

## Adictos al tiempo

*“-¡Eres un hipócrita! Como si no tuvieras nada que ocultar.*

*-No se me ocurre qué.*

*-A mi me dieron Temproxat cuando llegué. ¿Crees que no he notado el olor de las gotas de los ojos? Venga ya, pasé una semana retenida sudando esa mierda. Reconozco a un adicto temporal cuando lo veo.”*

Los visitantes, Episodio 1

La presencia de un viajero en el tiempo desorientado en una época pretérita sugiere que alguien, a mediados del siglo XXI, está traficando con una droga que confiere cronocapacidades limitadas a quién la ingiere. La investigación de los agentes les lleva a una ciudad en eterna decadencia en una época en crisis. La complejidad del lugar al que se dirigen, junto a la gravedad del problema al que se enfrentan, hace más recomendable que nunca acudir a aliados nativos, conocedores del entorno y de las complicaciones del momento: los especialistas de las **Trauma Units**.

**La historia hasta ahora:** La mitad del siglo XXI fue un periodo oscuro, dominado por la depresión económica, la contaminación y la desigualdad y controlado por las megacorporaciones, que se impusieron como las auténticas dominadoras del mundo, por encima de los débiles gobiernos. La ciudad de Detroit refleja como ninguna las características de este periodo. Una ciudad de violencia entre luces de neón y de grandes contrastes económicos entre espectáculos holográficos, donde la seguridad y la sanidad se pagaban muy caras.

**Puntos de Estabilidad:** 9 por nivel

### Formas de dirigir *Adictos al tiempo*

Con esta aventura, intentamos hacer un *crossover* entre dos de los juegos que utilizan el sistema *Hitos*, y jugar con la idea de que ambos pertenecen al mismo universo -algo complicado, conociendo sus trasfondos, pero, ¿quién sabe?-. Por las características de la aventura, no solo es posible combinar las tramas de ambos trasfondos -usando un escenario muy trabajado y desarrollado para nuestros agentes temporales, y ampliando los enemigos y amenazas para las Trauma Units- sino que podremos coordinar a dos grupos de juego para que trabajen juntos en esta misión. También es posible hacer frente a esta misión con un único equipo, usando la información del otro juego como inestimable fuente de trasfondo con el que enriquecer la partida, o adecuando la trama a tu propia idea de tu universo de juego.

### Señales en el tiempo (*Las Corrientes del Tiempo*)

En la sala de reuniones de la Estación, la sede de operaciones de la Agencia temporal, la patrulla de los jugadores recibe instrucciones para su siguiente misión. Las lecturas de los sensores de la Agencia han hallado señales de salto temporal en el Londres de 1630, una época en la que Inglaterra se vio amenazada desde varios frentes bajo el gobierno del timorato Carlos I, aunque en un momento concreto en el que a Historia no tiene registro de ningún hito destacado. Cuando en la pantalla de la sala de reuniones se muestren las señales que llamaron la atención a los técnicos se sensores, pide una tirada de Intelecto + 🌀 20. Quien la supere podrá reconocer el perfil de su onda; una reducida amplitud y longitud de onda, de cresta roma, que se repite rápidamente en un breve periodo de tiempo y se disipa con rapidez. Parece la firma propia de un salto por preparado, por algún tipo de medicamento, activo o poción que hace que quien la tome adquiera, momentáneamente, la posibilidad de viajar en el tiempo. Los preparados son, con mucho, el procedimiento menos común de viaje en el tiempo, así que la misión servirá para ahondar en su conocimiento. Si la situación no se descontrola...

Tras los preparativos habituales, el grupo podrá saltar al Londres del siglo XVII. La señal ha aparecido en una plaza en una barriada humilde, en una mañana de miércoles de mercado,

Posiblemente, los jugadores buscarán un acercamiento discreto, sutil, echando un vistazo o haciendo discretas preguntas, pero pronto verán que no se enfrentan a uno de esos cronodelincuentes discretos y perfectamente camuflados con su entorno. Al poco se oirá un griterío, un bullicio de sorpresa. La gente hará corrillo en torno a una persona. Si los agentes se abren paso, verán a un hombre de unos treinta años, delgado, con barba descuidada y pelo pelirrojo desgredado. Tiene la mirada perdida, extraviada, se tambalea y habla en inglés americano sin decir nada coherente. Lleva unas zapatillas de felpa, unos calzoncillos a rallas y una camisa hawaiana abierta. Sostiene en una mano una botella de cerveza y con la otra, señala al gentío y les acusa de ser alucinaciones mal conseguidas de temática inglesa. La gente se burla de él, los niños harán acopio de piedras para tirárselas y nadie le toma en serio; sin duda, un loco, o un borracho. Efectivamente, parece muy afectado, más colocado que borracho -Intelecto + 13- y lo más probable no es solo que no sea un crononauta voluntario, sino que no creen que sepa que está en otra época. Si consiguen Intelecto + 14, se percatarán de que tiene en su bazo unas placas articuladas con un potente sistema informático y de comunicaciones incrustado, y cableados de potenciación cardíaca en su pecho de Kitsune Inc., una serie de implantes cibernéticos que se popularizaron a mediados del siglo XXI y que hace tiempo cayeron en desuso. Deja que los jugadores manejen su escena, pero pueden estar tranquilos porque este hecho será interpretado de forma inofensiva por los nativos, y a lo sumo lo podrían complicar introduciendo a una guardia interesada pero poco beligerante o a unos niños que enfurecen al drogadicto arrojándole piedras con la pericia de un arquero bretón. A parte de ello, no costará llevarlo a un lugar tranquilo desde el que regresar a casa.

