

Eurotunnel y tren Eurostar. Características técnicas

El servicio ferroviario por el Eurotúnel tiene una longitud de 50,5 km, 39 de ellos submarinos, siendo así el segundo túnel submarino más largo del mundo, con una profundidad media de 40 metros, detrás del Túnel Seikan. Está formado por tres galerías: Dos túneles de 7,6 m de diámetro reservados para el transporte ferroviario, uno de ida y otro de vuelta (A) y una galería de servicios de 4,8 m, preparada para la circulación de vehículos eléctricos (B). Estas tres galerías están unidas cada 375 m por otras galerías transversales de auxilio y mantenimiento (C) y (D), que permiten que haya una corriente de aire para disminuir la presión, evitando así la propagación del humo en caso de incendio, así como la resistencia aerodinámica al paso de los trenes que circulan a 140 km/h. El tren de alta velocidad Eurostar tarda 2 horas y 20 minutos para ir de Londres a París, y 1 hora y 57 minutos de Londres a Bruselas

El tren está compuesto por dos locomotoras y 18 vagones. Los vagones 1 a 5 y 14 a 18 son de segunda clase, con 56 pasajeros por vagón. Del 7 al 12 son de primera con 39 pasajeros y los 6 y 13 son vagones cafetería.



TIEMPO PRESTADO



Una aventura para FATE
escrita por Meck

Los Ladrones de Tiempo - TimeStealers

Existen infinitas dimensiones paralelas a la nuestra. Como el tiempo discurre de manera diferente en cada dimensión, al viajar por las dimensiones y volver a “Tierra Zero”, que es como se llama nuestra dimensión de origen, existe la posibilidad de que haya pasado más o menos tiempo, o incluso la de volver un periodo de tiempo ANTES de haber salido, algo llamado “Itinerario de Tiempo Negativo”. Este es el objetivo de los TimeStealers, un grupo de personas capaces de moverse entre diferentes “dimensiones” muy próximas a la nuestra y luego volver a tiempo de, por ejemplo, evitar una catástrofe.

El viaje se llama “Deslizamiento” y lo logran hacer gracias a unos dispositivos, que son tecnológicos, mecánicos o mágicos, dependiendo del TimeStealer en particular, pero que siempre tienen la forma de algún tipo de reloj, que marca la cantidad de tiempo que se tiene sobre Tierra Zero. También indica lo peligroso de la dimensión de destino, pero es imposible saber con exactitud las características de la dimensión a la que se desliza. El dispositivo abre delante del ladrón una especie de portal que está abierto durante exactamente 11 segundos y luego tarda un tiempo variable en recargarse para permitir un nuevo deslizamiento.

Los Peligros del Deslizamiento

Aparte de los peligros ambientales, como una dimensión con una temperatura extrema respecto a Tierra Zero, existen dos peligros principales: los “Espectros” son una raza originaria de otra dimensión que ha conocido a los Stealers y se dedica a cazarlos en cada dimensión en que se encuentran. Son capaces de viajar de una dimensión a otra sin necesidad de dispositivos, así como de rastrear los portales que un Stealer utiliza, pero es un proceso lento que permite a los Stealers suficientemente rápidos escapar de ellos.

El otro peligro son “El Cónclave”, una organización que tiene sus propios objetivos egoístas que llevar a cabo con la tecnología del Deslizamiento. Al contrario que los Stealers que siempre vuelve a Tierra Zero, el Cónclave tiene al menos una gran base de operaciones en una dimensión a la que llaman “Tierra Sub 1”. Los miembros del Cónclave suelen servirse de secuaces Surlok, una raza subhumana originaria de allí, que les acompañan como matones y guardaespaldas.

El plan de Lord Willemfaust

Un TimeStealer llamado Jerome Akbar posee un “Atlas Dimensional”, una guía sobre las diferencias temporales entre dimensiones. Akbar va camino de Londres y el trayecto lo hace por el Eurotunel, ya que muy pocas dimensiones tienen una proyección de éste, lo que hace más difícil que le sigan allí. Sin embargo, Lord Willemfaust, un miembro del Cónclave y sus secuaces Surlok interceptan a Akbar en el tren y le bloquean con un dispositivo inhibidor, le eliminan y roban el atlas. Para volver a Tierra Sub 1, Willemfaust necesita salir del tunel, pero una vez fuera podrá escapar y sumar itinerarios de tiempo negativo al arsenal del Cónclave.

TIEMPO PRESTADO

CONCEPTO

El descubrimiento de los TimeStealers

OBJETIVO

Evitar a toda costa que el Atlas caiga en manos del Cónclave

AMENAZA

El tren se dirige hacia su descarrilamiento si nadie lo evita

HABILIDADES

COMBATE	2
EXPLORACION	1
INTERACCIÓN	2
CONOCIMIENTO	3

CONSECUENCIAS

2	
4	
6	

Escena: Asaltando al tren

Ubicación: Vagones semivacíos del tren

Problema: ¡Esto no puede estar pasando!, El emisor de interferencias de Willemfaust

Concepto: Alejarse del emisor hasta que el dispositivo de Akbar funcione para huir (18 vagones) □□□□□

Obstáculo Matones Surlok (Disciplina ferrea, Sin imaginación, Armas de fuego antiguas) □□□

Obstáculo Aprender a usar el reloj de Akbar (Willemfaust no debe ganar, El secreto mejor guardado, Tecnología extraña) □□□

Empate: Surloks en el siguiente vagón, equipaje por los suelos

Fracaso: Surloks en el vagón, puerta bloqueada, portal a un lugar inhabitable.

Escena: A través del túnel

Ubicación: Dentro del tren, en diferentes dimensiones

Problema: Se nos acaba el tiempo, En territorio hostil

Concepto: Llegar de nuevo a Tierra Zero a través de un ITN para salvar a Akbar □□□

Obstáculo: Tierra Wagner (Los nazis ganaron la guerra, Vagón en un tren militar, Achtung!)□□□

Obstáculo: Tierra Estéril (Mar desecado, Criaturas que moran en la arena, Calor infernal)□□□

Obstáculo: Tierra Tenebre (Esto es el túnel pero donde está el tren?, Nos acechan en la oscuridad, El tren se acerca)□□□

Empate: Atacantes hostiles, Estamos perdiendo el tiempo, El reloj sigue sobrecargado

Fracaso: portal a un lugar inhabitable, Algo entra por el portal, Espectro.

Escena: Tierra Zero de nuevo

Ubicación: Vagones semivacíos del tren

Problema: Inferioridad numérica, Algo nos ha seguido, Una paradoja podría acabar con el mundo

Concepto: Arrebatarse el Atlas a Lord Willemfaust □□□□□

Obstáculo: Hordas de Surloks (Disciplina ferrea, Armas de fuego antiguas) □□

Obstáculo: Lord Willemfaust (Héroe de la guerra Franco-Prusiana, Los defectos son de débiles, Bastón Tesla) □□□□

Obstáculo: El Espectro (Perro de presa dimensional, Casi invulnerable a las armas, Se alimenta de miedo) □□□□

Empate: El reloj de Willemfaust se recarga, Refuerzos Surlok.

Fracaso: Estrés