

El regreso de la Regente

*“-Pero, ¿como iba a ser eso posible, señor Lasky? ¿Es usted capaz de explicarlo?
-No, señor, no puedo. Pero todos sabemos que es posible el movimiento a través del tiempo.*

Einstein lo demostró.

-En teoría

-En teoría.

-Así que lo único que tenemos que hacer es encontrarnos con una buena tormenta y ratificar las teorías de Einstein.

-¿Qué clase de tormenta hemos sufrido, comandante? Yo nunca he visto una cosa igual.”

El final de la cuenta atrás

Una señal taquiónica intensa y repentina ha sido detectada en el Atlántico, a unos cientos de kilómetros del Estrecho de Gibraltar, a principios del siglo XV. La patrulla encargada de descubrir qué ha quebrantado la normativa temporal, saltando a esta era, se topa con la silueta de un barco de metal alimentado de carbón, y al investigar su nombre descubren que este navío desapareció de los mares en el siglo XIX. Su interior muestra evidencias de que se ha producido una batalla, salvaje y sangrienta, pero en un primer momento no encuentran a nadie. Cuando por fin lo hagan, comprenderán el peligro en el que se encuentra el pasado si no son capaces de hundir ese barco perdido en el Tiempo.

Coordenadas de objetivo: 11 de Octubre de 1401, Océano Atlántico, al sur de Portugal

La Historia hasta el momento: el comienzo del siglo XV es una época convulsa en Europa, un momento en el que aún hay presencia musulmana en Europa y cuando la supervivencia del cristianismo aún no está garantizada. El feudalismo es la forma de gobierno más extendida, el Nuevo Mundo aún no ha sido descubierto y la Iglesia Católica no conoce todavía los cismas protestantes.

Puntos de Estabilidad: No aplicables en esta aventura. Al final os ofrecemos las condiciones en las que la Historia puede verse alterada.

Una excursión al mar

Cuando, en la reunión diaria para asignación de misiones, se llega al turno de la patrulla de los jugadores, la jefa de operaciones envía al proyector holográfico la imagen de un mapa del Atlántico, en la zona que separa la Península Ibérica de Marruecos. Un pequeño punto parpadea en medio de la nada.

“Los sensores nos han dado una lectura clara procedente del Atlántico. Lo que ven” una gráfica confusa de líneas entrelazadas e irregulares de distintos colores se superpone al mapa del océano “es una emisión taquiónica procedente del siglo XV. Algo ha aparecido en ese lugar, y nuestros técnicos conjeturan, atendiendo a la curva de degradación de la señal, que lo que sea ha mantenido una posición casi estacionaria, como si estuviera mecido por las olas. Comprueben de qué se trata y actúen en consecuencia; ese intruso temporal se halla demasiado cerca de costas muy pobladas.”

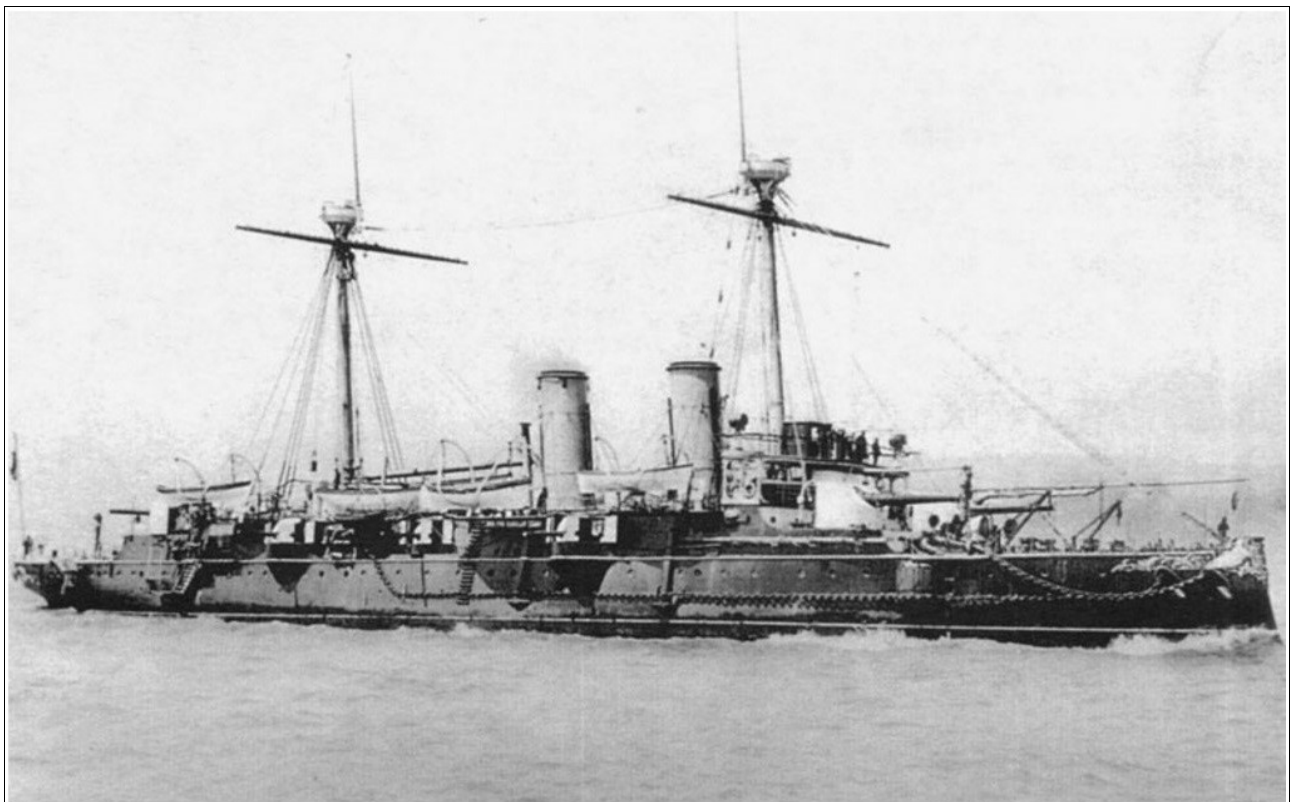
Todo jugador que supere una tirada de Intelecto + 🕒 Análisis de señal, 10, creará ver en el perfil de la señal la firma habitual de una grieta temporal, una fractura en la continuidad del Tiempo que generalmente se produce de forma natural y que se degrada rápidamente hasta desaparecer. Si en la tirada el resultado es de 15 ó más, se coincidirá en que las líneas de radiación parecen pertenecer a las emitidas por una grieta, pero esta es ligeramente distinta. Sus picos no son demasiado marcados y su perfil de aparición no es tan acentuado como en los casos de grietas que la tempodinámica ha

estudiado hasta ahora. Joan Keler coincidirá con su interpretación: *“su análisis de campo será de gran ayuda para entender mejor fenómenos con este”*.

El equipo partirá de inmediato, con los artesanos de la Agencia preparando el material para su misión. Presumiblemente usarán ropas propias de la Europa de esa época, pero como se verá no será de gran importancia. Lo más adecuado para esta misión será que lleguen al pasado en una barca de madera construida a la manera de la Edad Media, aunque harás bien en permitir que los jugadores gestionen su misión a su manera.

Los agentes serán enviados al siglo XV donde se materializarán en medio de una densa y gélida niebla, sobre un mar silencioso en completa calma. En medio de esa desasosegante quietud se escuchará un alarido de terror y agonía. Una silueta negra, enorme, se irá formando unos cien metros delante de ellos. Es un barco, enorme para esta época, pero aún no podrán distinguir a que modelo pertenece. Sólo al aproximarse podrán ver que el casco del barco es metálico, algo impropio de este periodo. En la popa del barco verán una bandera española hecha jirones, pero no descolorida. Ir rodeando el barco permitirá hacerse una idea de su diseño: tiene unos cien metros de eslora, varias cubiertas, está coronado por un par de grandes chimeneas y varios cañones de gran calibre cubren su cubierta. Superar una tirada de 📖 Historia de la Navegación, 10, permitirá ubicar su botadura entre principios del siglo XX o más probablemente finales del siglo XIX. Parece que se ha enfrentado a una fuerte tormenta y uno de los palos de madera del navio cuelga medio quebrada, rozando el agua. Ascender por ese palo será una buena manera de llegar a cubierta, con apenas una tirada de Fortaleza + 🎲 8, para hacerlo sin caer al gélido mar. Si deciden no hacerlo inmediatamente, podrán ver, dibujado en el lateral, el nombre del barco. Es **el Reina Regente**. Acceder a los registros será suficiente para descubrir cuanto necesitan de este barco, pero una tirada de 📖 Historia, 17, añadirá el dramatismo de que un personaje conozca al Reina Regente y la leyenda que lo rodea.

El Reina Regente fue uno de los buques de guerra más importantes de la marina española a finales del siglo XIX. Construido en astilleros ingleses, su diseño respondía a las necesidades de blindaje y potencia de fuego que exigía la nueva guerra marítima, pero Nathaniel Barnaby, el ingeniero que lo



ideó, introdujo en sus líneas serios fallos de diseño, el principal de ellos un peso excesivo y mal repartido que anegaba de agua la cubierta del Reina Regente al mínimo oleaje, y que obligaba a reducir la carga de carbón en sus bodegas, reduciendo el alcance efectivo de un barco destinado a proteger las ya endebles fronteras del imperio.