La solución más obvia es trasladar al viajero al presente para que sea estudiado y se comprenda la forma y el porqué ha viajado en el tiempo. Aún cuando no se han disipado la desorientación de su detenido, es posible que vayan descubriendo algo sobre él. Por medio de sus huellas dactilares, o de los códigos de sus implantes, podrán saber que se trata de **Igor Popov**, el que fuera prometedor diseñador de software para implantes ópticos y que, tras caer en problemas de drogadicción, vendió sus participaciones de su propia empresa y vivió en Detroit hasta los 57 años de las rentas y beneficios por patentes. Los médicos de la Agencia identifican en las lecturas de su corteza prefrontal los síntomas propios del consumo de algún tipo de estimulante, un perfil electroencefalográfico muy peculiar, con mucha intensidad de ondas beta, y notan trazos de ciertos compuestos químicos extraños en su sangre, demasiado metabolizados como para que sea posible sintetizar el principio activo. Podrán interrogar a Popov cuando se despierte. Ten en cuenta que en 2066 faltaban décadas para el primer viaje en el tiempo oficial, así que deberán ser discretos con él. No costará hacerle creer que están en algún hospital de la enferma Detroit, y Popov no es para nada consciente de que ha viajado en el tiempo. Al parecer, tomó un nuevo tipo de droga -no miente al decir que no sabe a quién se lo compró, se mueve con todos los camellos que trabajan su zona y muchos casuales- y atribuye lo vivido a su cuelgue químico. De él podrán sacar el momento del que viene; con una simple pregunta de “¿qué día es hoy?” podrán sonsacarle el momento del que viene. 8 de Agosto de 2066.

### **8 de Agosto de 2066 (Trauma Unit)**

Una emergencia advierte al grupo de Trauma Unit de que **Felicity Evans**, una de sus aseguradas está en peligro. Su seguro tiene unas coberturas que la monitorizan constantemente, en tanto sus antecedentes familiares la convierten en una persona vulnerable a ciertos accidentes coronarios. Sus constantes vitales están disparadas, las lecturas hormonales están descontroladas y su encefalograma es difícil de traducir. Improvisa algún incidente menor antes de que lleguen a su apartamento en Highsky, un barrio seguro y acomodado en Nuevo Detroit. La mujer está tirada en la cama, agarrotada, con gesto de éxtasis, escasamente reactiva a los estímulos del exterior y sufre esporádicas convulsiones. Lo más sorprendente es que su piel riela y se hace translúcida por momentos. Los miembros del equipo intentarán estabilizarla, con poco éxito. Evans tiene

antecedentes de consumo de drogas, y si los buscan, encontrarán indicios en la habitación de que ha tenido una de sus noches locas. En un momento determinado, el propio cuerpo de la mujer comenzará a brillar, casi parecerá desmaterializarse, Seguramente alguno de los personajes intentará recuperarla. Si se intentan alejar de ella, asustados, agarrará a uno del brazo y susurrará “veo la niebla infinita”. Un instante después, paciente y miembro de la Trauma Unit desaparecerán en un estallido de luz.

Verse en un espacio de nubes ondulantes, paz inconmensurable seguida de una sensación de caída... luz natural, olor a humo, a combustible quemado. Ambos aparecen en ruinas humeantes, entre sonido de bocinas, de gritos, de disparos y de súplicas. Aviones de vomitan bombas hacen vuelos rasantes, una de ellas cae demasiado cerca, les pitan los oídos. La paciente recupera en parte la conciencia, aunque sigue ajena a la realidad, “*Joder, parece real*”. Lo es. Alguien choca con el paramédico. Se topa con un hombre joven, cubierto de polvo, rubio y delgado. Viste con un uniforme de oficial, diría que alemán, de la Segunda Guerra Mundial. Le grita algo, le apunta con su Luger P08, pero un disparo le abre un agujero en el pecho. Felicity Evans camina sin rumbo, sin protegerse, como si todo esto no fuera más que un delirio, ¿la protegerá el personaje? Si no lo hace, ella será la siguiente en morir. Cinco soldados con uniformes soviéticos llegan en avanzada. Disparan a los viajeros del tiempo, ¿cómo se defenderán? Durante un par de turnos, deberán buscar cobertura y protegerse. Tras eso, nuevas figuras aparecerán en escena. Son los Agentes del tiempo. No les costará interpretar la situación y deberán proteger a los crononautas, por muy ilegales que sean. Recrea la escena hasta que todos se reúnan y Ariadna les pueda recuperar a todos y llevar al siglo XXII.

### **Trabajo coordinado**

De nuevo, lo más prudente sería trasladar a la afectada al siglo XXII, tras lo que no sería difícil convencerla de que todo ha sido una alucinación. Con el miembro del Trauma Unit será más complicado; ha viajado con plena consciencia y ha dejado atrás a un grupo de compañeros que ha visto como ambos se han esfumado en el aire. Este será el momento en el que ambos equipos deberán coordinarse para solucionar el problema al que se enfrentan. Para los agentes del tiempo, será un claro peligro para la continuidad del tiempo; para los Trauma Unit, una alarma médica que puede afectar a sus asegurados.

Que los agentes del tiempo acudan a expertos nativos no es tan extraordinario, y muchas veces se les consulta, o incluso se contrata sus servicios, sin desvelar su procedencia ni objetivo real. Una época tan complicada como los años XX del siglo XXI haría inestimable su ayuda. Los agentes temporales deberían tener cuidado con dar demasiada información, pero los Trauma Unit pueden haber intuido mucho de lo que ocurre, y no sería la primera vez que se reconoce a alguien del pasado la procedencia transtemporal de los agentes. Para conseguir que ellos se implique podría bastar con hacerles ver cómo cualquier cambio en la línea del tiempo les alcanzaría a ellos también, pero la jefa de operaciones Joan Keeler, por lo general muy estricta en lo referente al operativo, verá con buenos ojos la alianza circunstancial, máxime cuando los enfermeros ya ha sido contaminados. Un incentivo adicional, puede que sugerido por la propia Keeler, sería manipular desde el presente “*nuestro presente, perdón*” los seguros de los asegurados con los que tengan de trabajar -o incluso que no sean asegurados- aumenten de repente en cobertura y en beneficios para los Trauma Units implicados. Será inevitable que los jugadores caigan en cierto metarrol a la hora de aceptar esta alianza, lo cual no tiene que ser malo. Si alguna de las partes de muestra inflexiblemente reacia a trabajar en equipo, bueno, quizá sea un buen momento para terminar la partida y cada equipo, a lo suyo.

