

Tempus

Un juego de Juan Fernández-Viagas Ortiz

PRELUDIO

— Año 2301 —

Pertenecéis a **Tempus**, un grupo privado de defensa avanzada que se encarga de localizar terroristas y asesinos de índole sobrenatural y revelar sus intenciones para, en el futuro, frenar sus atentados. A lo largo de estos años habéis sido contratados por gobiernos de todo el mundo para viajar a eventos pasados con la idea de localizar el foco de los ataques y conocer quién estaba detrás de cada acto. Ahora, tenéis un nuevo encargo.

CREAR UNA PARTIDA

La partida debe crearla aquel jugador que vaya a actuar como director de juego y narrar la historia. Si vas a ser tú, especifica los siguientes detalles: **gobierno**, **acto**, **lugar** y **terrorista**. Une todos los datos para crear el encargo, pero no los muestres aún, ya que durante su primer intento los personajes no recordarán nada de la misión.

Gobierno

Indica qué gobierno ha contactado con vosotros esta vez. Para ello, simplemente elige el país que requiere de los servicios de vuestra organización. **Ejemplo:** Hemos sido llamados por el gobierno JAPONÉS.

Acto

El acto es el atentado o ataque sucedido. Debes pensar cuál ha sido el hecho que ha conmocionado a la nación y a qué hora ocurrió (puede ser algo tan tangible y peligroso como la detonación de un fuerte explosivo, o un suceso sobrenatural del que no se tiene explicación). **Ejemplo:** A las

23:00 horas del día de ayer, más de treinta *personas desaparecieron sin dejar más rastro que la ropa y sus pertenencias.*

Lugar

Es importante saber el lugar en el que se produjo el atentado, así que indícalo con una frase sencilla. **Ejemplo:** *Sucedió en el interior del metro de Tokio.*

Terrorista

Por último, toca decidir quién fue el culpable. Lo más normal es que se trate de una criatura sobrenatural, ya sea perteneciente al folclore de ese país o creada por ti. Indica qué ser fue el responsable y sus características (aunque si lo deseas, puede tratarse de una banda organizada o un culto). **Ejemplo:** *El culpable de todo fue un Oni, una criatura de otro mundo presente en el extraño folclore japonés. Entre sus habilidades, tiene la capacidad de tomar forma humana, aunque se le puede reconocer perfectamente por sus ojos de color carmesí. También es capaz de acabar con la vida de un sujeto con sólo susurrarle unas palabras al oído.*

Escribe en una hoja todos los detalles.

Escribe en una hoja todos los detalles anteriores y, para dar más juego, añade algunas aclaraciones que den fuerza a la historia. **Observa el siguiente ejemplo:**

El gobierno japonés nos ha contratado para investigar un acto sucedido en el metro de Tokio que se sale de toda lógica. A las 23:00 horas del día de ayer, más de treinta personas desaparecieron sin dejar más rastro que la ropa que llevaban y sus pertenencias. Se cree que el culpable de todo es un Oni, un horrible demonio del folclore japonés que se alimenta de la carne y el alma de los humanos. Es capaz de tomar nuestra forma, aunque se le puede descubrir por sus ojos de color carmesí. Otra de sus habilidades es matar a un individuo con tan sólo susurrarle unas palabras al oído.

LOS PERSONAJES Y SU EQUIPO

Cada personaje deberá tener un **nombre**, una **apariciencia**, un breve **trasfondo** y cuatro **habilidades** en las que destaque (que serán elegidas por el jugador intentando que sean lo más precisas posible. Por ejemplo: Leer labios, saltar, medicina, disparar, rastrear, hackear sistemas informáticos...).

Heridas

Un personaje podrá sufrir un máximo de cinco heridas antes de caer inconsciente y morir en tantos minutos como indique el resultado de 1D6.

Equipo

Los personajes no podrán llevar equipo propio. Dispondrán de los objetos que, en ese momento, posean los individuos a los que encarnen en el pasado (algo que decidirá siempre el director de juego). No obstante, sus habilidades seguirán siendo las mismas.



PARA JUGAR...

Son necesarias dos personas como mínimo (un director de juego y un jugador), aunque lo ideal es que el grupo de jugadores esté compuesto por tres o cuatro individuos. Habrá que disponer de un dado de seis caras (1D6), varios lápices, gomas y algunos folios en blanco donde anotar los detalles de los personajes y la sesión.