Tras unos pocos años de servicio, el Reina Regente cubrió la corta travesía que separaba la Península Ibérica de Tánger, donde debía trasladar a una embajada de un Sultán marroquí. A su regreso, el Reina Regente fue visto por última vez rodeado de una repentina tormenta, un ciclón como no se había visto en medio siglo. Nunca más se supo de él, y las pérdidas de sus marineros fueron lloradas. Se asumió que la pericia de los marineros no fue suficiente como para compensar los errores de diseño del crucero acorazado y los pocos restos que se encontraron fueron prueba suficiente como para concluir que el Reina Regente descansaba en el fondo marino con sus cuatrocientos marineros a bordo.

Sólo los más soñadores e imaginativos quisieron imaginar otro destino para el Reina Regente, apoyados en lo extraño de la tormenta que lo engulló y en lo escaso de los restos hallados. Ahora los agentes del tiempo comprenden que quienes esto sostenían estaban en lo cierto. El Reina Regente sobrevivió a la tormenta y acabó en el Mediterráneo de 1401 pero, ¿cómo ha llegado aquí?

Explorando el barco

Los personajes podrán subir a bordo y explorar el pecio en busca de supervivientes. El palo por el que han subido -el Reina Regente tenía velas para suplir a los motores de carbón en caso de emergencia- se acabará desprendiendo y si ataron a él su bote, se perderá también; estos restos serán engullidos con el tiempo por el mar y no supondrán un problema para la Estabilidad Temporal. Incluso si pierden su bote no deberían tener problemas, pues quedan botes salvavidas en la cubierta -los que falta cayeron al mar por la tormenta, no fueron utilizados por la tripulación-, e incluso pueden ser rescatados en cualquier momento desde el siglo XXII por Ariadna. La comunicación con su enlace es perfecta y pueden disponer de su ayuda como quieran.

La cubierta exterior está encharcada y dañada, y cabos sueltos y pedazos de madera flotan ofreciendo un aspecto de desolación. Caminar por el exterior servirá apenas para confirmar la dureza de los elementos a los que se expuso el Reina Regente. En su popa, verán el cadáver de un marinero, atrapado en una gruesa cuerda, con la cabeza aplastada seguramente por la caída de uno de los palos.

CUBIERTA 4

Esta será la sección del barco de más fácil entrada desde el exterior del barco. Acceder al interior les mostrará un espectáculo de desolación. La luz eléctrica no se ha cortado, aunque la iluminación es muy tenue en algunos puntos. En muchas secciones hay un palmo de agua, sobre la que flotan muchas posesiones de los marineros. Todos estos objetos están empapados pero no muy deteriorados, y todo sugiere que, desde la perspectiva temporal del barco, no ha pasado mucho tiempo desde que se perdió de regreso a la España peninsular. No se presagia nada bueno en lo que ha ocurrido -y está ocurriendo en el barco- cuando se oye, muy en el interior del barco -no es posible ubicar el sitio exacto- un grito aterrador, un disparo, y nuevos gritos, ahora de agonía. Adentrarse poco a poco en el barco dará nuevas pistas que les ayudará a formarse una idea de lo que está ocurriendo hasta que descubran cuál fue el destino del Reina regente.

La cuarta cubierta será la más accesible desde la cubierta.

- **Dispensa:** alguien ha echado la puerta abajo, que cuelga astillada sostenida apenas por una de las bisagras. Todos los alimentos yacen por el suelo, como si alguien -más bien algún animal, como una tirada de Intelecto + 📖 Biología, 8, podrá decir- se hubiera estado alimentando sin ningún cuidado.
- **Cocina:** los cadáveres de dos cocineros blanden aún sus cuchillos, pero están

completamente ensangrentados, con profundas heridas que les recorren del esternón al abdomen y por las que han sido eviscerados.

- **Almacén:** está cerrado desde dentro, pero nadie responden. Parece que se ha intentado echar abajo la puerta y se ven marcas de golpes y arañazos. Si consiguen abrir, encontrarán el cadáver de un soldado español, con una pistola en la mano y la tapa de los sesos levantada. Si piensan que se sintió acosado y se suicidó por puro terror, estarán en lo cierto. Puede que en este almacén encuentren algún objeto que los jugadores busquen y que decidas que es razonable que encuentren.
- **Literas:** Esta habitación estará cerrada por dentro, pero estos camarotes no tienen puertas con cierres hidráulicos y pueden abrirse con simple fuerza bruta – Fortaleza + 🌀 Echar abajo puertas, 10-. Si consiguen entrar, verán en una de las literas el cadáver de un marinero español con la pierna amputada a mitad de fémur, con vendaje profesional cubierto ya completamente de sangre. Si deciden liberar el vendaje para ver las heridas, descubrirán profundas laceraciones propias – Intelecto + 🧠 Medicina, 12- que sugieren el ataque de un animal con una poderosa mordida. La gravedad de los daños hizo imposible contener la hemorragia.
- **Comedor:** el comedor de la tropa está ahora cubierto con un palmo de agua, y la puerta hidráulica que comunica con el exterior está bloqueada con tablones y pez y no es accesible sino por medio de la fuerza bruta. Si quieren investigar por qué se hizo eso, se verá que la puerta no encaja perfectamente, otro de los fallos de diseño que tenía la Reina regente. Si buscan algo de interés en la estancia, y superan Voluntad + 🧠 Buscar, 10, encontrarán una hoja grande, con un cierto parecido a una palmera. Con una buena tirada – Intelecto + 📖 Biología, 20- podrán catalogarla como perteneciente a las bennettitales. Una planta que existió en el **periodo Cretácico**.
- **Salón:** Este departamento tenía una función comunal, quizá una sala para el asueto de los marineros. Si los agentes van atentos a todo posible encuentro, mirando alrededor, en este punto pueden llegar a ver -🧠 Visión periférica, 9- unos extraños y profundos arañazos en la pared, a aproximadamente metro y medio del suelo; no es necesario hacer una tirada para comprender que se trata de garras, aunque no se puede precisar a qué animal pertenece -aunque puede que se pueda descartar a cuáles no pertenece-.
- **Capilla:** consagrada a Santiago Apóstol. Está llena de agua, pero no encontrarán nada más de interés. Puede que quieran hacerse con algunas de las velas que hay frente al pequeño altar.
- **Enfermería:** cada una de las camillas de la enfermería está llena de sangre, muchas ocupadas por muertos a causa de profundas heridas. Las anotaciones del doctor hablan de heridas causadas por “los animales”, sin especificar más. Si dedican unos minutos a inspeccionar los cadáveres descubrirán con sorpresa que uno no es tal, pero el enfermo no reaccionará hasta que estén



ante él. Está atado a la camilla con fuertes sogas con nudos marineros. Gritará, asustándoles, pero sus palabras son incongruentes, extrañas, y no responderá ante nada de lo que le digan. Hablará de monstruos y luces, de pozos oscuros y de cuchillas en su mente. Con una tirada de Intelecto + 🌀 Demencia temporal, 7, comprenderán que es esa extraña forma de locura transitoria la que le afecta, por haber atravesado los portales temporales que le ha traído hasta aquí. Los agentes sabrán que su mal es pasajero, pero tardará horas en recuperarse y hasta entonces es un peligro para él mismo y para ellos, ¿cómo reaccionarán?

- **Camarote del primer oficial:** así rezará una placa en la puerta. El interior está vacío, milagrosamente libre del agua que llena toda la cubierta y casi es acogedor, lleno de libros y recuerdos, con un crucifijo y una foto familiar ocupando un lugar privilegiado. Sobre la mesa hay una botella tapada con un corcho asegurado con cera de vela. En su interior hay una carta firmada por el **capitán de fragata Francisco Pérez Cuadrado** dirigida a su esposa, que describe lo que ha ocurrido y habla del capitán y su locura. Por desgracia, el capitán de fragata Pérez Cuadrado falleció luchando por su tripulación, como puede que descubran más adelante.
- **Duchas:** parte de la cubierta superior se ha venido abajo y toda la estructura cruje. Si se aventuran a entrar, uno de los jugadores al azar deberá superar una tirada de Intelecto + 🌀 Detectar peligros, 11, o sufrirá el impacto en la cabeza de parte del techo cuando de repente caiga sobre él- abriendo un nuevo acceso al exterior-. El daño que sufrirá el desafortunado agente sera de m en su tirada de intento de evasión.
- **Almacén:** un sinfín de utensilios se acumulan aquí, ¿habrá algo de utilidad?
- **Letrinas:** nada de interés aquí, más allá de la cantidad de agua que asciende por las letrinas, cargada de las inmundicias de la tripulación. Al llegar a esta altura se encontrarán, no obstante, con el **alférez José María Enríquez Fernández** y con los seres que han diezmado a la tripulación. Ese encuentro será de gran importancia para comprender el destino del Reina Regente. Ese encuentro será detallado en profundidad en el siguiente punto.

El recorrido de los agentes por el interior del barco es desasosegante, se oyen chapoteos, pasos acelerados, crujidos del propio barco. En este punto verán, surgiendo de la esquina frente a ellos, a un joven de entre 20 y 25 años, moreno y atractivo, con un gran bigote y que viste el uniforme de la armada española, con pistola apuntando aparentemente hacia ellos. Dales unos segundos para una posible interacción, pero independientemente de lo que hagan -salvo que se pongan ante él, en cuyo caso soltará una maldición y disparará hacia el techo-, gritará “¡*Apartense!*” y abrirá fuego. Al final del pasillo, nada menos que un dinosaurio emplumado apoyado sobre sus cuartos traseros rugirá ante el estruendo. El marinero no se amilanará y se acercará a él vaciando su cargador. El animal, posiblemente tras recibir uno o dos impactos, huirá al exterior del barco.