El material del partida con el que trabajan puede ser, de entrada, limitado. Disponen de las mediciones médicas de los afectados -Evans y Popov-, con la sintomatología específica, y los historiales de consumo de drogas de los afectados. En efecto ni Felicity Evans ni Igor Popov buscaban viajar en el tiempo, pero lo hicieron como efecto secundario de una droga excitante que

consumieron -esta conclusión puede resultar evidente, pero deja que ellos la saquen por sí mismos. La búsqueda de quién suministra la droga puede ser muy complicada. Hacerlo a través de los camellos que las víctimas frecuentaban llevará a un más que probable callejón sin salida. Ambos acudían a diferentes camellos, a veces a gente de confianza de esos mismos traficantes y, en ocasiones, simplemente rondaban en coche por calles de Detroit hasta que alguien les ofrecía algo. Consultar fuentes en los bajos fondos será poco productivo. Con éxito en Voluntad + ☹️ 12 podrá llegarles el rumor de que se está implantando una nueva droga en la calle, potente como pocas, pero de momento es escasa, y si consiguen la información de alguien que la venda, será sin duda un fraude para sacar provecho, sin que lo que se venda sea más que la típica mierda con la que se mercedeaba en Detroit. La ingesta de la droga fue oral, y podrán intuirlo al no encontrar ninguna jeringuilla -de reciente uso- en sus casas, ninguna marca de pinchazo y al no ver ningún rastro en sus mucosas. Mala suerte, ambos únicamente compraron – o se les suministró- una única dosis y no tienen más para analizar.

Lo que sí tienen será las lecturas biométricas de Felicity Evans, gentileza de Trauma Unit. Recordarán que, tanto a nivel hormonal como encefalográfico, ambos afectados presentaban un perfil muy característico, que pueden sondear en todos los asegurados, y acudir a toda velocidad a su encuentro en cuanto aparezcan esas señales e intentar interrumpir la crisis. Actuando rápido podrán encontrar rastros de la droga antes de que se metabolice, y puede que el consumidor no caiga en la amnesia que tan molesta está resultando a los investigadores.


### Un nuevo caso

En el momento que consideres más adecuado narrativamente, las alarmas de la Trauma Unit saltan. Los sensores incorporados de una aseguradas de Omniservice ha detectado las señales que presentó la anterior paciente, lo que anuncia que, en una media hora, la mujer puede encontrarse saltando involuntariamente en el tiempo. Los siguientes minutos para los equipos serán intensos y emocionantes, con carreras a toda velocidad por las calles de Detroit, esquivando el tráfico de las primeras horas de la noche, y la llegada al edificio Garrison, en el Barrio de las artes, donde vive la paciente. Se trata de **Shana Elmsford**, la batería del popular grupo The Raptures. Vive en un lujoso edificio de apartamentos, que tiene las puertas cerradas, y en recepción encontrarán a un portero y a un fornido agente de seguridad, que no les dejarán pasar sin una buena justificación -recordemos que las alarmas de Trauma Unit no han saltado, y no hay nada que a los trabajadores del edificio les sugiera una emergencia médica-. Dirige la escena a tu criterio, con el único objetivo en mente de que sea trepidante y con una dificultad razonable.

Al entrar en el apartamento, de decoración recargada en la que predominan recuerdos y fotografías de la propia artista, verán a Shana tirada en el sofá, ante una gran pantalla de televisión en la que se ven escenas de la versión americana de Apartamento para tres, de los años 70 del siglo XX. Shana está colocada, pero consciente, y les recibirá con sorpresa pero sin hostilidad. *“Ey, ¿quiénes sois? No hagáis que me levante, he tomado una mierda buenísima. Joder, fliparíais con las movidas que estoy viendo”*. Los especialistas médicos de los equipos deberían ponerse a trabajar, y tendrán que superar dos tiradas de tres intentos de Intelecto + 🧠 Medicina, 17, para controlar sus constantes. Lo que ni agentes del tiempo ni miembros de Trauma Units saben es que no todos los que toman la droga viajan en el tiempo, pero es, en ocasiones, un desafortunado -y poco común, en la historia de la farmacología- efecto secundario. Shana Elmsford no saltará, pero su cuerpo sí rielará y se tornará translucido y, si fallan la tirada, perderá la memoria y no podrán recuperar restos suficientes de la droga de su estómago -toca hacer un lavado de estómago- para estudiarla. En este caso, deberás improvisar una escena similar con la esperanza de que los personajes tengan más suerte.


### Una vida de excesos

Tocará ahora acompañar a Shana en su bajón tras el consumo, algo para lo que los miembros del Trauma Unit están más que acostumbrados. Poco a poco, la agradecida batería podrá ir hablando.

Contará que consiguió la droga de su minorista habitual, **Linda Chu**, una asiática que finge no hablar bien inglés y que trabaja en la zona de Rikerston. Era una especie de píldora azul con forma de ocho que, según Linda, era nueva y completamente innovadora y a la que llamó **Tidex**. Los restos de la pastilla -a penas un pequeño grumo conservado en el estómago de la chica- puede ser analizado, lo que llevará un tiempo que permitirá a los protagonistas descansar. Posiblemente, un trabajo coordinado entre los dos equipos permitirá conseguir mejores resultados. Con tiradas de Intelecto +  Medicina conseguirán lo siguiente. La dificultad es escalonada, y cuanto más obtengan en la tirada, más información conseguirán:

- **15:** El principio activo -la parte de la medicina que provoca el efecto farmacológico deseado- es una molécula con propiedades similares a las de las enzimas. Su composición, no obstante, es diferente a todo lo conocido.
- **20:** No hay trazas que sugieran que se trate de una molécula sintética, sino que más bien parece que se trata de un componente biológico natural tratado para ser consumido por un ser humano.
- **23:** El excipiente utilizado -parte de la droga que no tiene ningún efecto farmacológico, pero que facilita su consumo y metabolización- es un aglutinante con una firma química característica; quizá puedan investigar más adelante por esta línea.
- **26:** El efecto de -llamémosla así- la enzima no incide en el sistema nervioso, a diferencia de las drogas habituales, sino que activa cierta química de los orgánulos celulares de todo el cuerpo. Una simulación de los efectos del consumo mantenido de la droga anticipa una sensibilización del metabolismo celular y un aumento de la probabilidad de salto en el tiempo, hasta que dicha probabilidad, a medio plazo, sea igual a 1.

