

MUNDO FUTURO

(Inicio de aventura espacio-temporal por V. Navarro)

“Año... 1899. En los principales periódicos del país acaban de publicarse las primeras fotografías de OVNIS. La reacción popular no se ha hecho esperar:

Hay gente que se deja llevar por el miedo (es un peligro desconocido como el que cuenta en sus historias H.G.Wells), otra gente piensa que son un montón de mentiras que se dicen para que los que creen en eso apoyen al gobierno... Tonterías...”

“El sonido al abrirse la puerta del vehículo llama la atención de los espectadores.”

ARGUMENTO

La aventura trata sobre un viaje que realizan nuestros protagonistas hacia el pasado, para evitar que los hechos históricos cambien. La invención de la máquina del tiempo ha representado un cambio muy grande en la forma de ver las cosas por todos. ¡No solo como forma de conocer la historia, sino incluso de poder vivirla en persona!

Gracias a los inventos de los doctores Tesla, Einstein y H.G.Wells se ha logrado construir dicho vehículo para poder aprender más acerca del mundo. La Tierra está gobernada por un Consejo Internacional formado por los hombres de ciencia y filosofía más expertos, lo que ha dado lugar a una sociedad equilibrada y justa (¿o tal vez no?)

Una empresa ha conseguido fabricar un modelo para visitar otras épocas, pero solo se permite el futuro. Pero hay quien quiere beneficiarse de ello. Para luchar contra esto se creó la Policía Temporal (TiPol). Su misión: encontrar los errores y evitarlos o corregirlos.

PROTAGONISTAS

Nuestros protagonistas serán agentes TiPol enviados en la misión para detener a los culpables del futuro cambio histórico y evitar los hechos. El número de personajes será de 4 a 8, dependiendo de la experiencia del director de juego. Uno será el jefe de expedición y el resto agentes especialistas (si el director de juego lo decide puede dejar solo agentes y el jefe de expedición llevarlo él en persona).

La creación básica será la obtenida mediante una distribución de dados entre los valores de las características (a discreción del director, o bien repartir un total de 18 dados entre ellas) y al menos es necesaria una persona con conocimientos de historia capaz de poder descubrir el cambio que ha provocado la llegada de los delincuentes (se pueden usar habilidades o tirar por características). Para evitar un desarrollo de acción demasiado lento, una buena idea sería utilizar únicamente las características para las tiradas (simplificará mucho las hojas de personaje, y las tiradas, utilizando la característica que corresponda con cada tipo de acción.

DESARROLLO Y CONCLUSION

Como se lee al principio el vehículo aparece delante de personas (o no, si así lo decide el director). El vapor que rodea el vehículo produce terror en todos, lo que provoca su huida. Los protagonistas pueden aprovechar para esconderlo (no es muy grande y se puede desmontar en piezas, como en las historias de DragonBall).

La misión de nuestros valientes aventureros es encontrar el error histórico y a los culpables, corregir los cambios y detener a los criminales a tiempo. Toda la aventura será una carrera contra el tiempo para evitar que ocurra algo que cambie el futuro.

Los criminales planean cambiar un acontecimiento: cambiar la historia con la muerte de un científico, James Watt, que descubrirá el motor de los vehículos modernos. Simplemente ir a su casa y matarlo, pero resulta que no está en casa en ese momento... y

nadie sabe donde está.

Encontrar al científico a tiempo será lo más importante para nuestros protagonistas, una búsqueda por una ciudad llena de sorpresas, amigos o enemigos. El director puede decidir si con alguna de sus acciones cambian algún hecho histórico. El encuentro debería ocurrir, aunque podría suceder que los criminales escapen y no logren su objetivo, si nuestros amigos han logrado evitar la muerte del científico. Si los atrapan, volverán al futuro. Si no los atrapan pueden intentar buscarlos y atraparlos para llevarlos al futuro. Si no evitan la muerte del científico probablemente cambiará el futuro, o pueden intentar corregirlo (una posible aventura posterior).

LISTADO DE PERSONAJES (usar para aventura rápida)

Personajes jugadores (solo hay que ponerles nombre, chico o chica):

Jefe: FUERZA 2, DESTREZA 3, RESISTENCIA 3, INTELIGENCIA 4, PERCEPCION 2, CARISMA 4.

Agente 1 (explorador/a): FUERZA 2, DESTREZA 3, RESISTENCIA 3, INTELIGENCIA 4, PERCEPCION 4, CARISMA 2

Agente 2 (historiador/a): FUERZA 2, DESTREZA 2, RESISTENCIA 3, INTELIGENCIA 4, PERCEPCION 3, CARISMA 4

Agente 3 (medico): FUERZA 2, DESTREZA 3, RESITENCIA 4, INTELIGENCIA 4, PERCEPCION 3, CARISMA 2

Agente 4-8 (soldado): FUERZA 4, DESTREZA 4, RESISTENCIA 3, INTELIGENCIA 3, PERCEPCION 2, CARISMA 2

Personajes no jugadores:

Científico del pasado (James Watt): FUERZA 2, DESTREZA 4, RESISTENCIA 2, INTELIGENCIA 5, PERCEPCION 4, CARISMA 3 (este personaje lo lleva el director)

Viajero Temporal (criminal tipo): FUERZA 3, DESTREZA 4, RESISTENCIA 3, INTELIGENCIA 2, PERCEPCION 3, CARISMA 3 (estos personajes los lleva el director)

Habitante del pasado: FUERZA 2, DESTREZA 2, RESISTENCIA 2, INTELIGENCIA 3, PERCEPCION 3, CARISMA 3 (estos personajes los lleva el director, son gente normal, no héroes)

Ya solo queda que disfrutéis de una agradable jornada de aventuras y emociones.

¡Que lo paséis bien!