“*Son demonios*” aseverará el hombre decimonónico “, *pero se los puede matar.*”

Dinosaurios en un barco a carbón

El oficial recargará, con decisión pero con manos temblorosas, su revolver, exigiendo saber quiénes son. “¿*Sois un equipo de rescate? ¿por qué vestís así? ¿dónde estamos?*”. Tras recibir la respuesta de los jugadores, e insistir en sus preguntas si no le resultan verosímiles, se presentará y podrán hacerle a él las preguntas que deseen. En la medida de lo posible interpreta y dialoga esta información, respondiendo Enríquez a los agentes quizá mientras avanzan y exploran. El alférez no ha entendido bien qué le ha ocurrido a su barco, pero los conocimientos y la experiencia de los agentes pueden servir para entender qué le ha pasado al Reina regente. Con todo, y siendo un valioso activo para los agentes, ¿serán capaces de hacerles entender la importancia de hundir el barco? ¿le explicarán con sinceridad la situación en la que se encuentran? La interacción con los nativos serán en esta aventura las mejores oportunidades de interpretación de los jugadores.

“Soy José María Enríquez, alférez de la marina española. Estáis en el Reina regente, el orgullo de la Armada española. Un barco construido por los ingleses, más capaces de hundir un barco español en los astilleros que en la batalla. Un crucero con demasiado peso, incapaz de cargar cuanto carbón debería, con puertas que no se cierran y cubiertas que se anegan de agua. Maldigo este barco, pero, gracias al sacrificio de los buenos marinos a los que ha condenado a la muerte, se ha mantenido a flote lo suficiente como para llevarnos al infierno. Volvíamos de Tánger, de trasladar una embajada. A nuestro regreso, que nuestro **capitán don Francisco Sanz de Andino y Martí** quería que fuera rápido para llegar a tiempo a la botadura del Carlos V, una tormenta se formó a nuestro alrededor. Nunca vi negrura como la de esas nubes, ni me vi azotado por un viento como aquel, ni jamás presencie el estallido de rayos como los que esa noche rasgaron la noche. El Reina Regente se agitaba sin rumbo ni control, las olas chocaban contra sus amuras como latigazos que hacían crujir y rechinar cada metro de su estructura. Una veintena de buenos españoles fue devorada por las aguas mientras intentábamos domar a esta bestia ingrata. En lo más crudo del huracán -yo lo vi- una luz azulada nos envolvió. Poco nos quedaba por hacer, más que rezar y encomendarnos a Jesús nuestro señor, pero todo acabó. La tormenta se disipó, tan rápidamente como se había formado. El mar se volvió calmo y pareció amanecer de repente. Retomamos el rumbo, pero las brújulas nos confundían y no se veían las costas que nuestras mediciones habían anticipado. Incluso se veían peces extraños saltando junto a nuestra estela, como si mostrasen la humana emoción de la curiosidad y como si nunca hubieran visto un barco como el nuestro. Un vigía vio de repente una isla, y dudo que su grito fuera menos sentido que el de Rodrigo de Triana cuando fue el primer europeo en ver la Española. Nos acercamos, y nuestros catalejos nos mostraron una isla grande e insólita, cubierta de densas selvas y sobrevolada por enormes pájaros sin plumas. El capitán Sanz de Andino mandó recalar en una bahía, a resguardo del viento entre los altos acantilados. Me mandó formar un grupo expedicionario junto con los mejores tiradores y con los más acostumbrados a las frondosidades filipinas y a la vida animal de la Cuba más salvaje, pero nada de lo que habíamos visto nos preparó para lo que vimos. En medio de árboles y plantas que ninguno habíamos visto jamás, la selva se abrió ante nosotros y una criatura, una especie de lagarto, un dragón llegué a pensar, de la altura de un campanario se precipitó sobre nosotros y atrapó a uno de mis compañeros con sus enormes fauces. Huimos, algunos nos atrevimos a girarnos y disparar, pero nuestros disparos sólo enfurecían más a la bestia. Perdimos a varios antes de llegar a la barca de desembarco. Nuestros camaradas abrieron desde la cubierta, y ese monstruo murió rugiendo y bramando, pero no todo acabó allí. De las cercanas pendientes de los acantilados cayeron otros lagartos, del tamaño de un hombre y la astucia de un lobo. El capitán dio orden de zarpar y lo hicimos a toda máquina, pero una docena de estas criaturas había llegado al Reina regente y nos atacaban causando estragos con sus garras y sus mordiscos. No nos habíamos alejado mucho de la costa cuando otra tormenta nos envolvió, y si salimos de esta fue por azar o por mediación del Altísimo. Yo estaba huyendo de uno de estos demonios cuando la tormenta empezó, ahora intento llegar al puente. El barco está lleno de cadáveres, y ni me imagino el número de desaparecidos. No sé quiénes sois ni cómo habéis llegado aquí, pero tened por seguro que este navío está maldito.”

Los personajes podrán comprender que el Reina regente se ha visto absorbido por dos vórtices temporales, el primero le llevó al Cretácico y el segundo, al siglo XV. Con Intelecto + 🕒 10, podrán entender que no es la forma habitual en la que funciona una grieta temporal, que suele unir dos únicos puntos en la línea temporal y que suele ser estacionaria y estable -José María puede confirmar que el Reina Regente no volvió a la misma ruta por la que había venido.

¿Qué podrían hacer en este momento los personajes? Un objetivo principal sería descubrir qué ha hecho que el crucero salte en el Tiempo de esta insólita manera. Otro sería evitar la contaminación temporal sin precedentes de que el Reina Regente, arrastrado por las corrientes marinas, llegue a la costa, dejando en manos de los europeos medievales una tecnología siglos por delante de la suya, y,

aún más grave, reintroduciendo una felizmente extinta raza de dinosaurios depredadores en un continente altamente habitado.

Si desean hundir el barco, la solución más sencilla será detonar algún explosivo en el casco de la nave. Afortunadamente, esta es una nave militar con lo que los explosivos son materiales al alcance de la patrulla. La santabárbara del barco se halla en su cubierta inferior, y provocar allí el estallido creará una explosión devastadora. Quizá tengan la intención de hacer que todo el barco viaje en el Tiempo, ya sea a su presente o al de los jugadores, pero, como descubrirán, las fuerzas que han hecho saltar al Reina regente son imposibles de controlar y no hay forma de saber a dónde lo llevaría el siguiente viaje. Es lícito que se planteen salvar a cuantos marineros puedan, pues su presencia aquí es accidental y su muerte no es necesaria para preservar la Estabilidad temporal. Llevarlos al siglo XXII sería una primera escala necesaria, y posiblemente los sorprendidos marineros tengan que quedarse allí, pues saben demasiado de los viajes en el Tiempo como para que su regreso a su época sea posible.

En cuanto a cómo llegó el Reina Regente a este punto, la información del alférez Enríquez será el primer punto de partida. Negará con extrañeza que el barco estuviera equipado o transportase ningún tipo de tecnología experimental. Habían zarpado hacía unos días de Cádiz para llevar a una embajada marroquí a su país, después de cierto incómodo incidente en Madrid que había enfurecido al cuerpo diplomático africano y tensado las siempre delicadas relaciones con el sultanato. Enríquez les podrá decir que la embajada constaba de **Sidi Brisha**, el embajador, de **Hannas Libby**, un extraño sirviente de mirada inquietante, y dos escoltas, que supieron apelar a su disciplina militar para no iniciar ninguna pelea con los marineros, que también hicieron por evitarlos. El viaje duró una jornada y apenas el capitán y su primer oficial tuvieron contacto con los mahometanos.

¿Qué le pasó realmente al Reina Regente?

El misterio de la desaparición del Reina Regente ha inquietado a investigadores e historiadores de los dos últimos siglos, pero la explicación de lo que ocurrió habría resultado incomprensible para la mayoría de ellos.

En el Madrid de finales del siglo XIX, un militar español se encaró con el embajador marroquí y le abofeteó en venganza por la muerte de un antiguo compañero de armas, asesinado vilmente por rebeldes rifeños. El gesto de desprecio fue un insulto diplomático para los marroquíes, que inmediatamente retiraron su embajada. En un intento de conciliación, el gobierno de Madrid ofreció trasladarles en su navío más moderno, el Reina regente. Con el embajador Brisha viajaba Libby, un sabio patriota que odiaba a los españoles y que se granjeó la confianza del capitán en el breve trayecto. Como muestra de su fingido afecto, le regaló al capitán Sanz de Andino un pequeño cristal finamente engarzado, del que, sin mentir, dijo que escondía un gran poder. De este objeto, ciertamente, se decía pendía una maldición, siendo, en realidad, un **crystal del tiempo**, quizá dejado atrás por un crononauta olvidado, tal vez caído del firmamento y alabado durante generaciones por su poder. El sabio activó, de alguna forma que nunca sabremos, ese cristal, y fue cuestión de tiempo que sus poderes temporales envolviesen al Reina Regente y lo lanzasen hacia el pasado y el porvenir.

