

Los juegos del tiempo

“Cambiamos de rumbo, reclutamos a otros para ayudarnos en nuestra misión. Forjamos vínculos con aliados, con enemigos mutuos, y hasta con algunas mentes enfermas. Y juntos descubrimos una conspiración que abarcaba siglos.”
Madre, 12 monos

Los agentes del tiempo se despiertan en un escenario caótico y peligroso, sin saber cómo han llegado allí ni tener nada claro de las últimas horas de su vida. Se encuentran en el pasado, y allí conocen a otros viajeros en el tiempo, desorientados y confusos como ellos. No tardan en saber que han sido secuestrados por un grupo de degenerados millonarios del futuro, que lanzan a crononautas a algunos de los momentos más peligrosos de la Historia y disfrutan viendo cómo intentan sobrevivir. Los agentes deberán aliarse con esos otros viajeros del tiempo y encontrar la manera de escapar de este perverso espectáculo.

La Historia hasta ahora: los personajes visitarán diversos lugares y momentos, todos ellos peligrosos, todos ellos recordados por la Historia.

Puntos de Estabilidad: aunque de entrada no lo sepan, el grupo de secuestrados no podrán cambiar la Historia. Ese dato puede descubrirse a lo largo de la misión, o no.

Despertar en el infierno, Londres, 3 de Septiembre de 1666

“Se oyen gritos, suplicas, peticiones de auxilio. Los perros ladran y los caballos relinchan, y el aire está cargado de humo y pavesas. Os despertáis sobre un montón de paja, y veis el inconfundible danzar de las llamas tras los huecos entre las tablas de madera de lo que parece un establo. Hay dos caballos junto a vosotros, alzándose sobre sus patas traseras, agitándose de terror. ¿Dónde estáis? Esto parece el pasado, pero, ¿qué momento? ¿cómo habéis llegado hasta aquí? Os miráis confusos, con un profundo dolor en la cabeza. Vestís vuestros uniformes de la Agencia pero ninguno sabéis cómo habéis llegado aquí.”

La primera escena se desarrolla en el incendio de Londres del siglo XVII, dramático hecho en el que ardieron barrios enteros de la capital británica durante días. Hasta catorce mil edificios quedaron reducidos a cenizas, y nunca se ha podido siquiera hacer una estimación del número de víctimas. Unido al caos, al miedo y a la falta de previsión y mala gestión, corrió el rumor de que agentes extranjeros habían provocado el fuego -en realidad, el foco fue el incendio accidental de una panadería- y varios forasteros fueron apaleados. En el momento en el que los crononautas llegan a este momento, el fuego lleva horas extendiéndose y aún quedan días para que sea controlado.

Utiliza esta primera parte para generar confusión, y utiliza el caos y las escenas de confusión protagonizadas por los londinenses como ingrediente narrativo. Esta aventura te demandará momentos de improvisación de escenas, pero intentaremos ayudarte describiéndote momentos que sirvan para que desarrolles tu propio escenario.

Los agentes no son los únicos que han llegado aquí sin saber cómo. Otros crononautas han sido abducidos y llevados a este lugar. Entrelaza descripciones del incendio, respuestas de los personajes y presentación de los que serán sus compañeros -y seguramente aliados-. Estos son los otros participantes involuntarios de estos juegos, y así es como aparecerán.

- **Dimitri Paliakov:** crononauta independiente proveniente del San Petersburgo de 1872. Aristócrata culto, habla varios idiomas, es elegante, flemático y caballeroso, aunque condescendiente con las mujeres y algo inflexible. En el momento de ser secuestrado tenía 31 años y había desarrollado una especie de vehículo con forma de barril de seis patas circundado por una serie de tubos por los que circulaba un líquido de su invención que le permitía viajar en el tiempo. Le costará recordarlo, pero en el momento del secuestro viajaba

al siglo XVI a conocer a los primeros zares. Los agentes se cruzarán con él, visiblemente de otra época, ayudando a un hombre a salir de un edificio en llamas. Les mirará y parecerá darse cuenta de que están en una situación como la de él, pero no tomará la iniciativa de hablar con ellos. Insistirá en localizar su máquina del tiempo (su “Kovcheg”, de la que habla casi con la pasión de un amante), y en intentar ayudar a cuanta gente puedan.