### Localizando al traficante

¿Quién está vendiendo esta droga tan peligrosa? ¿de dónde la saca? Ya deberían tener pistas suficientes como para poder localizarlo. En primer lugar, disponen de la firma química del excipiente en el que se prepara la droga. Con éxito en Voluntad +  Investigación, 18, podrán darse cuenta de que ese excipiente en particular es muy común en las drogas suministradas por los laboratorios de **Andile Walsh**, un traficante sin escrúpulos afroamericano, aficionado a los implantes cibernéticos y a la parafernalia africana, que trabaja en la zona de Dexter Wood. Si no han descubierto la firma química de la droga, todavía cuentan con la declaración de Shana Elmsford y de sus indagaciones sobre Linda Chu. Andile Walsh es un viejo conocido de la justicia y al que tradicionalmente se vincula a asuntos poco claros pero nunca tan extraños como los que ocupan a ambos grupos. De los archivos de la agencia pueden obtener la información de que Walsh morirá dentro de 6 años, en una persecución con la policía, cuando su poder esté muy deteriorado por la mayor presión de un estado que recobra su poder y tras ser traicionado por una de sus lugartenientes.

De esa informante, o de la manera que quieran utilizar, podrán obtener que Walsh se encuentra en un momento de expansión de su territorio, y que calles del barrio de Lawrence están ahora, al menos nominalmente, bajo su control. Ciertamente, esas zonas no son reclamadas por ninguna banda, ni parecen suponer una ventaja táctica o económica real sobre sus competidores. El que Andile Walsh se haya extendido a ese lugar, no obstante, sí que tiene relación con el nuevo producto que circula en la ciudad de Detroit.

### ¿Dónde se procesa la droga?

Para descubrir dónde y cómo se realiza esta droga, será precisa cierta labor detectivesca y tirar de recursos o contactos. Permanece abierto a toda sugerencia que te hagan y a cualquier línea de investigación que quieran abrir. Será muy complicado que los camellos confiesen dónde recogen la mercancía, pero pueden seguir a uno -demandando todas las tiradas que consideres oportunas- hasta el lugar donde quedan con **Jade Geller**, una de las mujeres de confianza de Walsh -la que

posteriormente le traicionará, por si quieren hacer algo con ese dato-, que les llevará en un vehículo bien escoltado la droga, para luego dirigirse al barrio de Lawrence, donde hombres armados vigilan con celo el perímetro.

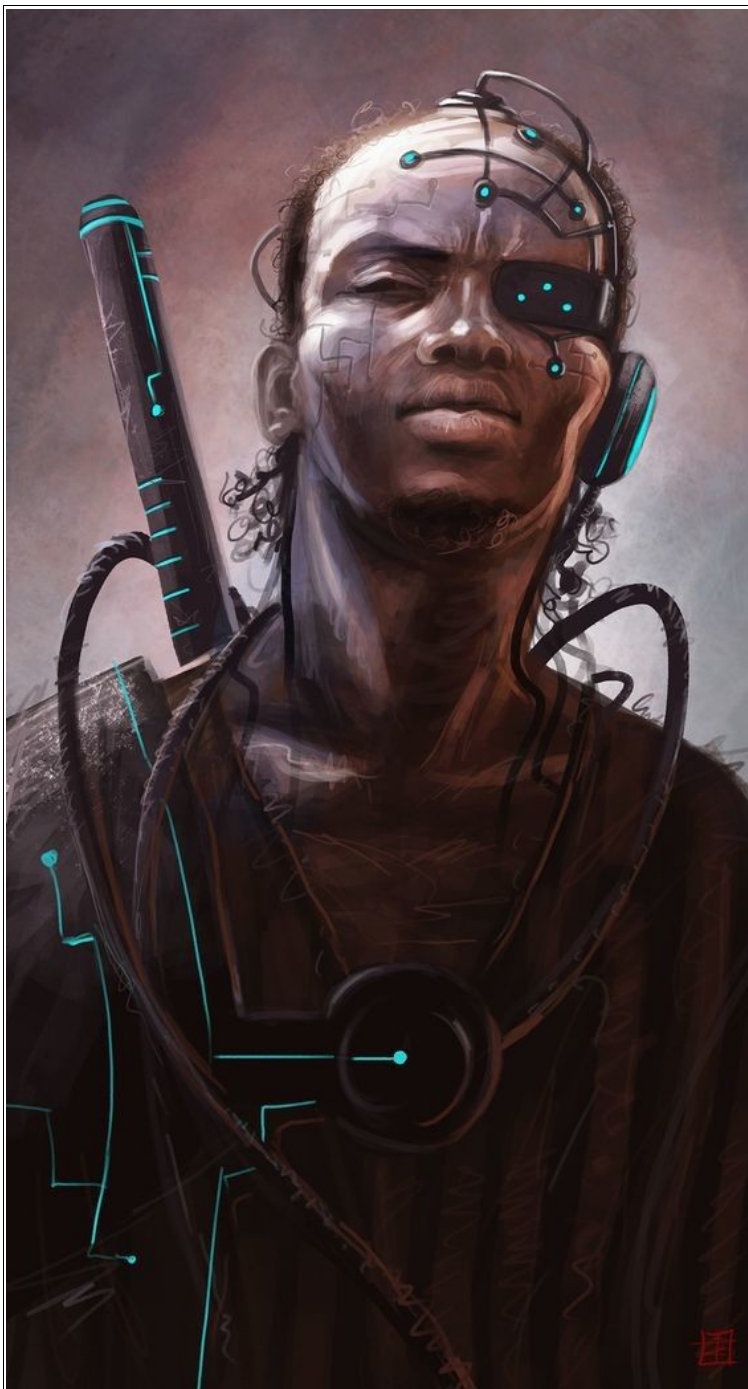
Manejarse por informadores habituales puede tener resultado, pero es muy posible que Walsh se dé cuenta de que alguien está intentando localizarlo y mande a unos matones contra ellos. Con algo de fortuna y una gran dosis de sutileza, pueden conseguir también el chivatazo de que Andile Walsh está alistando un pequeño ejército para proteger su nuevo territorio –su nuevo laboratorio en realidad-, y que tal es la demanda que no se están siguiendo las medidas de precaución habituales; esta es una inmejorable posibilidad de infiltración, ¿la desaprovecharán? Los miembros del Trauma Unit lo tendrán más complicado -quizá los hombres de Walsh tengan manera de rastrear sus identidades- pero los agentes del tiempo podrán aprovechar la situación para acercarse al traficante.