El capitán aún vive, pero ha enloquecido -¿fruto del trauma de perder a la mayoría de su tripulación o afectado por alguna forma de demencia temporal?-, se niega a aceptar que el barco está condenado y no querrá separarse del cristal, al que atribuye el valor de un talismán beneficioso. Será necesario que encuentren al capitán y le arrebatan el cristal, y que destruyan el barco antes de que su llegada a la costa altere drásticamente el futuro.



Los supervivientes del naufragio

La tripulación del barco ha sufrido gran cantidad de bajas que casi ha convertido al Reina Regente en una carcasa vacía en el océano. Sometido a dos tormentas que a punto estuvieron de hundirlo, la expedición a la isla del pasado aumentó sus bajas, que no pararon de aumentar con el asalto de criaturas del cretácico al crucero.

Con todo, aislados y desorganizados, un puñado de supervivientes aún se esconde en el barco, y puede interaccionar con los personajes, ¿qué les contarán a estos hombres asustados? ¿será alguno un nuevo problema al que hacer frente?

Un dilema al que se enfrentarán al final de la misión será qué hacer con ellos. La solución más obvia sería devolverles a su siglo por medio de Ariadna pero, ¿será eso lo más acertado? Se trata de personas que han conocido, fuera de toda duda, la existencia de los viajes en el tiempo y están muy contaminados de datos e información que la gente de su siglo no sabría interpretar. Otra alternativa sería llevarlos al presente, al siglo XXII, donde se les intentaría aclimatar. Sería un shock para todos ellos pero son hombres jóvenes que han visto mundo y tarde o temprano se adaptarían al futuro. En cualquier caso, desde control les pedirán que junten a todos los supervivientes a la vez para rescatarlos, pues la señal será así más clara y los riesgos, menores. Hasta ese momento, ¿cómo manejarán la presencia de los nativos?

CUBIERTA 3

Un paseo por la cubierta añadirá un problema más a los agentes. Unido a los **Deinonychus**^{*}, los agresivos dinosaurios que campan por el barco, la patrulla podrá ver como, en lo alto de las chimeneas del barco, hay una pareja de **Pteranodones**, soltando desagradables graznidos y agitando sus alas membranosas. Será necesario que acaben con ellos, pues podrían sobrevivir al hundimiento del barco e incluso reproducirse y extenderse en el clima privilegiado del sur de Europa. Con un tiro afortunado podrían abatir al primero, pero el segundo escapará -¿y si fuera una hembra a punto de poner huevos?-, y sabrá esconderse, con lo que sólo ascendiendo a la parte superior del crucero podrán conseguir acabar con el espécimen. Cumplir con este objetivo requerirá algunas tiradas de Fortaleza + 9, y convendría que los jugadores planificasen alguna estrategia para acercarse al animal sin ser detectados. No temas hacer al Pteranodón difícil de cazar si los jugadores no utilizan su ingenio y apuestan por estrategias demasiado directas.

^{*}Utiliza el perfil de sus primos más cinematográficos, los velocirraptores, que encontrarás en la página 127 del manual de Las corrientes del tiempo

Pteranodón

Fortaleza 4 Huesos quebradizos

Reflejos 9 Vuelo

Voluntad 2 Instinto de supervivencia

Intelecto --

🌀 7 Vuelo rasante

🦅 5 Pico afilado

👁️ 5 Vista aguda

Iniciativa: 9

Bonificación al daño: +2/

Aguante: 5

Defensa: 21

Resistencia: 15

Ataques: Picotazo / Garras M

CUBIERTA 5

En esta cubierta se encuentra el puente de mando y tiene acceso desde la cubierta 4 o desde el exterior del barco.

- **Puente:** Si entran en el puente de mando verán que la llovizna entra por sus cristales rotos. En el agua que anega el suelo hay restos de vegetación -irreconocible-, lo que no coincide con la supuesta ruta de la Reina Regente. El timón no responde -fue dañado al chocar con unos arrecifes en algún momento del cretácico-, lo que debería hacer ver a los agentes que el barco es irrecuperable.
- **Salón de oficiales:** un marinero se encuentra aquí acosado por dos pequeños **Oviraptores**, de los que se defiende con torpeza con el sable que ha arrebatado al cadáver de uno de sus superiores. Ha recibido daño -a efectos de juego, Herido- y los pequeños depredadores le ganarán la partida en un par de turnos si los agentes no intervienen. El marinero se llama **Manuel Castellote** y está en estado de shock, pero alguna tirada oportuna bien superada permitirá calmarle y con los oportunos primeros auxilios podrá acompañarles, arrastrando cierta cojera, pero determinado y agradecido. Es un marinero recién incorporado y podrá añadir a la información de José María que el capitán parecía haber hecho buenas migas con el consejero Libby.
- **Sala de mapas:** aquí se guardan los mapas de todo el mundo que utilizan los oficiales para marcar su rumbo. Con una tirada de 🌀 Navegante, 8, o con 👁️ Intuitivo, 15, podrán notar que los oficiales del Reina Regente intentaron descubrir dónde estaban, sin ningún éxito, y que hicieron un mapeo rudimentario -no estuvieron allí mucho tiempo- de la isla que visitaron. Colgado en la pared verán un plano del Reina Regente. Si deciden descolgarlo y hacerse con él -o fotografiarlo-, ofréceles una copia del mapa que tienes en las Ayudas de juego.
- **Camarote del capitán:** relativamente amplio y con ciertos lujos que no encontrarán en el resto del barco, este es el camarote del capitán Sanz de Andino y Marti. Todo el que entre en el camarote sentirá inmediatamente las sensaciones de orden y pulcritud. Podrán encontrar una caja para guardar un par de pistolas que está vacía en este momento y un **diario** cuyas últimas anotaciones pueden ser de relevancia para la misión, y que encontrarás en las Ayudas de juego. Si lo leen, puede que concluyan que el cristal que describe el capitán y que le fue regalado por Hannas Libby bien podría ser el causante del viaje del Reina Regente. Una tirada de Intelecto + 🕒 Cristales del Tiempo, 9, podría dejar clara la naturaleza de ese objeto. Un cristal de tiempo es un material extraordinariamente raro, que se postuló

teóricamente como un material formado en las Corrientes del Tiempo y que mantiene un vínculo especial con ellas. Existen pocos registros de la existencia real de este material, y siempre se vincula a efectos tangibles aunque difíciles de controlar sobre la dimensión temporal. Que el acontecimiento que ha traído aquí al Reina Regente se vincule mas a un cristal de tiempo que a una grieta temporal ciertamente parece tener sentido.

- **Telégrafo:** el oficial telegrafista murió en su puesto cuando el techo se le vino encima al caer uno de los mástiles. Tiene anotado la que era la última transmisión que envió, una solicitud de ayuda y unas coordenadas, 36°32'25'' Norte, 8°9'24'' Oeste, las coordenadas aproximadas donde desapareció el Reina regente.
- **Duchas y aseos:** un gran boquete en la pared deja visible el cielo gris del exterior, El sitio le ha resultado acogedor a un Pteranodón que ha anidado en su interior, y que atacará en cuanto los agentes entren. Este es un animal distinto a los que anidaron junto a las chimeneas y es posible que los personajes le hayan oído antes de entrar en la sala.
- **Despacho:** por algún motivo, gran parte de la pared a la amura de estribor ha desaparecido, a pesar de lo cual no será sencillo acceder aquí desde el exterior. Si entran en busca de algo de relevancia, en ese momento una enorme ola golpeará el lateral del barco y el primero en entrar correrá el riesgo de caer al exterior - 🌀 + Reflejos,13, para evitarlo, o si tira alguno de sus compañeros para que lo agarre-. A tu discreción queda que caiga al mar, sufra un golpe al chocar con el piso inferior o se agarre en el último momento, mientras un Deinonychus que pasaba por la cubierta salte para agarrarlo y devorarlo.

CUBIERTA 2

En esta cubierta, los dinosaurios que han entrado se han hecho fuertes y serán un gran peligro. Las conclusiones a las que los jugadores habrán llegado deberían ser que para completar la misión deberían encontrar al capitán, según cuyo diario porta lo que bien podría ser un cristal de tiempo y/o hundir el barco provocando una explosión en su santa bárbara antes de que llegue a tierra y altere irremediamente la Historia. Valora con justicia otras opciones ofrecidas por tus jugadores.

Existen dos formas de acceder de la cubierta 2 a la cubierta 1. Esas mismas escaleras ofrecen vía directa desde la cubierta 3 pero los daños que ha sufrido el barco han hecho que la escalera desde la que han descendido desde la cubierta 3 no permitan bajar a la 1, de modo que habrán de buscar la otra escalera.

- **Despensas:** en la más cercana a proa, dos Deinonychus comen a su gusto la carne salada que traslada el Reina Regente, ¿decidirán atacarles o usarán el sigilo? Puede que si no se libran de ellos ahora, más adelante aparezcan para comer carne viva, más de su agrado como depredadores definitivos que son. En la otra despensa gran parte de su contenido se ha caído, y los vaivenes del barco hace que las latas de conservas rueden a un lado y a otro.
- **Cocina:** esta cocina nutría el comedor de la marinería. Ahora el agua de mar que se cuele por la cubierta arrastra la sangre que empapa el suelo.
- **Almacén:** aquí se guardan los trajes de buzo necesarios para hacer reparaciones en el casco. Reparar el timón será muy complicado pero si desean hacerlo, estos primitivos equipos serán indispensables.
- **Comedor:** entrar aquí es chapotear sobre el agua estancada. Dos marineros -**Hugo Almeida** y **Felipe Menéndez**- están aquí atrincherados. Será complicado tranquilizarles pero cuando lo consigan, Hugo y Felipe dirán que quieren coger una barca de salvamento y huir a la costa, prefiriendo ser tragados por el mar que por estos seres del averno. José María, asqueado por su cobardía, aboga por dejarles ir, pero los agentes deberán lidiar con esa posibilidad: ¿qué consecuencias tendría que dos marineros españoles del siglo XIX llegasen a las costas del siglo XV? Permite que se desarrolle el conflicto con estos personajes.