- **Giovanni Negri:** enviado por la Liga Crisálida desde el siglo XVII unos días a su pasado, ha acabado aquí. Su ropa no desentona demasiado con la de los nativos, pero grita furioso en italiano, y agarra a alguno de los londinenses que huyen exigiendo una explicación. En cada nuevo viaje intentará hacerse con un arma, será agresivo y poco discreto. Es posible ganarse su confianza, pero haciéndose valer como líder, mostrando fuerza y determinación. Tiene poco más de veinte años, pero su piel curtida y sus facciones angulosas le hacen parecer mayor.
- **Tosk:** mujer soldado de la guerra del tiempo. Sus vestimentas son llamativas, de su lenguaje corporal se comprende que la locura de la guerra del tiempo ya la está afectando. La encuentran inmóvil, mirando obnubilada el movimiento del fuego. “Arde. Todo el Tiempo arde”, musita, críptica. Tosk no tiene control sobre la tecnología que tiene insertada en su cuerpo, lo que la confunde. Habla poco y estará dispuesta a ayudar a quien muestre cualidades de líder. A sus compañeros en esta misión, no obstante, les verá como “fantasmas de una línea del tiempo que acabará desapareciendo”.
- **Aledis Kelcher:** traficante de armas y tecnología temporal de distintas épocas. Engreída, ambiciosa y sin ninguna gana de trabajar en equipo, es una vieja conocida de la Agencia. Viste a la manera de finales del siglo XXII y la encontrarán robando entre los restos de una tienda. Intentará ser la líder del equipo y tratará al resto como a simples secuaces, pero no tendrá un claro plan de fuga.
- **Carl Temblay:** será el último en aparecer, un chico de unos 15 años que por su aspecto y ropa pasa completamente por ser un nativo de la época, a pesar de que su acento tiene un dulce deje canadiense. Aparecerá en un momento en el que el grupo parece atrapado entre edificios en llamas, ofreciéndoles una vía de escape que no habían visto. Es un personaje amable, dicharachero y dinamizador, amén de un posible secundario cómico. Aunque no lo diga en un primer momento, es un ciclo, él en realidad es un joven de 21 años de finales del siglo XX, que verá como su consciencia está saltando de huésped a huésped -es la primera vez que salta a un cuerpo que no es el suyo.
- **Abigail Ogowe:** mujer africana, convencida seguidora de la Cúpula, para la que realizaba una misión cuando apareció aquí. Viste el uniforme militar de esa dictadura militar y sólo se someterá a las decisiones del grupo si hay unanimidad. Seamos claros, Abigail les traicionará si cree que le es beneficioso. De hecho, sospechará -y puede llegar a decirlo- que los organizadores de estos juegos dejarán libre al último que quede con vida, y está dispuesta a sacrificarles a todos por escapar.

Las complicaciones en esta escena se relacionan, inevitablemente, con el fuego y el caos. Estos son algunas de las situaciones que se pueden dar:

- Una mujer se adentra, histérica, en una casa en llamas desde la que grita su hija atrapada, ¿entrarán a ayudarla? Si no lo hacen -preservar la Historia sigue siendo su misión principal, uno de sus compañeros lo hará por ellos, ¿lo detendrán? ¿cómo reaccionará su compañero cuando lo hagan?
- Un grupo de exaltados les señalan como agentes extranjeros e intentan apalearlos. Posiblemente alguno de los crononautas sea demasiado expeditivo al defenderse.



- La principal defensa contra los incendios de este calibre pasaban por realizar cortafuegos, demoliendo edificios mediante explosiones más o menos controladas. Los personajes, sin darse cuenta, se acercan demasiado a un edificio que está a punto de estallar. Cuando lo hace, la detonación les confunde y les separa, e incluso les hace pensar que algún compañero ha quedado enterrado entre los escombros. Al intentar sacarlo salvan, sin pretenderlo, a otra persona. Aún no saben que lo que hagan no va a tener efecto significativo en la Historia, con lo que pueden temer haber afectado, sin quererlo, a la Estabilidad temporal.
- Cuando estén corriendo por las calles londinenses, pueden -Voluntad + 12- unas llamaradas azules entre el fuego de una iglesia en llamas. Si no lo ven, o no reaccionan, casi cuando pasen a la altura del templo, se producirá una explosión. Con la tirada adecuada, podrán darse cuenta de que no es una explosión de pólvora normal, y en el lugar de la explosión aún quedan unas pequeñas llamas, ¿de qué se trata? Es aún pronto para que lo sepas, pero debes presentar a los jugadores esta escena.

La misión en Londres no tardará en superarse. Una vez que los personajes se alejen del foco del incendio, llegarán a una planicie llena de restos calcinados y edificios semi derruidos. Alguno de sus compañeros pedirá unos minutos para descansar, e intentarán poner en común teorías y estrategias. Eso no se alargará demasiado tiempo, pues, de detrás de unos escombros consumidos, aparece la imagen casi fantasmal, translúcida y azulada, de una mujer joven vestida con ropas que no pertenecen al presente ni al pasado de los agentes. Sus facciones y sus movimientos son demasiado regulares, a un buen fisionomista no se le pasará que con seguridad ha de ser una recreación artificial, no la representación de una persona de otra era. Transmite esta información, permitiendo toda interacción que los jugadores deseen.