Si siguen esta línea, les convocarán en un edificio abandonado, les vendarán los ojos, les llevarán a un almacén abandonado y les interrogarán de la manera que pienses adecuada para descubrir si tienen intenciones poco claras. Tras eso, en unas horas les llamarán para quedar con ellos nuevamente y trasladarles a los laboratorios.

Por supuesto, estas son solo algunas de las maneras -posiblemente las menos creativas- de encontrar el laboratorio; disfruta atendiendo a las aproximaciones que tomen tus jugadores.

### **El secreto de Andile Walsh**

Pero, ¿cómo consiguió Walsh una droga capaz de manipular el propio tejido del tiempo? Todo comenzó en el Viejo Detroit, hace un año. 2065 fue el destino de Bernard Crown, un crononauta independiente del siglo XIX conocido por manejar una tecnología temporal nefasta y dañina, que genera explosiones descontroladas, fenómenos meteorológicos insólitos y rasgones en el tiempo cuando salta. Un grupo de cuerpos T del siglo XXIII fueron enviados para apresarlos, y el encuentro, que se produjo en una nave abandonada, acabó en tablas, con Crown huyendo con el rabo entre las piernas. No es probable que los agentes conozcan este incidente, aunque su control les dará el dato si le preguntan en concreto por incidentes temporales en Detroit. Los cuerpos T, quizá precipitadamente,



abandonaron el escenario del encuentro tras asegurarse de que no había personas en las inmediaciones. Al poco de irse, Andile Walsh, uno de cuyos hombres había presenciado luces en el lugar, acudió con su escolta a investigar. Los Cuerpos T habían retirado todo resto que pudiera confundir a los nativos, pero no se dieron cuenta de las microfracturas que habían herido al entramado temporal. Un parásito Einstein-Mallet -nombre injustamente acuñado, pues estos seres se dedican a preservar la estabilidad temporal- revoloteaba por el almacén, atraído por las fisuras, de las que se alimentaba para repararlas. Nunca sabremos cómo fue ese enfrentamiento, pero el grupo de Walsh abrió fuego contra el parásito Einstein-Mallet y, a pesar de sufrir varias bajas, lo dejaron mal herido. El traficante quiso saber más de ese ser, y la criatura fue apresada con grilletes improvisados pero robustos. También demandó el traficante que esa sustancia amarillenta y brillante que manaba de sus heridas fuera estudiada por sus químicos, que llegaron a la conclusión que sus componentes, adecuadamente tratados, podrían dar lugar a un estimulante de increíbles propiedades. En efecto, el Tidex hacía sentir a quien lo consumiese en un estado de insólita serenidad mientras sentía una sensación de plenitud y comunión con la eternidad. En realidad, el químico que desarrollaron dejaban a quien lo tomaba en los límites de un salto en el tiempo, que a veces, de forma imprevisible, se consumaba.

Andile Walsh no quiso desaprovechar esa posibilidad, que le permitía ofrecer a sus clientes -algunos de muy alto nivel, dispuestos a pagar lo que fuera por sensaciones nuevas- algo genuinamente novedoso, muy lejos de lo ofertado por sus competidores. El parásito Einstein – Mallet, malherido, se mantiene apresado en el hangar, muy vigilado, donde el equipo de Walsh ha instalado un laboratorio con el que desarrollar el Tidex. Una situación que el equipo ha de enmendar, liberando al ser y regresando inmediatamente a su presente -o al Hospital Wayne.

### **El asalto al laboratorio**

Si los equipos deciden asaltar por su propia cuenta el laboratorio, una preparación previa mínima les llevará a comprobar que tiene 3 accesos, todos más o menos protegidos, uno frontal y dos laterales. Lo que no podrán saber, a menos que se infiltren, que sonsaquen la información a alguno de los trabajadores o que lo consigan de alguna otra ingeniosa manera, es que ciertas zonas de la nave aún están afectadas por el accidente temporal del 2065 y por la extraña fisionomía del engendro, y el tiempo se comporta de manera extraña en el lugar -a efectos prácticos, más allá de las descripciones del entorno, esto servirá como rasgo situacional que puede ser utilizado por los jugadores, o en su contra. De alguna de estas maneras podrán saber también que Andile ha tenido un interés particular en el medicamento, y ha pedido a sus químicos modificaciones para su uso personal. Pronto veremos qué supone todo esto.

