posición. Para ella es como si estuviera rebotando continuamente sin parar, algo que realmente podría estar ocurriendo. Dos; de forma teórica, es plausible que tanto movimiento esté provocando una gran presión en el continuo espacio-temporal, dañándolo, de tal forma que la máquina de "Doc" no sea capaz de rastrearlo correctamente. En caso de ser cierto es una horrible noticia, pues las líneas temporales acabarán colapsándose sobre sí mismas, haciendo que toda la existencia desaparezca. Y tercero... también podría ser que los walkman estén rotos. ¡Ninguna de ellas son buenas para vosotros ni os ayudan lo más mínimo a encontrar a Lo Pan!*

## ACTO III: ¡ALUCINANTE! ¡TÚ TRANQUI, COLEGA!

La Liga vuela por el tiempo y el espacio, apenas escapando por los pelos de LV-426 para acabar llegando al año 2688 d.C.

*Os encontráis en una habitación, por cuyo aspecto os da la impresión de encontraros dentro de un cristal multicolor; música guay de guitarra parece proceder de las paredes. Según vuestros receptores portátiles os encontráis en el año 2688 d.C. Un sentimiento de paz y calma os envuelve. Hay tres sillones vacíos flotando a cierta altura del suelo, aparentemente levitando por sí solos. También hay un gran cristal, similar a un obelisco negro, en mitad de la habitación, justo tras los personajes, de una altura algo superior al metro ochenta. Seis salidas permiten abandonar esta habitación de cristal, dando paso cada una a un largo pasillo.*



## CLARA Y EL TREN TEMPORAL

Se trata de un encuentro extra que puede emplear si hay tiempo de sobra y necesitas llenarlo con algo.

Entre los hilos temporales destruidos que cuelgan de la nada por el espacio a través de donde los lleva la cabina temporal, “Doc” parece ver algo durante una milésima de segundo antes de desaparecer. Le ha parecido ver como una locomotora a vapor, –“¿Podría ser Clara?” –, se pregunta. El Dr. Brown sabe que su receptor portátil del tubo temporal actúa como baliza de emergencia, enviando una señal que el tren temporal puede recibir; se trata de un seguro para evitar quedar atrapado en el tiempo. ¡Cielo santo! ¿Cómo no se habrá acordado de ello antes? Con unos cuantos apaños, sería posible entrelazar la señal de varios de los receptores para ampliarla. Sin duda Clara estará teniendo problemas para localizarlo debido al caos que se produce con la destrucción de las líneas temporales. Quizá aumentando la potencia de la señal pueda conseguir llamar su atención.

Con una tirada exitosa de **Reparar**, “Doc” será capaz de ampliar la señal de la baliza de emergencia y quizá así llegar hasta Clara, en el tren. Aunque no habrá forma de saber si realmente llega o no, o de si esta puede recibirla.

En caso de superar con éxito la tirada, Clara podría aparecer durante las últimas rondas del combate final con Lo Pan. Usa el mapa alternativo que ofrecemos y colócalo sobre la sala del trono. Surgirá de la nada con el tren, llevándose por delante y matando a todos los villanos que ocupen dichas áreas del mapa. Dado que los héroes podrían escuchar a tiempo el silbato del tren, dales a los personajes afectados la posibilidad de hacer una tirada de **Agilidad** para quitarse de la trayectoria de la enorme máquina del tiempo.

Clara saldrá del tren equipada con su propia pistola de gigavatios, disparando a diestro y siniestro sobre los villanos. Entrega al jugador que lleve el personaje del Dr. Brown la hoja de personaje de Clara y que la lleve como un aliado del grupo en lo que queda de combate.

*En uno de ellos descansa apoyado de espaldas a la pared y con los brazos cruzados un adolescente, con cabello oscuro algo descuidado y vistiendo ropas procedentes de vuestra misma década de los años ochenta. Finalmente abre la boca: “¡Alucinante! ¡Guachi! ¡Tíos, parece que al final lo lograsteis!”*

*Con un acento que os informa que es de California, el chaval continúa: “Rufo dijo que estaríais aquí. El tío siempre acierta. También dijo que erais nuestra única esperanza. ¡Como Obi-Wan en ‘Star Wars’! ¡Total! Ummm..... Creo que eso me convierte en R2.”*

## TED “THEODORE” LOGAN

El chico es Ted “Theodore” Logan, uno de los dos miembros que forman la banda de *The Wild Stallions*. Continuará explicando lo que ha sucedido, usando su

mejor argot ochentero. Están en el futuro, muy, muy lejos de a donde Lo Pan ha llegado por el momento. Su amigo Rufo le dijo que estarían aquí, y no tienen mucho tiempo pues Lo Pan les sigue de cerca.