- **Literas:** aquí duerme el grueso de la tripulación. Cuatro marineros gravemente heridos empapan con sangre sus literas, atendidos por el capellán, **don Antonio de Padilla**, mientras dos marineros portan sus armas, en actitud defensiva -puede que, incluso si entran demasiado deprisa, uno de ellos dispare confundiendo a los dinosaurios, afortunadamente sin puntería-. El cura habla de demonios y de castigo divino, y los marineros le secundan. Se mostrará muy extrañado de la presencia de los agentes y le interrogará, con recelo. Si se ganan su confianza, les dirá que vio al capitán bajar a la cubierta inferior hace un par de horas. Le llamó, solicitando su auxilio, pero parecía ido, escondiendo algo entre sus manos como si fuera un tesoro y mascullando “*en el almacén. En el almacén no me encontrarán*”. Si quieren ofrecer a los marineros asistencia médica, comprobarán - 🏥 Medicina, 10- que por uno de ellos no pueden hacer nada, mientras que pueden estabilizar las heridas de los otros. El grupo solicitará quedarse con los heridos, y si permiten que lo hagan, antes de bajar a la cubierta 1 oirán que son atacados por Deinonychus, ¿irán a ayudarles? Deberán en ese caso hacer frente a 3 depredadores en un entorno cerrado que no les permitirá hacer disparos fáciles.
- **Talleres:** el taller más pequeño está bien surtido y permitía trabajar a los encargados del mantenimiento del barco. El otro estaba destinado al armamento, a la limpieza y puesta a punto de pistolas y fusiles y a la preparación de la munición. En este último pueden ver una pequeña fisura en el casco de la que entra un pequeño chorro de agua. Si deciden observarlo con algo más de detalle, aunque sea para asegurarse de que no supone ningún peligro para el barco, comprobarán con estupor que el agua no entra por ahí, sino que asciende desde el suelo, traza una elíptica y sale por allí. Será esta la primera evidencia de que el tiempo no funciona como debería en este pecio maldito.
- **Salón:** en esta sala, destinada al esparcimiento de la tropa, dos pequeños ovoraptores corretean y saltan, acosando a León, un pastor vasco que, asustado, les ladra para mantenerlos a raya. Si le liberan y tranquilizan – Voluntad + 😊 Trato con animales, 10- ganarán un amigo en el animal.
- **Almacén:** donde se guarda la ropa del barco. Sólo los jugadores más creativos encontrarán algo de utilidad aquí.
- **Baños:** letrinas y duchas de la tropa, ahora es el escenario de la lucha a muerte de un soldado contra dos Deinonychus. El soldado dispara, sin suerte, y uno de los depredadores le muerde con fuerza la mano, mientras el otro le raja el abdomen con su garra curva. Cuando los agentes acaben con los dinosaurios, el marinero, herido de muerte, les pedirá que acaben con su sufrimiento mientras aferra con devoción un medallón de la virgen de Lluç.
- **Lavandería:** la ropa y las sábanas de todo el crucero, en completo desorden, llenan la estancia. Un Deinonychus, escondido bajo un montón de sábanas, saltará de repente sobre ellos, y sin una tirada de Intelecto + 🧠 12, no serán capaces de detectarlo a tiempo.
- **Armería:** sitio ideal para conseguir nuevo equipo o para armar a los soldados que les acompañen.


CUBIERTA 1

La cubierta inferior del Reina regente guarda toda la maquinaria del crucero, y el ruido repetitivo de la ingeniería reverbera en las entrañas del barco. Por desgracia, el calor del motor de carbón atrae a un nutrido grupo de Deinonychus. Cuando lleguen a esta cubierta, los agentes verán que la luz comienza a fallar y las bombillas parpadean cada vez con más frecuencia.

- **Literas:** los dormitorios de esta cubierta no estaban muy solicitados y los marineros preferían agolparse en las habitaciones de las cubiertas superiores que en este incómodo rincón. En las literas frontales podrán encontrar a un par de supervivientes, más aturdidos que asustados. Si se explora esa sensación que transmiten, podrán responder que “todo es muy extraño”, y señalarán a un rincón del que están deliberadamente alejados. Allí verán,

levitando en el aire, un salvavidas, como suspendido en el tiempo; el Tiempo, van a comprobar, funciona de forma extraña en esta cubierta

- **Bombas de achique:** activadas automáticamente por la propia electricidad del barco, unas bombas muy modernas para la época expulsan el agua que se va acumulando en el navio.
- **Sala de reunión-** anotaciones de los ingenieros sobre la poca eficacia del Reina Regente llenan la mesa. Un grupo de una docena de soldados se atrincheraron aquí para protegerse de los Deinonychus, pero fueron superados y sus cuerpos se amontonan a medio devorar.
- **Camarote:** la cabina del ingeniero jefe. Unas piernas sobresalen de la puerta, pero el resto del cuerpo ha sido devorado. De su cinturón cuelga un manojó de llaves que puede ser de utilidad más adelante.
- **Herramientas:** aquí se almacenan tanto herramientas contundentes como de precisión para mantener a punto la maquinaria del Reina Regente. Si no han encontrado las llaves, usar una palanca para abrir la santa bárbara será más menos peligroso que volar la cerradura con un disparo. Eso sí, en el interior de la sala curiosean dos Deinonychus.
- **Carbonera:** la carga de carbón se encuentra a la mitad de su máximo. Quizá piensen que prender fuego al combustible sea una buena forma de hundir el barco, y en efecto lo será, pero será más lento que una explosión en la santa bárbara. Deja que sean los jugadores los que piensen en esa posibilidad.
- **Almacenes:** los almacenes de esta cubierta están prácticamente vacíos, y no es casual. Con todo el armamento que tiene un barco relativamente pequeño como el Reina Regente, el crucero no podía permitirse llevar demasiada carga, por lo que prescindía de cuanto peso superfluo pudiera, sacrificando a veces incluso del indispensable carbón. Cuando el grupo atravesase el pasillo ante los almacenes laterales, las distorsiones temporales se hará visibles, el aire parecerá oscilar y el pasillo se iluminará de repente. Ante ellos verán una escena -con la que no podrán interactuar- en la que los marineros caminan ocupados en sus asuntos, mientras, más tranquilamente, se acercan la figura de un español con los galones de capitán charlando con un hombre pequeño de rasgos semitas vestido a la usanza moruna. Al llegar a la altura de los agentes, el musulmán parecerá mirarlos y dedicarles una sonrisa de desprecio. La visión se esfumará de repente. En el primer almacén de los de estribor en el que entren se toparán con una pareja de Deinonychus con los que deberán luchar. En medio de la refriega, un tercer -incluso un cuarto, si la batalla está muy a su favor- llegarán a la carrera desde una zona no explorada de la cubierta. En el segundo almacén verán en el suelo el cadáver de un hombre de buena figura. Si estuvieron en el camarote del primer oficial, reconocerán al capitán de fragata Pérez Cuadrado. Su destino no ha sido caer ante los dinosaurios, sino que tiene un disparo de bala en la cabeza. Al fondo del almacén, de pie, de espaldas, con una pistola en una mano y el cristal de tiempo en la otra, se encuentra el capitán Sanz de Andino. Hablará en tono extraño, con gestos exagerados y camina por la sala agitando su pistola en el aire. La realidad parece distorsionarse a su alrededor. Es muy probable que haya sufrido algún tipo de demencia temporal, acrecentada por la cercanía a la fuente de la distorsión. *“Tuve que matarlo” se excusa “, quería arrebatarme el talismán, lo único que nos puede devolver a casa. Se sublevó. Actué conforme al reglamento. Ahora partiremos hacia la península, cuando lleguemos a casa le explicaré todo a la comandancia”*. Obviamente es imposible convencerlo, pero permite la interacción. Mientras habla con ellos, repite dos veces la misma frase, incluso utilizando los mismos gestos. Eso no se deberá a la locura del capitán Sanz de Andino, sino a la distorsión temporal. Incluso verán, en algún momento, al capitán en dos puntos del almacén, mostrándose donde estuvo hace un instante o donde estará segundos después. Cuando los agentes comprendan que la única solución es detenerlo y hacerse con el cristal, la luz, que parecía haber empezado a fallar, se apagará. La distorsión temporal también jugará a favor del capitán, de la forma que consideres más creativa, permitiéndole huir hacia la popa del barco.

