

Tempus

Versión ampliada
2016



Un juego de Juan Fernández-Viagas Ortiz

Las ilustraciones, así como el juego, están bajo licencia Creative Commons y pertenecen a sus respectivos autores



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

Índice

Introducción	2
Preludio	3
Crear una partida	3
Gobierno	3
Acto	3
Lugar	3
Terrorista	3
Rellena la hoja de misión	3
Los personajes y su equipo	4
Heridas	4
Equipo	4
Ficha de personaje	4
¿Qué se necesita para jugar?	5
Cómo se desarrolla una partida	5
Detalles generales	5
Mecánicas de juego	5
El paso del tiempo	6
La tarea del director de juego	6
Consejos	6
Crear antagonistas	6
Hoja de control de misión	7
Semillas para crear aventuras	8

Introducción

Durante miles de años, la humanidad ha estado planteándose continuamente la existencia de seres y entidades de gran poder. Desde hace siglos, han sido muchos los dioses que han surgido en nuestras mentes y han caído en el olvido poco después, cuando aquellos cultos que los adoraban perdían su fuerza de convicción. Más tarde que temprano, llegó el día en el que ya nadie hacía caso de antiguos cuentos, ni escuchaba o leía fábulas más que para conciliar el sueño o dormir a sus niños pequeños. Creímos firmemente que todo eran mentiras piadosas, concebidas y contadas para dar al hombre la posibilidad de creer que existía la vida más allá de la muerte. Por desgracia, también llegó el momento en el que nos dimos cuenta de que esto no era así, y aquellas criaturas, aquellos seres de ensueño presentes en los diversos folclores repartidos a lo ancho y largo de todo el planeta, despertaron de un letargo al que la humanidad los había inducido inconscientemente para volver a caminar a nuestro lado. Una organización surgió entonces, Tempus, que ideó una máquina capaz de enviarnos al pasado para cambiar horribles sucesos y eliminarlos del futuro. Esta se encargó de exterminar seres peligrosos y dismantelar cultos que habían tomado poder en todo el mundo. Y ahora, en el año 2301, los gobiernos luchan por ocultar esta verdad a su gente.



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 (a efectos de juego representarás además al capitán del grupo enviado, que dirige la operación desde la base), especifica brevemente los siguientes detalles: **gobierno, acto, lugar y terrorista**. Sigue los ejemplos que te vamos mostrando para que te sea más sencillo.

Gobierno

Indica qué gobierno ha contactado con vosotros esta vez. Para ello, simplemente elige el país que requiere de los servicios de vuestra organización.

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 extraño suceso sobrenatural del que no se tiene explicación).

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.

Sucedió en el interior del metro de Tokio.

Terrorista

Por último, toca decidir quién fue el culpable de todo. 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 nombra por encima sus características (aunque si lo deseas, puede tratarse de una banda organizada o un culto).

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 brillantes ojos de color carmesí. También es capaz de acabar con la vida de un sujeto con sólo susurrarle unas palabras al oído.

Rellena la hoja de misión

Rellena la hoja de misión con todos los detalles anteriores y, para dar un poco de profundidad a la historia, añade algunas aclaraciones. Hecho esto, no muestres nada aún a los jugadores (ya que durante su primer intento los personajes no recordarán nada de la misión).

Esta vez, 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.



– Insignia de la organización Tempus.

LOS PERSONAJES Y SU EQUIPO

Cada personaje deberá tener un **nombre**, una **apariencia**, 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.

Ficha de personaje

Jugador

Nombre del personaje

Apariencia

Trasfondo

Habilidades destacadas

1º

2º

3º

4º

¿Cómo es la persona a la que encarnas y qué equipo tiene?

Heridas

Reglas resumidas

- **Realizar una acción:** Lanza 1D6. La acción se habrá realizado con éxito si obtienes una cifra igual o mayor a 4. Si has usado una de tus cuatro habilidades, puedes sacar un resultado igual o superior a 3.
- **Luchar:** Tira 1D6 y compara el resultado obtenido con el de tu enemigo. Gana quien consiga un resultado mayor. Un empate significará que los golpes han chocado.
- **Sobreponerse al pánico:** Deberás lanzar 1D6 y conseguir un resultado igual o mayor a 4 para no perder la calma.
- **Resistir un poder sobrenatural:** Tendrás que tirar 1D6 y obtener un resultado de 4, 5 o 6.



¿QUÉ SE NECESITA 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) (o dos si se usan las tablas), 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 con un objetivo claro: cambiar los acontecimientos futuros. Normalmente, tendrán que destruir a una entidad de origen sobrenatural o desmantelar el atentado de un culto desbocado, por lo que a medida que retrocedan en el tiempo, será necesario que consigan pistas y unan piezas para dar con la amenaza.