1. la zona de acceso principal. Por aquí pasan todas las mercancías que entran y que salen. Hay multitud de cajas y palés vacíos, y maquinaria de transporte. En la pared hay quemaduras de algún tipo de arma. Una tirada de Intelecto + ☪ 14 podrá servir para descubrir que parecen pertenecer a un tipo de arma habitual de los Cuerpos T, lo que orientará a los personajes a investigar a través de su control en la Agencia en esa línea.
2. Viejo puesto de control de los jefes de sección del hangar. Ahora en desuso, servirá, a través de su cristal cubierto de polvo, ver la zona principal donde se encuentra el parásito Einstein – Mallet.
3. Zona de descanso para los mercenarios de Walsh. Si los personajes no han hecho ruido, encontrarán al matón que la ocupa dormitando en un sofá mugriento.
4. Sala de control del brazo hidráulico que servía para trasladar grandes cajas cuando el almacén funcionaba. Por fortuna, sigue en funcionamiento, ¿sabrán darle un uso inteligente en su asalto final?
5. Sala de descanso con ciertos lujos, asignada a Walsh o, en este momento, a su lugarteniente Jade Geller. La mujer es buena luchadora, pero no dudará en negociar una rendición si ve la situación complicada.

6. Esta sección está abandonada, y no sin razón: el aire riela y luz y oscuridad emanan alternativamente de una fisura invisible en medio de la sala. No es posible atravesarla, pero cuando vayan a salir oirán un ruido intenso surgiendo de ella. Si miran se verán a ellos mismos luchando contra Andile Walsh en la nave, que parece mostrar una agilidad insólita. Si cuando llegue el momento los jugadores deciden enviarse un mensaje a ellos mismos en el pasado -mostrando un punto débil o información valiosa, por ejemplo-, concede a cada jugador en ese mismo instante 2 puntos de drama por su ingenioso uso del tiempo.
7. Espacio para el ocio de los guardas. Los que están aquí están rodeados de latas de cerveza y contemplan una escena holográfica pornográfica.
8. Cuarto de baño y ducha. En el suelo hay un acceso al alcantarillado, quizá los personajes lo han descubierto y han podido entrar aquí directamente.
9. En este almacén se apilan cajas con el peligroso Tidex. En el combate con el guardia, perfectamente preparado, en su primer turno se moverá a increíble velocidad +3 a la defensa-, mientras que el segundo turno, al moverse a su izquierda, será un objetivo fácil -3 a la defensa-. Eso se debe a una de estas alteraciones temporales. Con Intelecto + 🧠 17 se darán cuenta que la zona donde parecía más rápida la luz riela con un efecto visual ascendente -desde ese punto, el mundo se ve moviéndose muy despacio- mientras que en la zona donde el guardia se movía muy lentamente, la luz oscila como en un efecto circular -desde ese punto, todo parecerá moverse muy deprisa-. En el hangar principal se reconocerán un par de puntos de cada tipo, y los jugadores inteligentes podrán utilizarlos.
10. En la zona más amplia de este hangar encontrarán una visión para la que ni los más avezados miembros de la Trauma Unit ni los más experimentados agentes del tiempo están acostumbrados. Firmemente aferrado a la pared, encuentran la hondulante y tentacular forma de un parásito Einstein -Mallet. Gruesos cables recorridos por energía palpitante le mantienen firmemente apresado, y tubos transparentes drenan un fluido amarillo brillante de su cuerpo. Un grupo de técnicos de laboratorio, de trajes blancos y protegidos por mascarillas y gafas, manipulan la extraña hemolinfa, aunque arrojarán todo al suelo y saldrán corriendo cuando anticipen peligro. Los guardias, la de confianza de Walsh, defenderán la posición a muerte, mientras el parásito temporal se agita y crea distorsiones como las que se vieron en la habitación 9.

### La última batalla

En función de la potencia y el músculo del grupo, añade más defensores en esta última estancia o en las anteriores. Tras un par de turnos, la puerta principal de esta gran sala se abrirá y aparecerá el mismo Walsh, el traficante que ha dado con esta nueva droga. Se muestra enfadado, ofendido, furioso por la intrusión.

*“Alejaos de eso. Me pertenece, yo lo encontré, yo lo domé. Es mi pasaporte para controlar esta ciudad.”*

Antes de que puedan hacer nada, Andile se inyecta algo en el brazo. Es un preparado concentrado de Tidex, que le dotará de grandes poderes. Sus Reflejos, 🧠 y 🧠 aumentan en 2, tendrá el equivalente a Armadura 5 y podrá repetir un único dado por turno. En pos de la narración, no permitas que le venzan fácilmente y añade refuerzos para hacer la escena memorable. De hecho, cuando reciba el ataque que le haría pasar a Incapacitado, en lugar de eso su cuerpo se iluminará, se hará translucido por partes, se abalanzará contra su atacante -que no podrá evitarlo de ninguna manera- y ambos se lanzarán en las corrientes del tiempo, para caer, tras las habituales sensaciones de desmaterialización, calma gozosa y caída, en un nuevo escenario en algún lugar del tiempo, donde Andile luchará contra él/ella a muerte. El personaje jugador implicado se dará cuenta -Intelecto + 🧠 12- de que la droga está desestabilizando el propio metabolismo del traficante. Tras 3 turnos, el traficante comenzará a gritar mientras las radiaciones temporales lo recorren y desgarran. Cada parte de su cuerpo salta, dolorosamente, a un periodo distinto. Andile Walsh es



desgarrado entre gritos y maldiciones. Si lo deseas elige, o determina al azar lanzando un dado de 10 caras, el destino donde Walsh y el personaje jugador lucharán a muerte.

Resultado 1d10	Destino del salto
1	La orilla de terreno volcánico de un mar encrespado. El cielo está lleno de cenizas, la atmósfera es sofocante y ríos de magma desembocan con explosiones de vapor a su alrededor.
2	El interior de lo que parece un parque o un bosque poco espeso un día soleado. No muy lejos se ve una ciudad increíble de edificios kilométricos de acero y cristal sobre la que vuelan bandadas de vehículos desconocidos.
3	Un bazar en una ciudad árabe en la Edad Media. La gente se aleja o huye sin participar en la pelea.
4	Un bosque nevado iluminado por hermosas auroras boreales.
5	Una manada de bisontes huye cuando los enemigos aparecen en medio de la llanura.
6	La cubierta de un trasatlántico a principios del siglo XX.
7	Lo alto de un rascacielos en construcción en la década de los años 20 del siglo XX.
8	Entre flora azul irreconocible, una especie de caballo con una pequeña trompa bufa. En el cielo se ve la luna, cercana y parcialmente destruída.
9	Un parque dedicado al solaz y esparcimiento de la nobleza francesa del siglo XVIII. Todos huyen, alguno dejando atrás su peluca empolvada.
10	Ambos caen en medio de un escenario teatral en el Madrid de los Austrias. Ya es mala suerte.