- **Sala de máquinas:** aún funcionan, consumiendo los últimos rescoldos de carbón de su interior. Con una pequeña proeza técnica, podrán reactivar la electricidad una vez se vaya -Reflejos +  Mecánica, 15-. Quizá pienses que es un buen momento para incluir otro encuentro con algún depredador prehistórico.
- **Santabárbara:** todo el armamento que aquí se almacena serviría para cebar los cañones del Reina Regente, y ahora son la forma más rápida de hundir el barco para siempre. El taller que hay frente al almacén, junto con el uso creativo de algo del equipo que los agentes hayan traído consigo, les permitirá crear un temporizador que les dé tiempo para ser rescatados por Ariadna. La puerta está cerrada con un grueso candado, que se abrirá con las llaves que pudieron encontrar en el cadáver del ingeniero,
- **Almacén de popa:** aquí hace su última resistencia el capitán Sanz de Andino. Tiene cierto conocimiento intuitivo del funcionamiento del cristal, y puede concentrarse para ralentizar a sus adversarios. A efectos prácticos, el rasgo de “Alteraciones temporales” puede ser activado exclusivamente por el capitán en su beneficio, y deberías explotarlo en tanto el duelo sea emocionante. Pueden reducir al capitán y rescatarlo; su estado de demencia temporal es pasajero, pero su responsabilidad en lo que le ha pasado ha su nave y a su tripulación probablemente le harían desear haber muerto en el pecio del Reina Regente.

El hundimiento del Reina Regente

Por la acción de los agentes, el crucero acorazado Reina Regente se hundirá en el océano, preservándose así la estabilidad del Tiempo. Podrán rescatar a los supervivientes, pero será del todo imposible que recuperen el barco y lo lleven a su época. El pecio se sumergirá en las profundas aguas del Atlántico y no será localizado antes de que la Tempodinámica pueda explicar su destino.

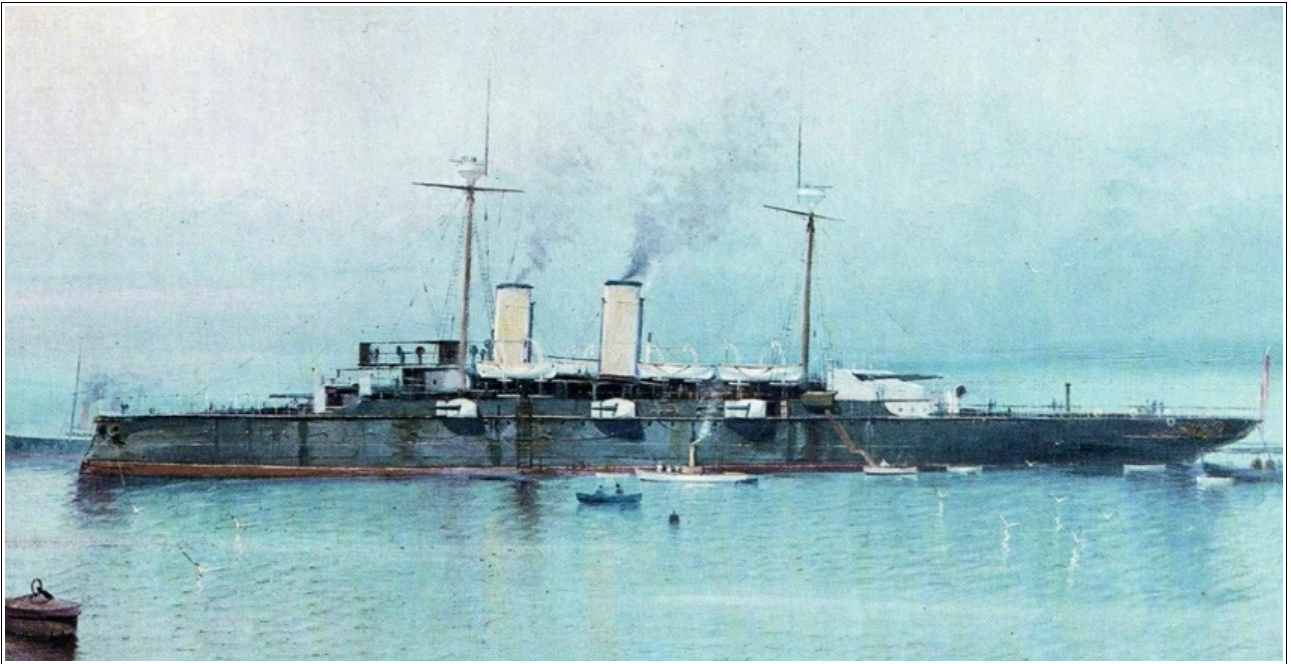
¿Qué pasa si la línea temporal no se mantiene?

La historia de “El regreso de la Regente” está restringida a lo que pasa en el crucero, con lo que las acciones de los agentes no tendrán efectos en la Historia si consiguen mantener el barco lejos de la costa. Hundir el barco será, más allá de genial ocurrencia de los jugadores que harás bien en escuchar, será el desenlace necesario de la misión. Quizá la patrulla decida activar el cristal del tiempo para hacer saltar al Reina Regente otra vez, pero es casi imposible controlar ese salto y el destino del viaje en el tiempo es imprevisible, ¿merecerá la pena arriesgarse?

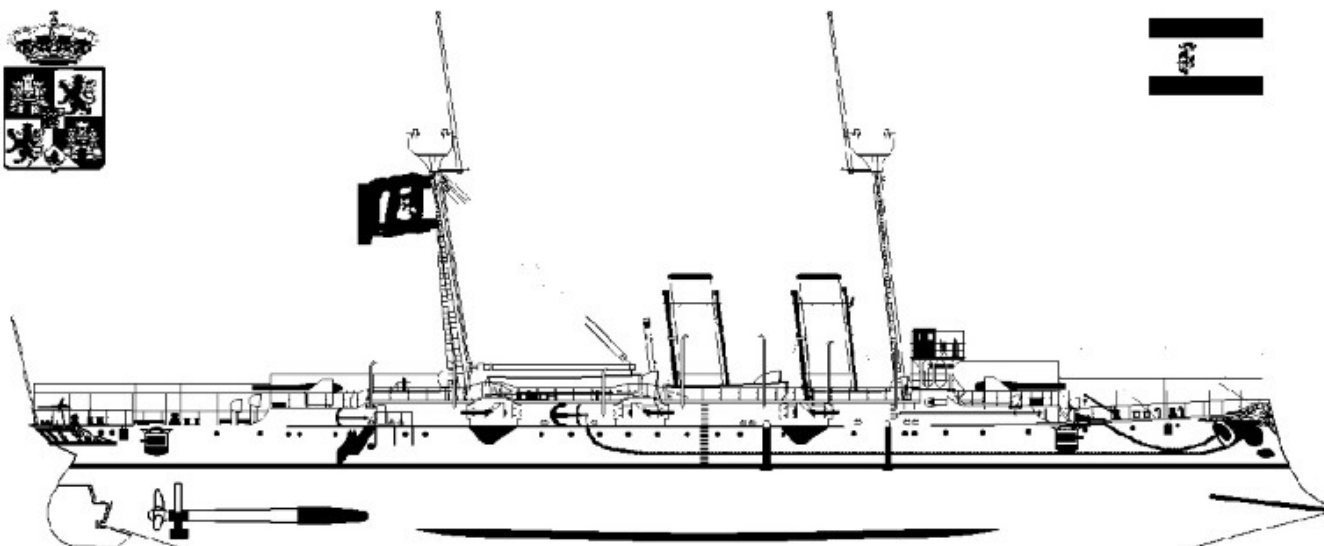
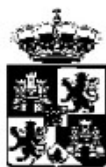
Hundir el barco pero no recuperar el cristal dejará serias consecuencias en la preservación temporal. Sumergido en el océano, el extraordinario material desestabilizará las corrientes del tiempo en esa región. Se abrirán grietas ocasionales que comunicarán épocas muy distantes a lo largo de la flecha del Tiempo. Se reportarán tormentas repentinas y devastadoras, muchos barcos se perderán sin dejar rastro, serán conocidas historias y leyendas de pecios de otras épocas divisados desde costas ibéricas y africanas y habrá registros de naufragos desorientados que relatan historias inauditas de futuros distantes o pasados remotos antes de morir en la locura. Un nuevo triángulo de las bermudas se formará en uno de los estrechos más transitados de la Historia de la navegación

Si devuelven a los supervivientes a su era, lo más prudente será enviarles a pocas decenas de metros de la playa, para que sean confundidos con naufragos. Aunque se les aleccione sobre la importancia de guardar silencio sobre lo que han visto y hacerlo pasar por un naufragio normal, alguno contará lo que vio. Sus palabras de una isla de monstruos será interpretado como la llegada a una costa africana, ya sea insular o continental, donde la vida del pasado se ha preservado intacta durante cientos de milenios, y dará pábulo a exploradores nostálgicos que partirán en su búsqueda, obviamente sin éxito. Los relatos de los supervivientes del Reina Regente, con el tiempo, serán reinterpretados desde los nuevos enfoques de la ciencia y algunos hablarán de salto en el tiempo. Los efectos más graves de la misión -amén de no conseguir evitar que el barco choque contra la costa- será que los saurios voladores lleguen al continente, donde comenzarán a reproducirse y llegarán a una población depredadora significativa en unos años -¿dinosaurios en la Europa