Afirmará que mientras él y su distinguido colega, Bill S. Preston, alias *Esquire*, estaban devolviendo a sus invitados históricos a sus verdaderas eras tras el trabajo del colegio, descubrieron que algo no iba bien en las líneas temporales. ¡Los distintos lugares empezaban a no aparecer donde debían estar, justo como si hubieran sido borrados del tiempo! Fue entonces cuando Rufo apareció a la carrera, para avisarles de lo que el tal Lo Pan estaba haciendo a las líneas temporales. Bill está todavía buscando a ‘Sopácrates’ y Napoleón, pues son los dos que aún no han podido devolver mientras Rufo le envió a él a esperarlos y ponerlos al día.

Continuará diciéndoles que Rufo, el colega que les prestó su máquina del tiempo le explicó que el cristal que se encuentra a sus espaldas –cuando apunta con el dedo este comienza a transformarse en una cabina de teléfonos– es su nueva máquina temporal. También afirmará que ya está preprogramada para ir donde esté el tal Lo Pan ahora mismo, pero es mejor que se den prisa pues las líneas temporales están desvaneciéndose mientras hablan. Lo Pan ha hecho ya tanto daño a las “continuaciones del tiempo-espacio” (sí, lo sé; lo dice mal) que a cada segundo que pasa se reducen sus posibilidades de éxito.

¡Justo en ese momento la extraña luz blanco-azulada de los campos energéticos de distorsión temporal comenzará a surgir de una de las puertas, atrapando a Ted! Cuando la luz cubre su cuerpo, este comienza a desaparecer, atrapado por la grieta y dejando por completo de existir mientras grita de dolor...

*“¡Que marrón! ¡Tíos largaos rápido! ¡Lo Pan nos ha encontrado! ¡Ligaros la cabina, agarrar el teléfono y marcar el 555! ¡Ah, esperad! Casi se me olvida el último mensaca! ¡Rufo dijo que cuando encontrarais a Lo Pan sabríais que hacer con esto!*

*Es el mapa que tiene Lo Pan pero no el mapa que él tiene, o algo así, es como otro mapa del pasado futuro o una paranoia de esas.”*

*Os arroja algo que se parece a una versión enrollada del Mapa del Ser Supremo... que debe atravesar en su camino toda una sección de la resplandeciente luz brillante y azulada.*

Los jugadores deben hacer una tirada de **Agilidad**; con un éxito agarrarán todo el mapa antes de que la grieta espacio-temporal lo devore por completo.



*Cuando agarras el mapa, la mayoría de él ha desaparecido en menos tiempo del que se tarda en parpadear, de tal modo que solo una pequeña parte queda entre tus doloridos dedos. Cuando finalmente la luz cubre por completo a Ted, os grita sus últimas palabras: “¡Horror! ¡¡¡¡Sed buenos los unos con los otros y mucha suerte, tíos!!!! ¡¡¡AGGGGGGHHHHH!!! ¡Que movida....!”*

## ¡QUÉ MOVIDA!

El grupo tiene el fragmento de mapa; está chispeando y tanto las letras como las imágenes comienzan a desvanecerse mientras lo sujetan. Parece que va a desaparecer de nuestra existencia en cualquier momento, pues parte de él comienza a hacerse transparente.

Tienen el artefacto pero, ¿qué pueden hacer con él? Podrían intentar activarlo pero parece estar roto, pues nada de lo que hagan parecerá activarlo y cualquier intento de leerlo arrojará un galimatías. De hecho, la exposición a las energías de la grieta ha destruido el mapa. Con un éxito en una tirada de **Conocimiento: Viaje Temporal**, “Doc” podrá teorizar que si es el mismo mapa que tiene Lo Pan, pero extraído de otro momento distinto en el tiempo, hacer que ambos extraños artefactos mágicos se toquen debería provocar que ambos mapas dejen de existir en el flujo temporal, haciendo que todo regrese a la normalidad... O la completa y absoluta destrucción del universo. Por si no lo han notado, ¡esto último ya está pasando, así que no tienen nada que perder!