*“Buenos días, contendientes. Me llamo **Óra**, y les doy la bienvenida esta competición. Un certamen que trasciende los milenios organizada por las mentes más brillantes del futuro, una prueba que quiere demostrar quiénes son los auténticos amos del tiempo. No se impacienten, por favor, encontrarán respuestas a todas sus preguntas. Mis señores les han elegido a ustedes, como transeúntes que son de las corrientes del tiempo, y se han tomado la libertad de traerles aquí. Nos*

hemos permitido retirarles sus armas, con el propósito de aumentar la emoción y llevar al límite sus capacidades. No intenten contactar con sus presentes, ni usar su tecnología integrada; es otra licencia que nos hemos tomado, sabrán comprenderlo. Mis jefes residen en un periodo que, por discreción, nos reservaremos. Disponen de todo el dinero y el poder que una persona puede desear, pero sus vidas serenas carecen de la emoción que le sobra a las suyas. Por ello, en las siguientes horas serán enviados a diferentes periodos históricos, todos ellos lo suficientemente desafiantes para ustedes. Su misión será sobrevivir, alejarse del peligro, y esperar al siguiente escenario. Si superan todas nuestras pruebas, serán devueltos, con nuestro agradecimiento, a las corrientes del tiempo, ténganlo por seguro. Pueden colaborar o competir, disponen de todo un mundo para interactuar y sobrevivir. Muchos antes que ustedes han fracasado. Un público expectante aguarda al siguiente salto, ¿están preparados?”

Si lo deseas, una pequeña esfera metálica flota a unos quince metros de ellos, grabándolos y transmitiendo la señal al futuro. Los decadentes millonarios que les han secuestrado, no obstante, no sospecharán de ninguna maniobra que quieran realizar para escapar y la presencia del pequeño dron no será una interferencia.

Los otros abducidos son tu herramienta de interacción, o de competición si lo deseas. No dudes en matar a alguno de ellos para remarcar el peligro. Si prefieres enfocar la partida como una versión temporal de *Los juegos del hambre* o de *Battle Royale*, siéntete libre y cambia escenas enteras si es preciso. Los personajes pueden querer cumplir las misiones o intentar huir, de una forma que se verá más adelante; la pasividad es una opción peligrosa. Narraremos las escenas y los peligros contando que los jugadores optan por escapar. Si deciden lo contrario, simplemente ignora los datos que facilitaremos para la fuga, o permite que los integren en su lucha por la supervivencia.

Un inciso: la amenaza de la interferencia

Puede que los jugadores lleguen a una conclusión. ¿Y si juegan con la amenaza? Sus secuestradores se encuentran en el futuro, ¿y si el grupo juega con el farol de amenazar con cambiar la Historia, haciendo que ellos no existan en el futuro. No sería tan descabellado, pues los lugares a los que les trasladan son momentos históricos de relevancia. Si hacen eso, o si los agentes están tan preocupados por no cambiar el pasado que el juego deja de ser divertido (tanto el juego en el que participan los personajes como el que protagonizan los jugadores), el holograma se materializará y dirá, sin mentir: *“No se preocupen por la eventualidad de un cambio en la Historia. Sus anfitriones se han asegurado de comprobar- y tienen medios para hacerlo- que todo lo que ustedes hagan en estos escenarios no tendrá efectos reales en la Historia. Combatan, mienten, roben, manipulen,... el pasado, presente y futuro por el que tanto luchan no sufrirá cambios significativos”*. De eso se puede deducir, evidentemente, que no podrán evitar ninguna de las catástrofes a las que se enfrenten, aunque puede que sí salvar -o acabar con- alguna vida.

El paraíso del juicio final, Archipiélago de Krakatoa, 26 de Agosto de 1883

Su siguiente salto les lleva, extrañamente, a una isla paradisiaca, eso sí, con un inquietante volcán humeando en su centro. No les costara descubrir que están en Krakatoa, una isla del archipiélago al que da nombre en Indonesia, cuyo volcán explotó a finales del siglo XIX acabando con la casi totalidad de sus habitantes. La explosión, que se escuchó a tres mil kilómetros de distancia, virtualmente hundió la isla, y el oleaje consecuente llegó incluso a detectarse en el canal de la mancha. Más de treinta y cinco mil personas murieron ese día, muchos de sus cadáveres se encontraron meses después en lugares remotos. ¿Cómo reaccionarán los personajes? La solución más lógica será hacerse con un barco e intentar huir de la isla -sus captores es lo que esperan y con esa solución darán por superada la misión, pero, como buenos narradores, atenderán toda opción creativa que les ofrezcan.