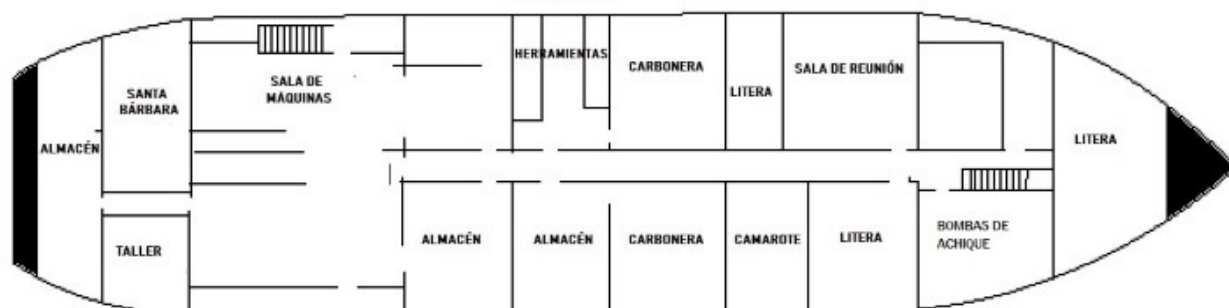
medieval?!-, o salvar a los marinos que querían tomar una barca y huir a costa, y no detenerles antes de que lo hagan; si llegan a tierra, contarán historias inverosímiles y no entenderán porqué están en ese siglo. Como principal creador de esta historia, deberás decidir si se adaptan a la vida del siglo XV y forman una familia cuyos descendientes no tienen un peso muy significativo en el porvenir, si son ajusticiados como brujos, quedando registro minucioso de sus confesiones bajo tormento, o si se convierten en bandidos, sacando provecho de sus conocimientos técnicos avanzados para introducir armas muy adelantadas a esta época.



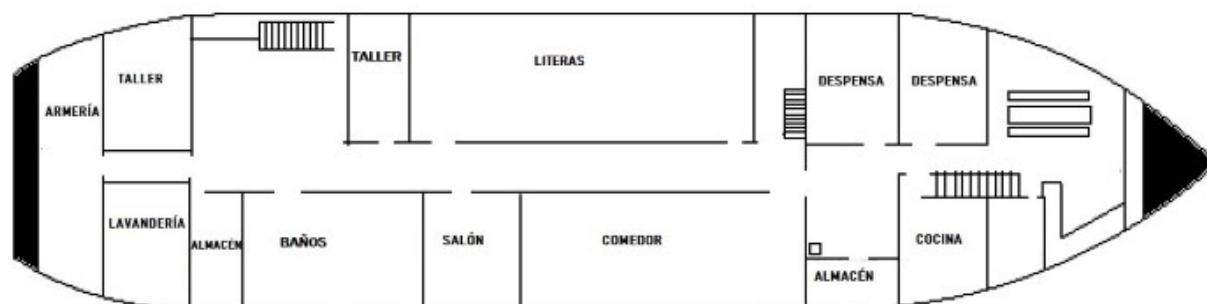
CRUCERO PROTEGIDO REINA REGENTE



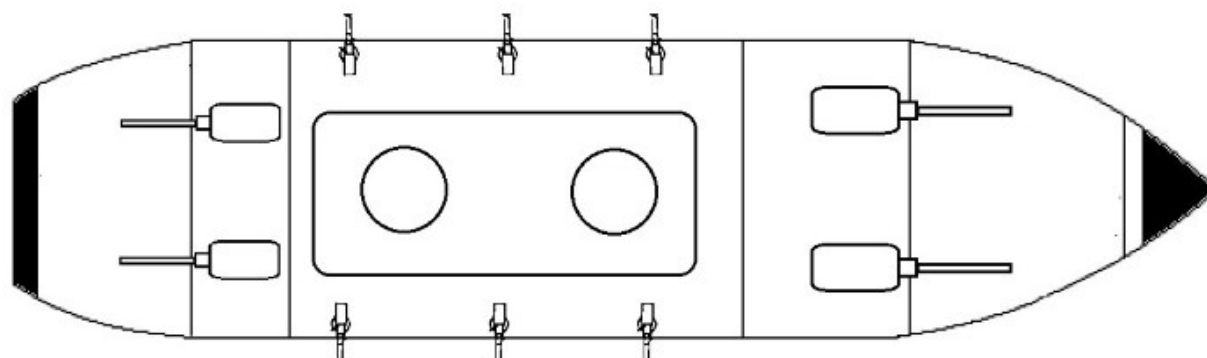
CUBIERTA 1



CUBIERTA 2



CUBIERTA 3



CUBIERTA 4



CUBIERTA 5



Diario del capitán

7 de Marzo de 1892

La embajada de Marruecos ha subido a bordo. El embajador Sidi Brisha no ha dejado de mostrar su indignación y enfado por un incidente en Madrid, en el que fue abofeteado por un veterano militar que había perdido grandes amigos ante bandidos rifeños. La reina Maria Cristina teme que el insulto desencadene una guerra en África, y comparto su temor; España comparte frontera natural con los mahometanos, y nunca han sido vecinos amables.

He ordenado a mi primer oficial Francisco Pérez que hable con todos los hombres de la nave y transmita la necesidad de no provocar a los marroquíes. Los marineros han sabido responder y evitan a los moros; en un par de días, todo habrá acabado. Hay algo que me intriga de la embajada. No es Brisha, un hombre vulgar y arrogante, ni sus fieros y discretos guardaespaldas, sino el consejero llamado Hannas Libby. Es un hombre de edad indeterminada, como si el tiempo no pasase para él, pero tampoco le hubiese olvidado. Cada vez que susurra al oído del embajador, la actitud de este cambia, se calma o se hace impositiva, como si ese hombre en las sombras controlase todo lo que ocurre. Los marineros dicen que es un brujo, un conocedor de la mística sarracena y de los secretos del desierto, y temo que sea verdad. Me quedaré más tranquilo cuando ese sabio circuncidado abandone mi nave.

8 de Marzo de 1892

Ayer Hannas Libby se acercó a mí, y sus palabras me desvelan. Admito el magnetismo de ese sabio, y no me extrañaría que sus fríos ojos azules tuvieran capacidad de embrujar a sus presas, como una serpiente de las arenas. Sus palabras eran aduladoras. Me habló de su admiración a España, de la grandeza de su Imperio y la valentía de sus hombres. Tuvo buenas palabras para nuestra fe y nuestro Santo Padre, y llamó hermanas a nuestras religiones. Lamenta -dijo- la constante amenaza de guerra que sobrevuela nuestras naciones y alabó -ahí sé que fue sincero- la soberbia construcción del Reina Regente, muy lejos de todo lo que su país puede lanzar a los mares. Juró tener un compromiso personal con la paz, aseguró con frías palabras su deseo de concordia y confesó una afinidad personal con este humilde servidor. Su tono era susurrante, silbante y seductor como una serpiente. Los moros son traicioneros y Libby parece tener un plan oculto. Pero, ¿y si su compromiso de amistad es sincero? ¿y si nuestra misión nos acerca a la paz? Realmente, ¿quién soy yo para ponerlo en duda?

9 de Marzo de 1892

Temo haber desatendido mis deberes como capitán por mis largas conversaciones con Hannas. Entiendo que el embajador Brisha le haya reclutado como su más fiel consejero, ¡otro gallo cantaría a los moros si hubieran reconocido al sabio Hannas Libby con un puesto destacado, y no como un simple consejero del necio Sidi Brisha! En nuestras charlas, Hannas me ha hecho ver la necesidad de la alianza entre España y Marruecos, y su nulo deseo de ver la guerra entre nuestros países o el mal de nuestro país. Juntos hemos ideado formas de acercar ambos países -¡qué desgracia que ninguno de los dos tenga poder real para llevarlas a cabo!- y hemos compartido confidencias que, lo confieso, podrían ser entendidas como alta traición. Pérez Cuadrado me ha advertido sobre Libby y su habilidad para envenenar mi mente, ¡qué sabrá él, que no le ha escuchado, que no se ha permitido abrirse a atender a los que nos han enseñado a entender como nuestros enemigos! La travesía se acaba, pero no dejo de pensar en la influencia que este corto viaje tendrá para España y su futuro.

10 de Marzo de 1892

El momento de la despedida ha llegado. Tras decir adiós a un airado y vacío embajador, he estrechado la mano de Hannas en señal de amistad eterna. La partida de mi sabio amigo no ha quedado en simples buenas palabras, sino que Hannas Libby ha sabido ver mí lo que es sincera abnegación por la causa de la paz y me ha entregado un regalo. Es un amuleto, quizá una reliquia, un hermosísimo cristal engarzado en oro finamente labrado. Mi amigo me ha asegurado que ese cristal está cargado de gran poder y que portarlo me llevará a mi y a mi navío al destino que se merece. ¡Cuán sinceras palabras! Pero ser´mejor que esconda el regalo ante mi primer oficial; se dice hombre de ciencia, pero es suspicaz y supersticioso. Hannas tenía razón al advertirme sobre él.

11 de Marzo de 1892

La tormenta ha azotado a nuestra nave y nuestro destino no es claro. ¿Extrañas islas sin cartografiar? ¿seres que parecen salidos de la leyenda, cuando no del mismo infierno? Hemos perdido a muchos hombres, y los oficiales claman sin sentido que esto es una maldición de los moros... que ciegos están, no saben que es por medio de Hannas Libby y su valioso regalo por lo que saldremos de aquí, ¡mantendré el secreto del cristal y llevaré a mis hombres de vuelta a casa!