Mientras viajan a través de las pocas líneas temporales que aún existen en la cabina telefónica, notarán que es una experiencia completamente distinta a los condensadores de fluzo, pues pueden ver dichas líneas temporales al pasar. Lo que sí notarán es que no quedan ya muchas líneas temporales, pues la mayor parte han quedado destruidas, o lo están siendo en ese momento, por la intromisión de Lo Pan. Pueden ver como el tiempo se pliega muerto a su paso, o incluso cómo algunas líneas empiezan a arder a medida que las atraviesan, observando a su paso cientos de millones de lo que parecen hilos quemados extendiéndose a su alrededor.

## ES EL FIN DEL MUNDO TAL Y COMO LO CONOCEMOS

A medida que la cabina telefónica se abre paso a través de los hilos del tiempo, desde sus ventanas tendrán una magnífica visión del planeta Tierra a medida que se van acercando volando a él (**es suficiente para hacer que M.A., en caso de estar a bordo, deba hacer una tirada de Espíritu; si la falla, queda catatónico y se pierde la primera ronda de combate**). Lo que puede observarse de él no da buen rollito:

## ERES TODA UNA BELLEZA

Si se dispone de tiempo, también habrá, en una jaula colgando del techo cerca de los jugadores, un depredador. Le han quitado todas sus armas y armadura. Muestra varios cortes y cardenales en el cuerpo.

Si alguien es lo suficientemente listo para darse cuenta y lo libera, este luchará contra su captor, Lo Pan. Aunque no tiene armas sigue siendo un buen aliado en la refriega.

Dales a los jugadores la hoja con los valores del depredador, de tal modo que puedan llevarlo como aliado por el resto del combate. Es un Comodín y tiene dos benis.

*El mundo está destruido, los rascacielos son meras ruinas derrumbadas sobre las ciudades, residuos de todo tipo jalonan las calles y pilas de calaveras y huesos se extienden hasta donde alcanza la vista. Patrullas de cibernéticos recorren el paisaje, robóticos cazadores-asesinos recorren los cielos mientras xenomorfos viajan en grupos, pastoreados por depredadores, las ciudades arden en llamas y un gigantesco hombre de malvavisco camina en el horizonte, destruyendo todo lo que halla a su paso... ¡Solo faltan los muertos levantándose de sus tumbas!*

*La cabina telefónica vuela a través del propio planeta hasta entrar en un complejo subterráneo. Se detiene con un golpe seco, dentro del mismísimo salón del trono que Lo Pan ha hecho construir bajo las cenizas del laboratorio del Dr. Brown. El hechicero loco está en su interior y parece meditar con el mapa entre las manos, sus ojos están en blanco y un ejército de wing kong y tres hombres enormes vestidos con ropas desgastadas, llevando máscaras de hockey, con machetes, le rodean, dispuestos a acatar su más mínima orden.*

*Sin necesidad de levantar la vista, Lo Pan declara: “¡La Liga ha llegado, tal y como preveía! ¡Pero no podréis detenerme! ¡Vuestras armas son inútiles contra mí! ¡Con el mapa controlo el propio tiempo! ¡Yo soy el nuevo Ser Supremo!”*

## EL COMBATE DE LA SALA DEL TRONO

El plan de Lo Pan es enviar a sus matones del Wing Kong y Jasons para atacar a la Liga, mientras él levita a bastante altura sobre la sala del trono abriendo portales con el mapa.

Para abrir un portal debe gastar cinco puntos de poder y tener éxito en una tirada de **Hechicería**. Ya tiene lanzado su poder de **Armadura** y debe mantenerlo.

La cantidad de wing kong que hay en la sala del trono dependerá del tiempo que te quede para dirigir la

aventura. Si ves que vas mal de tiempo, emplea uno por héroe, mientras que si crees que tienes suficiente tiempo añade un puñado más hasta alcanzar una vez y media el total de jugadores. Añade dos yeren por los mejores luchadores, como M.A. o Teen Wolf.