En la isla los acontecimientos se desarrollarán de la siguiente manera:

- Carl ha llegado a donde están ellos, pero con una activación forzada de sus capacidades. Se ha materializado en una niña nativa de nueve años.
- Un científico, el **doctor Torin Holland**, y su hija, la geóloga **Ellen Holland**, han llegado para investigar las últimas erupciones. Están acompañados por unos nativos, supersticiosos sobre la naturaleza del volcán. Están lejos de las poblaciones más habitadas, y, si superan Historia, 15, sabrán que les resta menos de un día.
- Podrán ver como los nativos intentan sacrificar a uno de los suyos, para calmar al volcán. Alguno de los crononautas que les acompañan intentarán rescatarlo.
- Los nativos recelan de los agentes y sus acompañantes, ¿son acaso demonios que están enfureciendo al volcán? Recelarán más de ellos si les ven curioseando alrededor del barco de los científicos.
- Los Holland les invitan a pasar unas horas con ellos, a cenar y a discutir sobre la situación de Krakatoa, ¿accederán?
- En algún momento, los indígenas les atacarán.

No te preocupes en precipitar la salida de los personajes si los jugadores son hábiles; siempre podrás acortar o alargar la sesión incluyendo nuevos destinos a tu criterio. Si están decididos a organizar su fuga, puede serles de utilidad algo. En el momento del sacrificio, el shamán al cargo alzará un extraño cristal facetado:

“¡El volcán vierte sus lágrimas para demostrarnos que este sacrificio es necesario para que el dios de lava y los hombres que viven a sus pies convivan en paz!”

Con Intelecto + 12, podrán saber que es un cristal del tiempo, un rarísimo componente que se crea en las corrientes del tiempo y que, ocasionalmente, llega a nuestra realidad: *“esos cristales tienen un gran poder sobre la tecnología temporal”*, dice Tosk; *“su valor en el mercado es incalculable”*, añade Aledis Kelcher. Es buen momento para que sepas que la forma de trasladar a sus abducidos de la que disponen sus secuestradores interacciona con las corrientes, generando esquirlas de mayor o menor tamaño de cristales del tiempo. Uno de ellos cayó en las llamas en Londres, lo que provocó esa rara explosión. Otra fue hallada en Krakatoa por los nativos, que la interpretaron como una señal de los dioses. El grupo puede discutir sobre la utilidad del cristal del tiempo. Más allá de su valor, con el conocimiento de todos pueden intuir una forma de utilizarlo: *“-Los cristales del tiempo almacenan energía cada vez que viajan por las corrientes, si los*



llevamos con nosotros, en cada salto, acumularán más y más energía. La tecnología de mi pueblo funcionaba en esos principios.- dice Tosk, con un deje melancólico.

-¿De qué nos servirá eso?- bufó Abigail Ogowe. Dimitri Paliakov chasquea los dedos.

-Estelas del tiempo. Todo salto temporal deja tras de sí una estela en las corrientes. Si construimos una bobina retroalimentada de cronoéter, podríamos seguir el rastro temporal de nuestros secuestradores.

-¿Cronoéter? Taquiones, querrás decir.- puntualiza Tosk, puntillosa. Paliakov le quita importancia.

-¡Podría funcionar! Lástima que no disponga de mi laboratorio.

-Yo comercializo productos como ese- se une Kelcher-. Recordadme que os dé mi tarjeta. Podría reproducirlo, si dispusiese del material necesario.”

Por supuesto, haz partícipes a los agentes de este debate, pide tiradas, desliza sugerencias, para que formen parte del complot; en resumen, si consiguen el material adecuado -según vayan encontrándose en momentos y lugares pueden ir improvisando cosas que le sean útiles-, podrían crear un aparato que les permitiese, en lugar de ir a donde sus secuestradores deseen, al lugar donde se encuentran estos, siguiendo la estela temporal de la lanzadera que les está catapultando. Sea como fuera ese punto, cuando los abducidos se estén alejando en el barco que han robado, las primeras grandes explosiones comenzarán en el volcán, piedras incandescentes caerán por toda la isla y nubes de humo negro ascenderán al cielo. Óra aparecerá, les felicitará por su ejecución y anunciará su salto a su siguiente destino.

En la línea de flotación. RMS Lusitania, cerca de las costas irlandesas, 7 de Mayo de 1915

El RMS Lusitania fue un barco de bandera británica que fue torpedeado en el Atlántico por un submarino alemán. El barco no tardó en hundirse, y esa rapidez, junto a la desorganización en la evacuación y la pérdida de botes salvavidas, hizo que fallecieran más de un millar de personas. Este cobarde ataque indignó a la opinión pública de muchos países, y favoreció la entrada de los Estados Unidos en el conflicto. Su perfil y tamaño, similar al del Titanic, su trágico destino, y las



implicaciones en la Historia que tuvo su hundimiento, convierten al Lusitania en un barco para la leyenda.