CÓMO SE DESARROLLA UNA PARTIDA

Los personajes serán enviados al pasado mediante una máquina a la que se han de conectar todos a través de unos cables que se adhieren, gracias a unas ventosas, a puntos específicos del cuerpo (como la cabeza, el pecho y las extremidades). Una vez activado el sistema y recogida la información vital de los protagonistas, sus mentes recorrerán una distancia inexistente hacia el pasado, apareciendo en el lugar donde se produjo el suceso. Ya allí, deberán investigar a contrarreloj para descubrir al culpable de todo y, de alguna manera, acabar con él o modificar los acontecimientos para que el futuro cambie.

Detalles generales

-] Los protagonistas pueden realizar hasta un máximo de diez viajes, con una duración media de diez minutos cada uno, antes de morir en la vida real debido al sobreesfuerzo que conllevan estos desplazamientos temporales.
-] Normalmente aparecerán en la localización alrededor de diez minutos antes de que se produzca el hecho.
-] La primera vez que realicen el viaje a través del tiempo, no serán conscientes de la misión ni sabrán con exactitud qué deberán hacer. Recordarán su vida real en el futuro, pero estarán en el cuerpo de otro individuo.
-] Lógicamente, teniendo en cuenta el punto anterior, si esas personas a las que encarnan están acompañadas por otras, es posible que se extrañen al ver que la manera de actuar sea completamente distinta.
-] Cada vez que un personaje muera en el pasado, todos despertarán y regresarán a la realidad. Si en el transcurso de la misión se agota el tiempo establecido para la misma (los diez minutos que explicamos antes), los protagonistas sufrirán una muerte aleatoria (posiblemente sin sentido) y volverán al mundo actual.
-] Al volver a ser enviados al pasado, en cada uno de los viajes que hagan, los personajes encarnarán al mismo individuo que antes. Sin embargo, el grupo puede ponerse de acuerdo para realizar un único cambio completo y ocupar otros cuerpos distintos.

Mecánicas de juego

-] **Realizar una acción:** Para realizar una acción, un jugador lanzará 1D6. Si trata de usar una de las habilidades en las que destaca, tendrá que obtener un resultado de 3, 4, 5 o 6 para superar con éxito la acción. En caso de no ser así, el dado tendrá que mostrar una cifra igual o mayor a 4.
-] **Luchar:** Cuando se dé un enfrentamiento, todos los implicados lanzarán 1D6 y se compararán los resultados (siendo necesario conseguir, como mínimo, una cifra individual igual o mayor a 4 para no fallar automáticamente). Quien obtenga el mayor número será quien salga airoso y golpee al otro (un empate significará que los impactos han chocado).
-] **Sobreponerse al pánico:** Si se presenta una situación arriesgada, será necesario lanzar 1D6 y conseguir un resultado igual o mayor a 4 para no perder la calma. Aunque sea algo irreal lo que se vive en el pasado, la mente puede llegar a pensar que está verdaderamente en peligro, algo que llevará al protagonista a intentar suicidarse para volver a la realidad. Lo mismo ocurrirá cuando un personaje se tope con una criatura que cause terror; no obstante, en este caso, si supera el chequeo dos veces logrará sobreponerse al miedo.
-] **Resistir un poder sobrenatural:** Para evitar el efecto de un poder o habilidad sobrenatural, el personaje deberá lanzar 1D6 y obtener un resultado de 4, 5 o 6. Si falla la tirada, sufrirá las consecuencias.
-] **El daño:** Los golpes sin armas causan siempre una herida, mientras que las armas pueden hacer un daño de 1 a 5 (esto deberá decidirlo el director en base al objeto. Por ejemplo, una pistola causaría 5 heridas debido a su potencia).

LA TAREA DEL DIRECTOR DE JUEGO

Como director de juego, tendrás que interpretar a los personajes no jugadores que aparezcan durante la misión, así como dar vida a las criaturas antagonistas a las que deban enfrentarse (para esto último, sigue los mismos pasos dictados en la creación de personajes, añadiéndole al ser dos poderes sobrenaturales a tu antojo). Durante el juego, describe al detalle el entorno, pero reserva datos importantes para cada uno de los viajes que hagan.



Reconocimiento – NoComercial – SinObraDerivada
(by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.