Toda misión se iniciará siempre desde la sede central de la organización, ubicada en Alemania. Los agentes encargados del trabajo se conectarán a DEA, una máquina capaz de leer la información vital de cada sujeto y enviar sus mentes hacia atrás en el espacio temporal con mucha precisión, haciendo que aparezcan en el lugar donde se produjo el suceso. Ya allí, ocupando el cuerpo de algunas de las víctimas, deberán investigar a contrarreloj para descubrir al culpable de todo.

Detalles generales

Hay ciertas reglas que el equipo de Tempus debe conocer. Estas se aplican en todas cada una de las misiones, y son las siguientes:

-) Por lo normal, los personajes aparecerán en la localización alrededor de diez minutos antes de que se produzca el suceso.
-) La primera vez que realicen el viaje a través del tiempo, sufrirán una amnesia temporal producto del traslado de sus mentes, por lo que no serán conscientes de la misión ni sabrán con exactitud qué deberán hacer. Sin embargo, recordarán su vida real en el futuro.
-) Cada uno de los agentes de Tempus ocupará la mente y el cuerpo de una de las víctimas del suceso que van a impedir; por desgracia, no

podrán elegir en qué persona se encarnarán, así que será el director de juego quien lo decida. Si se le quiere dar aleatoriedad, puede utilizarse la tabla de encarnaciones que verás al final.

-) Teniendo en cuenta el punto anterior, si esas personas a las que encarnan están acompañadas por otras en ese momento, es posible que estas últimas se extrañen al ver que la manera de actuar del individuo sea completamente distinta.
-) La forma de actuar de un agente de Tempus puede hacer que los acontecimientos, al volver nuevamente al suceso en los siguientes viajes, cambien.
-) 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.
-) Los agentes pueden realizar hasta un máximo de diez viajes hacia el mismo acontecimiento, con una duración media de diez minutos cada uno, antes de morir en la vida real debido al sobreesfuerzo que conlleva cada uno de estos desplazamientos temporales.
-) Al volver a ser enviados al pasado, los personajes encarnarán al mismo individuo que antes. Sin embargo, el grupo puede ponerse de acuerdo para realizar un único cambio (que afectará a todos los presentes) y ocupar otros cuerpos distintos.
-) Todo daño sufrido en el pasado no repercutirá sobre sus cuerpos reales, pero hará que se vean algo debilitados. A efectos de juego, dispondrán de una herida menos.

Mecánicas de juego

Las mecánicas utilizadas en este juego son muy sencillas. Vamos a pasar a explicártelas en una serie de puntos.

-) **Realizar una acción:** Para realizar una acción, un jugador lanzará 1D6. Si está tratando 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 logre golpear al otro, restándole tantas heridas como daño pueda causar el arma que lleve (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 por completo 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 según su potencial (esto deberá decidirlo el director en base al objeto usado. Por ejemplo: una pistola causaría 4 o 5 heridas según su calibre, un cuchillo 2, un palo de madera 1, la explosión de una bomba serían 5...).
-) **La iniciativa en ciertas situaciones:** Para ver quién empieza actuando en primer lugar cuando exista la posibilidad de que varios implicados deseen llevar a cabo algún tipo de acción al mismo tiempo (o se produzca una lucha), todos lanzarán 1D6. El orden lo impondrá el dado, por lo que comenzará siempre quien haya obtenido el mayor resultado de entre todos los presentes.

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 a los antagonistas a los que deban enfrentarse los agentes. Lee los siguientes puntos para que puedas orientarte durante una sesión de juego.

-) Cuando los envíes hacia el pasado por primera vez, recuerda no desvelarles nada de la historia, ya que sufrirán amnesia temporal.
-) Una vez regresen de nuevo al presente, deja que hablen entre ellos acerca de aquello que hayan descubierto y, como capitán del equipo, desvéales a qué se están enfrentados realmente y cuáles son las órdenes. Así, irán mejor preparados la siguiente vez.
-) Durante el juego, describe al detalle el entorno que los rodea, pero reserva datos importantes para cada uno de los viajes que hagan.
-) Sus encarnaciones corresponderán al mismo sexo que tienen. Si, por cualquier motivo, un personaje encarna a una persona de edad avanzada o con problemas de salud, ten presente que podría sufrir algún negativo en sus chequeos o tener menos aguante a la hora de sufrir heridas.
-) Todas sus acciones repercutirán, en mayor o menor medida, en los acontecimientos presentes; pero igualmente en los pasados. Esto significa que, algo que hagan en un viaje podrá alterar ligeramente el suceso, haciendo que cuando regresen se hallen con algo totalmente distinto.
-) Aunque sean agentes de Tempus, la organización es completamente secreta y pocos saben de su existencia, por lo que deben actuar en todo momento con sumo cuidado. Si hacen algo mal o quebrantan la ley, las autoridades podrán ir a por ellos en ese momento, haciéndoles perder tiempo.