Los personajes aparecerán disgregados cuando se materialicen en pasillos y estancias del navío. Unos y otros deberán encontrarse, y no tardarán en encontrar a Carl, en este caso, una joven americana casadera que deberá esquivar a sus padres. Por desgracia, despiertan sospechas -estamos en medio de la Primera Guerra Mundial- y un grupo de marineros, junto con el capitán, **William Thomas Turner**, les rodeará y les pedirá explicaciones de quiénes son y cómo han llegado allí. Dedica una buena escena a la interpretación, y casi con seguridad acabarán encerrados en algún calabozo. Si los personajes no recuerdan mal, no queda demasiado para el ataque -aunque no sepan que no pueden cambiar la Historia, no deberían intentarlo; ¿y si por no hundirse el Lusitania, EEUU no hubiese entrado en la guerra, o lo hubiese hecho cuando su presencia no podía ya decantar la contienda a favor de los aliados?

Una vez encerrados, ¿cómo saldrán? Sé flexible a sus esfuerzos y permite una salida más o menos sencilla, aunque ten en cuenta que oficiales y marineros se encargarán de poner el barco patas arriba para encontrarlos... antes de que el submarino alemán haga blanco sobre su casco a las dos de la tarde y el Lusitania pase a la historia de la infamia. Concéntrate en reflejar el caos, el miedo, la desorganización y la incredulidad que vivieron víctimas y supervivientes. Lo que los amoraes millonarios que les han secuestrado esperan de ellos es que consigan un hueco en una de las barcasas de salvamento, tras lo que desaparecerán hasta su siguiente destino.

Libertad bajo palabra. Lisboa, 1 de Noviembre de 1755

En la mañana de Todos los Santos de 1755, un terremoto de nada menos que de 9 en la escala de Ditcher a 300 kilómetros de la costa lisboeta agitó la hermosa ciudad durante cinco minutos, arrasándola después con una sucesión de tres tsunamis. Los supervivientes se enfrentaron tras ello a varios días de incendios en las zonas no anegadas. Tras esa concatenación de horrores, noventa mil personas fallecieron en la capital de Portugal, de una población total de doscientos setenta mil. Es en una plaza central lisboeta, esa misma mañana, donde aparecen. No les será difícil comprobar que se encuentran en una mañana de Todos los Santos -la ciudad madruga y muchos devotos se acercan a las iglesias-, y quien sepa algo de Historia europea recordará la catástrofe -aunque puede que no recuerde la hora exacta a la que se produjo-. Estas son las complicaciones que tendrán en



esta parte de su misión:

- No localizan a Carl, ¿dónde se encuentra? Para su desgracia, su consciencia ha pasado al cuerpo de un reo. No está lejos de donde está el grupo, pero, ¿cómo descubrirlo? Algún miembro del grupo puede sugerir que lo abandonen, ¿lo harán? Si no encuentran manera de localizarlo, introduce a un pillastre que se les acerque: *“me ha dicho un señor que busque a unos amigos suyos, los más raros que encuentre en la ciudad. Me ha pedido que les diga dónde está, que ustedes me pagarían”*. Obviamente, no les dirá dónde está hasta que le paguen. O no tan obviamente, no deja de ser un niño y ellos crononautas que se las han visto putas como para que un mocoso les detenga. El niño les dirá que por los barrotes de la prisión, un hombre andrajoso les ha dicho que vayan a buscarlo. Por supuesto, ese contratiempo pondrá a prueba a los jugadores en una carrera, nunca mejor dicho, contra el tiempo.
- El grupo pasa cerca del taller de un orfebre. Uno de sus compañeros más técnicos señalará la pertinencia de hacerse con algo de oro, un conductor inestimable para construir su máquina, ¿tendrán tiempo?
- Han de alcanzar un punto elevado y alejado del Tajo antes de las diez y cuarto, la hora de la llegada de los tsunamis. Antes habrán tenido que soportar cinco minutos de temblores, con el suelo abriéndose a sus pies, los edificios resquebrajándose y las campanas de las iglesias sonando aterradoramente, agitadas por el terremoto. Tras ver como el mar arrasa la ciudad -aún le queda mucho por sufrir en las siguientes jornadas a la triste Lisboa-, saltarán a su siguiente destino.