Al morir Walsh, el personaje quizá deba lidiar con los nativos, pero por poco tiempo. La Agencia le ha localizado y trasladado con sus compañeros, que han tenido que hacer frente quizá a los últimos refuerzos -lo justo y necesario para que puedan disfrutar de un combate entretenido pero poco desafiante mientras su compañero copa la escena más emocionante-. Solo resta liberar al parásito Einstein – Mallet para que regrese a las corrientes del tiempo.

### Epílogo

La criatura se agita sin dar evidencias de agradecimiento o inteligencia. Desaparece en la nada y las alteraciones temporales se disipan. Ambos grupos podrán despedirse, y dedicar el tiempo necesario a decirse adiós. Ya hablemos de amistades o de simples alianzas oportunistas, la relación entre ambos grupos ha llegado a su fin. ¿O quizá no?

### Si la línea temporal no se mantiene

La Humanidad está en una profunda crisis moral, ecológica y económica, afectar demasiado a este periodo puede tener efectos imprevisibles. Quizá, cuando regresen a su presente, las corporaciones controlen la Agencia, las prótesis y ciberimplantes sigan de moda y los recursos de la Tierra continúen indecentemente mal repartidos. Tendrás en ese caso, un auténtico crossover en tus manos.

## Matones de Walsh

*Secuaces prescindibles*

Fortaleza 3 Creció en la calle

Reflejos 5 Fácil de provocar

Voluntad 4 Es tu guerra, no la mía

Inteligencia 3 El dinero por delante

🔧 4 Labores de carga

🔫 5 Abrirse camino a tiros

👁️ 4 Vigilante

🎭 4 Regatear

🗨️ 4 Bravucón

📖 4 Mecánica

🚗 7 Conducir

Iniciativa: 6

Bonificación al daño: +2/+1

Aguante: 5

Defensa: 15

Resistencia: 15

Humanidad: 3

Transhumanismo: 1

Ataque: Armas automáticas (dañoCM)

## Jade Geller

*Mujer de confianza con sus propios intereses*

Fortaleza 3 Determinada

Reflejos 6 Su principal arma, golpear primero

Voluntad 6 Superviviente

Inteligencia 3 Descubrir intenciones

🏃 5 Correr por los tejados

🗡️ 8 Katana

👁️ 4 Identificar vía de escape

🎭 5 Sabe lo que el otro quiere oír

🗨️ 5 Mediadora

📖 4 Politiqueos en los bajos fondos

🛡️ 4 Guardaespaldas

Iniciativa: 7

Bonificación al daño: +2/+2

Aguante: 6

Defensa: 19

Resistencia: 18

Humanidad: 4

Transhumanismo: 2

Recursos: Medios

Ataque: Katana (M), Revolver (mM)