También están sus nuevos intendentes, los tres Jasons. Lo Pan visitó en varios puntos temporales distintos el campamento de Crystal Lake para recoger no uno, sino tres Jason Voorhess (¡en los ochenta se filmaron hasta ocho películas de *Viernes 13*, así que podría haber reclutado hasta más!)

**Portal #1:** Surge de él un terminator cada dos rondas.

**Portal #2:** Surge de él un velociraptor por ronda.

**Portal #3:** Surgen 1d6 cada dos rondas hasta que haya suficientes zánganos alien.

Si los PJ destruyen a los terminator, velociraptores y xenomorfos con mucha facilidad, siéntete libre de añadir algunos villanos más a partir de los portales apropiados (yo suelo tirar 1d4 por portal y ronda para ver cuántos salen). La idea es proporcionar a los jugadores un combate duro, pero no tanto que empiecen a desesperarse. Ni tampoco tú querrás que sea un paseo.

Si los jugadores deciden intentar destruir los portales con una granada bien colocada, estos se considerarán personajes Comodín, con dos benis para absorber heridas, Parada 2 y Dureza 16.

En caso de que los jugadores no hayan notado la sutil pista en la descripción de Lo Pan SOSTENIENDO el mapa entre sus manos, tras un par de rondas de combate dales alguna otra pista sobre ello. Por ejemplo, haz que el grupo realice tiradas de **Notar**; con un éxito se darán cuenta de que Lo Pan agarra el mapa con sus manos, mientras que en el Acto I no podía hacerlo y empleaba su magia para hacerlo levitar. Incluso atravesó una de las mesas del laboratorio al comienzo de la aventura, mostrando ser algún tipo de fantasma.

Ahora, por alguna razón, ya no lo es. ¡Lo Pan es de carne y hueso! Y, ¡si sangra, podemos dañarlo! Entre sus viajes y saltos en el tiempo encontró un momento para casarse con numerosas chicas de ojos verdes, rompiendo la maldición que le aquejaba y recuperando su mortalidad. ¡Su lujuria es lo que causará su caída!

## LOS MAPAS

Si alguno de los miembros de la Liga logra tocar el mapa que sostiene Lo Pan con el fragmento que les queda de lo que les entregó Ted, con una brillante explosión de luz se encontrarán todos de nuevo en el laboratorio del Dr. Brown. El Sr. Roarke estará vivo, con Tatú a su lado. El Sr. Roarke les sonreirá, dándoles las gracias por un

trabajo bien hecho. Parece saber todo lo que ha pasado... pero bueno, es normal. ¡Al fin y al cabo es el señor Roarke después de todo! Explicará que Lo Pan está encerrado de nuevo en los Dieciocho Niveles del Infierno Chino, el mapa ha sido destruido y todo ha vuelto a la normalidad. –*Gracias de nuevo*–, dirá. Les llamará más adelante si surge algún otro peligro que precise de su ayuda. Y con un chasquido de dedos, tanto él como Tatú se desvanecen, regresando a la Isla de la Fantasía.

## ¡CRÉDITOS FINALES!

### ¿FIN?

*Cuando han acabado los créditos finales, la cámara muestra de nuevo el exterior del laboratorio del Dr. Brown, de tal forma que pueden verse la furgoneta negra de M.A. y el Pork Chop Express, ambos totalmente restaurados y devueltos a la normalidad, al igual que toda el área circundante. De hecho, todo parece haber vuelto a lo normal.*

*Arrastrado por el viento, la cámara enfoca lo que ya es un familiar pedazo de pergamino, el fragmento de mapa que una vez poseísteis. El viento lo impulsa hasta quedar adyacente a una de las ruedas de la furgoneta. De repente, rayos eléctricos surgen de la nada, llenando el espacio de aire mientras rebotan contra la furgoneta y el camión. Una brillante esfera luminosa surge repentinamente de la nada, cortando a la mitad ambos vehículos.*

*La luz desaparece, dejando en su lugar la musculosa y conocida figura desnuda del mayor "Dutch" arrodillado en el centro de donde estaba la esfera. Extiende su mano y aferra el fragmento del mapa, que chispea con la energía residual y parece volver a la vida. ¡Con profundos ojos rojos mira a su alrededor y dice para sí mismo: "Volveré", antes de desaparecer con un nuevo estallido de luz, empleando el poder del restaurado mapa para viajar en el tiempo!*

"This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.peginc.com](http://www.peginc.com). Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product."