Las últimas horas del Tercer Reich, Berlín, 30 de Abril de 1945

Esta escena será corta pero muy intensa. Se encontrarán cerca del río Espree, entre las ruinas del Berlín del Tercer Reich, a pocas horas de caer bajo el poder soviético. Se verán en medio de tiroteos de soldados desesperados del ejército alemán -muchos niños, niños de 13 y 14 años,- y los implacables soviéticos, en una batalla entre explosiones, polvo y escombros. Carl se ha materializado en el cuerpo de uno de estos jóvenes soldados, rezagado de su destacamento. El grupo presencia como un soldado alemán es abatido. Aledis Kelcher parecerá desagradablemente alegre ante el hecho: *“Un detonador. Ese soldado iba a detonar una bomba en la distancia. Ese detonador nos resultaría muy útil Su electrónica es sencilla pero podría incluirla en nuestro aparato”*. Puedes sustituir, sin duda, la ocurrencia de la traficante por un descubrimiento de uno de los agentes, tirada de ☺ mediante. Completa esta escena con algún combate, alguna escena de sigilo entre ambos bandos y puede que con alguna explosión de una bomba arrojada desde el aire. Tras los momentos y peligros que decidas interesantes, lo más duro de la batalla se traslada a otro barrio de la ciudad, y es buen momento para poner fin a su misión en Berlín. Mientras el holograma se les aparece y su cuerpo se desmaterializa, Adolf Hitler se suicida en otro lado de la ciudad.

Pesadilla a un millón y medio de pies, Estación Espacial Unidad, órbita terrestre, 1 de Febrero de 2319

Sin demasiados incidentes el grupo se irá reuniendo después del salto, incluyendo al bueno de Carl, ahora ocupando la mente de una mujer de negocios de mediana edad. Cuando los personajes lleguen a uno de los ventanales de estas instalaciones luminosas y futuristas, no podrán contener su sorpresa. Están en órbita terrestre, sobrevolando, a 500 kilómetros de altura, la península de la India. En alguno de los terminales no tardarán en descubrir la fecha en la que están, pero, ¿qué se supone que va a pasar? No olvidemos que los agentes temporales no conocen el futuro del ser humano, salvo detalles concretos vinculados a sus misiones en curso. Será la peligrosa Ogowe -o Tosk, en su defecto- la que dé sentido a la escena:

“-Lo que está a punto de ocurrir marcará la Historia de la Humanidad en la conquista del espacio

durante el siguiente siglo. Estamos en la Unidad, una estación de quince kilómetros de largo que no es sino el primer peldaño en la construcción de un anillo que rodee toda la Tierra, una base de más de cuarenta mil kilómetros que se completaría en los siguientes ciento veinte años. Hoy todo cambiará. Un fallo catastrófico en los motores de reajuste de órbita sacará a la Unidad de su posición estacionaria, cambiará su punto de rotación y la hará girar sin control. Cuatro horas después, toda la estructura se precipitará contra el cono sur del continente americano. ¿Creeis haber visto desastres hasta ahora? Millones de personas morirán en el acto, y decenas de millones lo harán en las décadas siguientes, a causa de los efectos provocados por el impacto. Una catástrofe que marcará el declive de los segregados estados de la Tierra y su ineficaz democracia.”

Por si no lo recuerdan, aunque esto pertenece a su futuro y una interpretación libre de las leyes de la Agencia permiten que un crononauta altere su futuro -en sentido estricto, no podrían hacerlo pues disponen de información privilegiada del futuro-, los secuestradores han calculado -y han calculado bien- que no pueden cambiar la Historia. Su única posibilidad es robar una cápsula de salvamento y huir mientras haya tiempo. Estos acontecimientos y circunstancias se darán en esta misión:

- Aunque en constante construcción, en la base hay mucho movimiento y gentes de la Tierra -o de fuera de ella- la recorren a diario, con lo que no llamarán demasiado la atención. Todo ello, mientras no se adentren en zonas reservadas e intenten manipular los controles o las propiedades de la base.
- Astutamente podrán darse cuenta de que a los componentes que han incorporado a su mecanismo de alteración temporal le falta un componente vital. Al cableado de mediados del siglo XX, el oro conductor del siglo XVIII y al cristal del tiempo se debería unir algún tipo de computerización que controle la retroalimentación taquiónica y la compense en su paso por la estela del tiempo. Ese componente podría sacarse -sería el más adecuado- de la red de análisis interno de la estación.
- Los sistemas de seguridad de la base son muy avanzados, y droides de defensa responderán a sus acciones. Quizá en sus anteriores viajes hayan conseguido armas, o puedan hacerse con ellas aquí.
- Los nativos de este siglo son confiados, pero, ¿podrán embaucarles de alguna manera? Quizá deberías darles una oportunidad a tus jugadores sin lo intentan.
- La escena, si deciden perder tiempo en recoger los circuitos de los sensores, concluirá entre las alarmas, la gente de la estación corriendo entre el caos y la Unidad hundiéndose en las capas superiores de la atmósfera.