**Andile Walsh, hasta arriba de Tidex**


***Traficante con ansias expansionistas***

Fortaleza 8 Metabolismo acelerado

Reflejos 6 Todo se mueve a cámara lenta


Voluntad 3 Mejor morir en lo alto que vivir como un don nadie


Inteligencia 3 Parece más listo de lo que es


 8 El Tidex lo consume

 9 Anticipar defensas

 5 Ciberimplantes

 5 Imponer su voluntad

 3 Discurso desorganizado

 3 Química para principiantes

 7 Traficante

Iniciativa: 7

Bonificación al daño: +4/+2

Aguante: 9

Defensa: 20

Resistencia al daño: 5

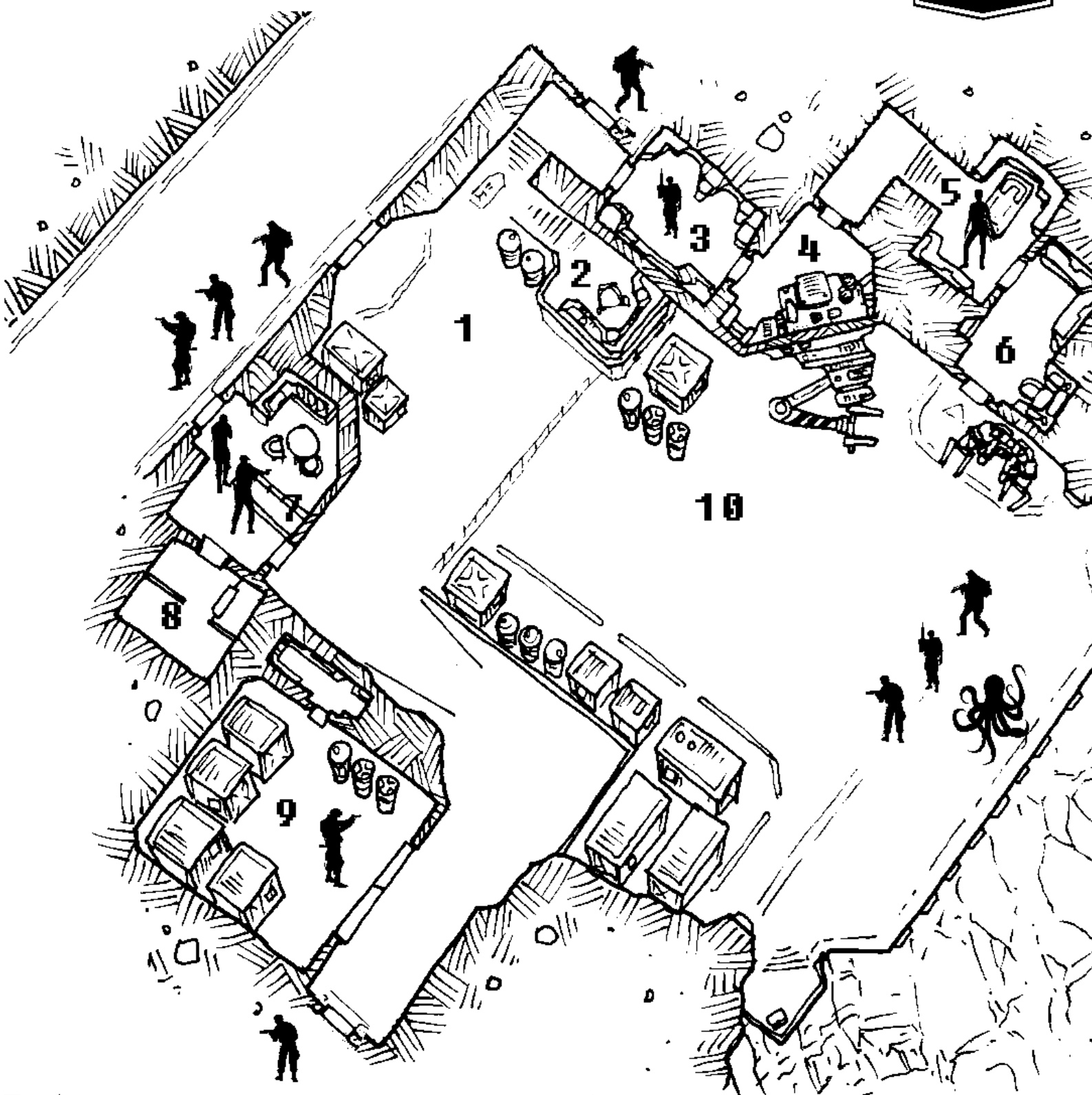
Resistencia: 27

Recursos: Altos

Ataque: Barra de hierro (C)

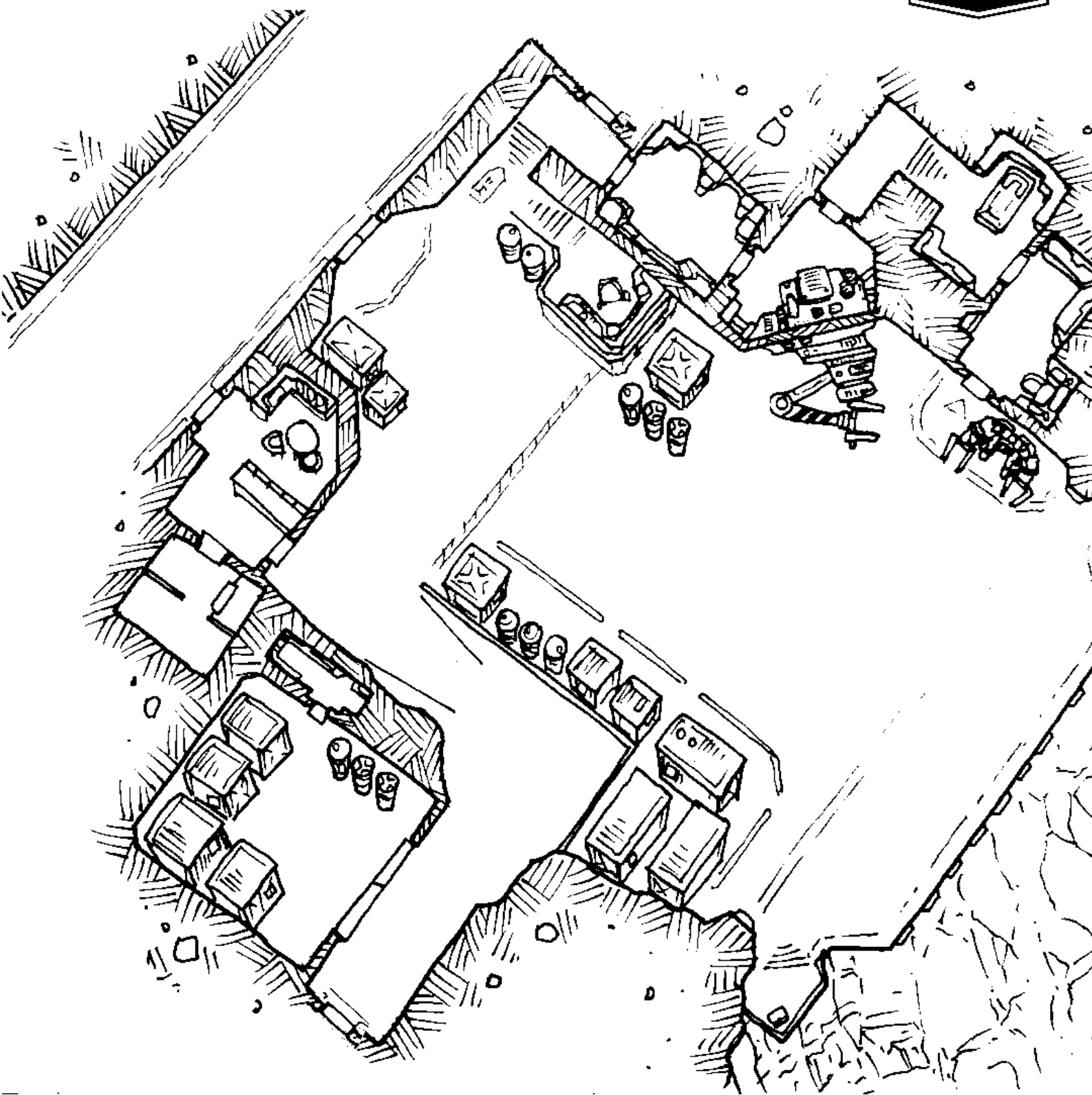


# Laboratorios de Hndile Walsh





# Laboratorios de Hndile Walsh



*Las Corrientes del Tiempo / Trauma Unit, Adictos al tiempo*