7 de Marzo de 1892

La embajada de Marruecos ha subido a bordo. El embajador Sidi Brisha no ha dejado de mostrar su indignación y enfado por un incidente en Madrid, en el que fue abofeteado por un veterano militar que había perdido grandes amigos ante bandidos rifeños. La reina María Cristina teme que el insulto desencadene una guerra en África, y comparte su temor. España comparte frontera natural con los mahometanos, y nunca han sido vecinos amables.

He ordenado a mi primer oficial Francisco Pérez que hable con todos los hombres de la nave y transmita la necesidad de no provocar a los marroquíes. Los marineros han sabido responder y evitan a los moros; en un par de días, todo habrá acabado. Hay algo que me intriga de la embajada. No es Brisha, un hombre vulgar y arrogante, ni sus fieros y discretos guardaespaldas, sino el consejero llamado Hannas Libby. Es un hombre de edad indeterminada, como si el tiempo no pasase para él, pero tampoco le hubiese olvidado. Cada vez que susurra al oído del embajador, la actitud de este cambia, se calma o se hace impositiva, como si ese hombre en las sombras controlase todo lo que ocurre. Los marineros dicen que es un brujo, un conocedor de la mística sarracena y de los secretos del desierto, y temo que sea verdad. Me quedará más tranquilo cuando ese sabio circuncidado abandone mi nave.

8 de Marzo de 1892

Ayer Hannas Libby se acercó a mí, y sus palabras me desvelan. Admito el magnetismo de ese sabio, y no me extrañaría que sus fríos ojos azules tuvieran capacidad de embrujar a sus presos, como una serpiente de las arenas. Sus palabras eran aduladoras. Me habló de su admiración a España, de la grandeza de su Imperio y la valentía de sus hombres. Tuvo buenas palabras para nuestra fe y nuestro Santo Padre, y llamó hermanas a nuestras religiones. Lamenta -dijo- la constante amenaza de guerra que sobrevuela nuestras naciones y alabó -ahí sé que fue sincero- la soberbia construcción del Reina Regente, muy lejos de todo lo que su país puede

lanzar a los mares. Juró tener un compromiso personal con la paz, aseguró con frías palabras su deseo de concordia y confesó una afinidad personal con este humilde servidor. Su tono era susurrante, sibilante y seductor como una serpiente. Los moros son traicioneros y Libby parece tener un plan oculto. Pero, ¿y si su compromiso de amistad es sincero? ¿y si nuestra misión nos acerca a la paz? Realmente, ¿quién soy yo para ponerlo en duda?

9 de Marzo de 1892

Temo haber desatendido mis deberes como capitán por mis largas conversaciones con Hannas. Entiendo que el embajador Brisha le haya reclutado como su más fiel consejero, otro gallo cantaría a los moros si hubieran reconocido al sabio Hannas Libby con un puesto destacado, y no como un simple consejero del necio Sidi Brisha! En nuestras charlas, Hannas me ha hecho ver la necesidad de la alianza entre España y Marruecos, y su nulo deseo de ver la guerra entre nuestros países o el mal de nuestro país. Juntos hemos ideado formas de acercar ambos países -¿qué desgracia que ninguno de los dos tenga poder real para llevarlas a cabo!- y hemos compartido confidencias que, lo confieso, podrían ser entendidas como alta traición. Pérez Cuadrado me ha advertido sobre Libby y su habilidad para envenenar mi mente, ¿qué sabrá él, que no le ha escuchado, que no se ha permitido abrirse a atender a los que nos han enseñado a entender como nuestros enemigos! La travesía se acaba, pero no dejo de pensar en la influencia que este corto viaje tendrá para España y su futuro.

10 de Marzo de 1892

El momento de la despedida ha llegado. Tras decir adiós a un airado y vacío embajador, he estrechado la mano de Hannas en señal de amistad eterna. La partida de mi sabio amigo no ha quedado en simples buenas palabras, sino que Hannas Libby ha sabido ver mi lo que es sincera abnegación por la causa de la paz y me ha entregado un regalo. Es un amuleto, quizá una reliquia, un hermosísimo cristal engarzado en oro finamente labrado. Mi amigo me ha asegurado que

ese cristal está cargado de gran poder y que portarlo me llevará a mí y a mi nave al destino que se merece. ¡Cuán sinceras palabras! Pero seré mejor que esconda el regalo ante mi primer oficial; se dice hombre de ciencia, pero es suspicaz y supersticioso. Hannas tenía razón al advertirme sobre él.

11 de Marzo de 1892

La tormenta ha azotado a nuestra nave y nuestro destino no es claro. ¿Estráños islas sin cartografía? iseros que parecen salidos de la leyenda, cuando no del mismo infierno? Hemos perdido a muchos hombres, y los oficiales claman sin sentido que esto es una maldición de los moros... que ciegos están, no saben que es por medio de Hannas Libby y su valioso regalo por lo que saldremos de aquí, imantandré el secreto del cristal y llevaré a mis hombres de vuelta a casa!

*“El día del Señor 12 de Marzo de 1892,
si alguien encuentra esta nota, entréguela a comandancia de marina o a cualquier oficial español.
Se le gratificará.*

Del Capitán de fragata Francisco Pérez Cuadrado a Felicitas Ayuso Valero.

Queridísima esposa.

*Si lees esto, ten por seguro que he fallecido, pero la fortuna no nos ha dado del todo la espalda, pues ha permitido que esta carta llegue a tus manos. Tu amantísimo esposo ha fallecido en cumplimiento de su deber; orgulloso de su destino, pero aún sorprendido de cuantos hechos insólitos han rodeado a la caída del Reina Regente. El barco zarpó hace cuatro días de Marruecos, tras dejar a una embajada marroquí en sus tierras mahometanas. La presencia de los moros causó malestar entre los marineros pero, disciplinados y bien adiestrados, supieron mantener el pundonor y no caer en provocaciones. La actitud del capitán Francisco Sanz de Andino y Marti, no obstante, me sorprendió e inquietó. El capitán entabló una extraña amistad con uno de los consejeros del embajador, un africano pequeño y siniestro que, llegó a confesarme el capitán Sanz de Andino, se permitió darle consejos envenenados que podrían poner en gran peligro a nuestra patria. El capitán, tan prudente en otros momentos, no me escuchó, y ahora me sorprende a mi mismo pensando si la tormenta que nos envolvió al día siguiente no sería hechicería sarracena. Sobrevivimos, sí, pero el Reina Regente recaló en una extraña y frondosa isla, donde fuimos atacados por unos monstruos como no ha visto jamás cristiano. Esos seres ocupan ahora nuestro barco, y luchamos cubierta por cubierta para expulsarlos. Volveré ahora a dirigir a mis hombres, el capitán parece haber enloquecido y masculla cosas sin sentido relativas a “regalos” y “bendiciones”. ¿Qué me ha escondido el capitán? ¿de qué manera ese brujo mahometano le engañó y nos condenó al infierno?. No sé si sobreviviré, pero me enfrento a mi destino con honor. Habla a nuestros hijos de su padre, y educales en el respeto a la tradición y el amor a la Patria. Dile a mi padre que su hijo le plantó cara a la muerte y derramó su sangre por cumplir su sagrada obligación, y que no hay mejores lágrimas que las que se derraman con orgullo. Te amo, esposa mía. En mis últimos momentos sin duda me consolará el recuerdo de tu rostro. Tuyo, siempre.
Francisco”*

Queridísima esposa.

Si lees esto, ten por seguro que he fallecido, pero la fortuna no nos ha dado del todo la espalda, pues ha permitido que esta carta llegue a tus manos. Tú amantísimo esposo ha fallecido en cumplimiento de su deber, orgulloso de su destino, pero aún sorprendido de cuantos hechos insólitos han rodeado a la caída del Reina Regente. El barco zarpó hace cuatro días de Marruecos, tras dejar a una embajada marroquí en sus tierras mahometanas. La presencia de los moros causó malestar entre los marineros pero, disciplinados y bien adiestrados, supieron mantener el pundonor y no caer en provocaciones. La actitud del capitán Francisco Sanz de Andino y Martí, no obstante, me sorprendió e inquietó. El capitán entabló una extraña amistad con uno de los consejeros del embajador, un africano pequeño y siniestro que, llegó a confesarme el capitán Sanz de Andino, se permitió darle consejos envenenados que podrían poner en gran peligro a nuestra patria. El capitán, tan prudente en otros momentos, no me escuchó, y ahora me sorprende a mi mismo pensando si la tormenta que nos envolvió al día siguiente no sería hechicería sarracena. Sobrevivimos, sí, pero el Reina Regente recaló en una extraña y frondosa isla, donde fuimos atacados por unos monstruos como no ha visto jamás cristiano. Esos seres ocupan ahora nuestro barco, y luchamos cubierta por cubierta para expulsarlos. Volveré ahora a dirigir a mis hombres, el capitán parece haber enloquecido y masculla cosas sin sentido relativas a "regalos" y "bendiciones". ¿Qué me ha escondido el capitán? ¿de qué manera ese brujo mahometano le engañó y nos condenó al infierno?. No sé si sobreviviré, pero me enfrento a mi destino con honor. Habla a nuestros hijos de su padre, y educales en el respeto a la tradición y el amor a la Patria. Dile a mi padre que su hijo le plantó cara a la muerte y derramó su sangre por cumplir su sagrada obligación, y que no hay mejores lágrimas que las que se derraman con orgullo.

Te amo, esposa mía. En mis últimos momentos sin duda me consolará el recuerdo de tu rostro.

Tuyo, siempre, Francisco