Último salto... o no

Si los personajes han reunido los materiales que precisaban, podrán activar la bobina retroalimentada de taquiones cuando se desmaterialicen. El salto será agitado, incómodo, largo, pero les llevará a su objetivo, la mansión donde se reúnen los millonarios que les abdujeron. Si no consiguieron recopilar los materiales, o decidieron no hacerlo, deberán completar algún salto más para que sus secuestradores les devuelvan a sus puntos de origen. Estos pueden ser alguno de esos posibles viajes adicionales:

- **Central nuclear de Three Miles Island**, 28 de marzo de 1979, en uno de los mayores accidentes nucleares de la Historia.
- Terrorífica aparición en los sótanos de un **circo romano**, en algún momento del 25 a.C..
- **Bombardeo de Guernica**, 26 de Abril de 1937.

Enfrentándose a sus captores, algún lugar de la Tierra, 2275

Los secuestrados habrán conseguido su objetivo y se materializarán en diferentes lugares de un palacete amplio, de paredes blancas luminosas y decoración recargada e incomprensible para los cánones del presente de los agentes. Los secuestradores se encuentran en un salón amplio y circular,

en sillones bajos dispuestos en círculo observando una representación holográfica central del escenario donde esperan que aparezcan sus competidores -la central nuclear de Three Miles Island-. Se hacen comentarios de cada uno de los secuestrados y se comentan momentos de lo vivido hasta entonces en el torneo. Distinguen a ocho personas, principalmente ancianas, de gesto repulsivo y vestimenta acorde con su posición. También hay un alienígena de aspecto insectoide y lenguaje a base de chasquidos, perfectamente acogido entre los otros potentados. Hay cuatro guardias, pero están despreocupados, y el grupo dispondrá de unos minutos para organizarse su ofensiva. De Carl no hay ni rastro.

Para unos personajes experimentados como son los presentes no sería difícil hacerse con la situación. Cuando la situación esté aparentemente controlada, uno de los millonarios, que ha permanecido escondido -se ausentó casualmente en el momento previo a la aparición de los secuestrados- y toma como rehen a uno de los contestatarios abducidos:

“¿Quiénes os creéis para rebelaros?! ¿Qué sois sino la escoria del Tiempo?! Nosotros controlamos países, mundos incluso, ¿deberíais agradecerlos que hayamos clavado nuestras miradas en vosotros! Habéis escapado de las mayores pesadillas que ha vivido la Humanidad, ¿no escaparéis ahora!”

¿Qué harán los agentes? Los más vehementes de sus compañeros en la aventura exigirán actuar de inmediato. Pero algo ocurre. Otro de los magnates se está acercando sigilosamente al secuestrador por su espalda, pidiéndoles silencio. No debería costarles adivinar que se trata de Carl, dispuesto a salvar el día. Lo mejor que pueden hacer los personajes es distraer al secuestrador; los resultados de otras actuaciones deberán ser evaluadas por ti.

Despedida

La misión acaba de forma exitosa y el grupo se despide. La lanzadera temporal de los millonarios tiene sus controles en esta misma sala, con lo que no les costará reprogramarla para devolverles a sus puntos originales. Dimitri Paliakov encontrará aquí también su querida máquina del tiempo, mientras que Tosk encuentra que sus mecanismos temporales están otra vez bajo su control. Carl cree que podrá volver a su cuerpo sin problemas, mientras que el resto dependerá de la máquina que les secuestró, una máquina que no les costará anular para que no vuelva a ser usada para secuestrar a nadie más. Haz recordar a los agentes que la Agencia Temporal existe en esta época, y sus compañeros de este futuro podrán hacerse cargo de los delincuentes. Dedica unos minutos a la despedida, máxime si los jugadores han simpatizado con sus compañeros de misión; ¿volverán a encontrarse? Es posible.

Tras decir adiós, las luces de la lanzadera les envuelven y les devuelven a su presente.

Aliados circunstanciales

Estas son las fichas de los crononautas abducidos en Los juegos del tiempo, para usarlos como aliados para esta misión, o como posibles personajes jugadores, unidos para la ocasión a los habituales agentes del tiempo.

Dimitri Paliakov

Pionero de la era de los prodigios

FORTALEZA 3 Delgaducho

REFLEJOS 4 Anticipa reacciones

VOLUNTAD 6 Explorador del porvenir

INTELECTO 5 No sabe lo que es imposible

5 Determinado

6 Sobrevivió a algún duelo

4 Distráido

6 Mostrar seguridad

2 Clasista

5 Historia rusa

7 Artesano

5 Comprensión intuitiva del tiempo

Iniciativa: 6

Bonificación al daño: +2/+1

Aguante: 6

Defensa: 15

Resistencia: 18

Hitos

♦ Se educó en un entorno que veneraba la cultura germánica.

♦ En su familia, las mujeres eran ciudadanas de segunda.

♦ “Solo la educación igualará a todos los hombres”.

♦ Vio cosas en su primer viaje en el tiempo que le marcaron y que no comenta con nadie.

Complicación

Demasiado chapado a la antigua.

Drama 5

Giovanni Negri

Herramienta de la crisálida

FORTALEZA 6 Soldado adiestrado

REFLEJOS 5 Dar el primer golpe

VOLUNTAD 5 Por la crisálida

INTELECTO 2 No pensar antes de actuar

7 Escalar

7 Armas de distintas épocas

5 Listo para el combate

4 Amenazar

1 Secuaz silencioso

4 Datos necesarios para cumplir su misión

5 Artesano

2 Crisálida, nada más importa

Iniciativa: 6

Bonificación al daño: +3/+1

Aguante: 8

Defensa: 17

Resistencia: 24

Hitos

◆ La Liga Crisálida le salvó de niño de la pobreza y le dio un sentido a su vida.

◆ Ha visitado cuatro siglos diferentes.

◆ Entrena a nuevos reclutas.

◆ La Crisálida le ha dicho cómo morirá.

Complicación

Sólo sabe seguir órdenes.

Drama 5

Tosk

Guerrera en una batalla eterna

FORTALEZA 5 Organismo mejorado

REFLEJOS 7 Gatillo fácil

VOLUNTAD 6 No se rendirá jamás

INTELECTO 7 Fría

9 Proezas sobrehumanas

7 Su propio cuerpo es un arma

5 Oído dañado en una batalla

3 Atterradora

2 Discurso confuso

8 Lo sabe todo de todo

6 Ingeniera

8 Anticipar efectos en la línea temporal

Iniciativa: 10

Bonificación al daño: +3/+1

Aguante: 8

Defensa: 24

Resistencia: 18

Hitos

- ◆ Una vez se encontró con su yo futura, que había cambiado de bando en la Guerra del Tiempo.
- ◆ Hizo que una conocida guerra cambiase de ganador.
- ◆ Conoce a uno de los crononautas con los que ha sido abducida, pero él/ella todavía no la conoce.
- ◆ Desea la muerte, quizá como todos los de su clase.

Complicación

La multitud de líneas temporales que conoce la confunden.

Drama 5

Aledis Kelcher

Traficante sin escrúpulos

FORTALEZA 2 Delicada

REFLEJOS 4 Anticipa reacciones

VOLUNTAD 5 Mirar por encima del hombro

INTELECTO 7 Tan inteligente como cree serlo

3 Determinado

3 Otros luchan sus batallas

4 Distráido

5 Negociar un precio

4 Dar discursos a sus enemigos

8 Mujer renacentista

7 Ingeniera

7 Tecnología aplicada

Iniciativa: 5

Bonificación al daño: +1/0

Aguante: 4

Defensa: 12

Resistencia: 12

Hitos

♦ La Agencia va detrás de ella desde hace tiempo.

♦ Acapara las conversaciones.

♦ Dispone de una red de contactos por varios siglos.

♦ Nació en la segunda mitad del siglo XXI.

Complicación

Arrogante.

Drama 5

Abigail Ogowe

Agente de la Cúpula

FORTALEZA 4 Entrenada

REFLEJOS 5 Buenos resultados en simulaciones

VOLUNTAD 5 La Cúpula es su fuerza

INTELECTO 4 Astuta

4 Buen fondo

6 Armas a distancia

4 Confía demasiado en su vista

6 Ocultar planes

5 Discurso político

5 Culturas del mundo

6 Soldado profesional

4 Alterar la Historia a conveniencia

Iniciativa: 7

Bonificación al daño: +2/+1

Aguante: 6

Defensa: 16

Resistencia: 18

Hitos

- ◆ Se presentó voluntaria para su misión.
- ◆ Conoce la genealogía del fundador de la Cúpula al mínimo detalle.
- ◆ Tienes sus propias ideas de cómo hacer que la Cúpula perviva.
- ◆ Piensa a largo plazo.

Complicación

Le cuesta confiar en la gente.

Drama 5

Carl Temblay

Discreto ciclo

FORTALEZA 2 Flaco

REFLEJOS 5 ¿Luchar o huir? ¡Huir!

VOLUNTAD 6 Superviviente nato

INTELECTO 5 Pensamiento rápido

3 Comprende sus limitaciones

3 Pegar y correr

7 No se le escapa nada

8 Actor consagrado

5 Simpático

6 Aprende rápido

4 Chapuzas

4 Experto en lo que le pasa

Iniciativa: 7

Bonificación al daño: +1/0

Aguante: 5

Defensa: 13

Resistencia: 15

Hitos

◆ Solo ha conocido a una persona con su misma capacidad.

◆ Está tan acostumbrado a huir a su propio pasado para cambiar situaciones de peligro, que en situaciones en las que esa capacidad está bloqueada sufre dificultades.

◆ Siente que hay algo oscuro en su futuro.

◆ Cree que hay alguien tras su pista.

Complicación

Al cambiar a nuevos cuerpos, sus capacidades físicas cambian.

Drama 5