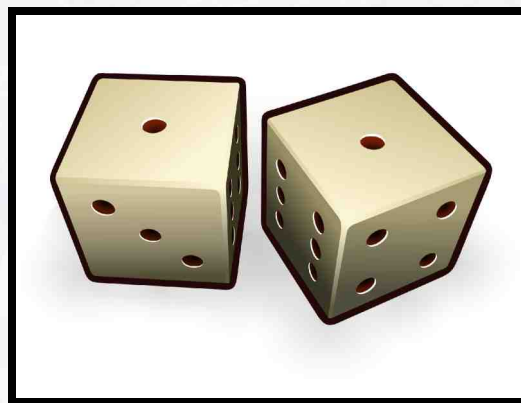


Crear antagonistas

Para dar vida a una criatura, sigue los mismos pasos dictados en la creación un personaje jugador. Sin embargo, como algo adicional, añádele al ser dos poderes sobrenaturales a tu antojo, indicando qué es lo que puede hacer con ellos. Asimismo, deberás asignarle la cantidad de heridas que podrá aguantar antes de fallecer (siendo el mínimo 1 y el máximo 10. En caso de que sea inmortal, los agentes deberán hallar la manera de acabar con la criatura... ¡así que piensa cómo podrían vencerla y dales una pista!).

El paso del tiempo

Para los agentes, el tiempo es crucial cuando se trasladan al pasado, ya que únicamente disponen de diez minutos por viaje. Cada vez que despierten, los personajes pueden tomarse unos minutos para poner en común sus descubrimientos y organizarse, con la idea de actuar con más precisión en el siguiente traslado. Así, podrán ir descartando pistas poco a poco.



Ficha de control de misión

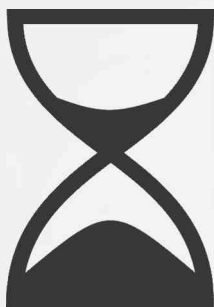
Título de la partida

País, lugar, día y hora del suceso a investigar

Historia

Contador de viajes realizados por los jugadores

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



Datos de la entidad objetivo

Nombre de la criatura

Apariencia

Trasfondo

Habilidades destacadas

- 1º _____
2º _____
3º _____
4º _____

Poderes sobrenaturales

- 1º _____
2º _____

Heridas

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

¿Es inmortal? Indica cómo se puede acabar con ella

Tablas especiales

Encarnaciones aleatorias	
1D6	Encarnación
1	Persona de avanzada edad
2	Sujeto con problemas físicos o de salud
3	Persona corriente
4	Persona corriente
5	Persona corriente
6	Individuo con aptitudes destacables



Eventos aleatorios	
2D6	Evento
1	Todo transcurre con normalidad
2	Los agentes vuelven a perder la memoria
3	Han aparecido a un kilómetro del suceso
4	Todo transcurre con normalidad
5	Una falla temporal ha causado un cambio en las personas que estaban presentes
6	Disponen de 5 minutos en lugar de 10
7	Todo transcurre con normalidad
8	La criatura ha advertido su presencia
9	Uno de los personajes ha muerto durante el traslado
10	Todo transcurre con normalidad
11	Se han reencarnado, aleatoriamente, en otros cuerpos distintos.
12	La entidad no es la que Tempus creía.

* Puedes lanzar 2D6 cada vez que los personajes hagan un viaje al pasado para añadir eventos aleatorios.



SEMILLAS PARA CREAR AVENTURAS

Como última parte de este documento, vamos a numerar algunas ideas que te ayudarán a desarrollar aventuras para Tempus.

-) Hace menos de tres días, en un pequeño hospital localizado en Praga, la capital de la República Checa, fue cerrado por las autoridades tras la catástrofe que se produjo en su interior. Más de un centenar de personas murieron a manos de un virus letal que se extendía por el aire, haciendo que los cuerpos de las víctimas se disolvieran como si no fueran más que gelatina. El grupo de agentes deberá ser enviado para localizar al culpable de todo, ya que se cree que se trata de una entidad antigua que lleva consigo extrañas dolencias que el hombre nunca ha conocido.
-) Un terrorista detonó una bomba en un tren de cercanías de París, acabando con la vida de unos setenta pasajeros. Se sabe que es el primero de una serie de atentados que una organización ha planeado causar por toda Europa, así que los personajes deberán regresar en el tiempo para evitar la explosión y, de paso, descubrir quién fue el culpable con la intención de obligarle a soltar información que pueda ser valiosa.
-) En la ciudad de Barcelona, España, un misterioso destello iluminó el cielo nocturno dos días atrás. A media noche... varios transeúntes que pasaban

cerca de La Sagrada Familia se desvanecieron, quedando únicamente manchas de hollín en lo que parecían ser sus sombras. Tempus tiene que encargarse de descubrir lo ocurrido.

-) En el país oriental de Japón, más concretamente en la idílica aldea de Ogimashi (perteneciente a la ciudad de Nanto, prefectura de Toyama), una densa y oscura niebla se extendió por una de las zonas exteriores, cerca de las montañas. Cuando esta se esfumó y la luz del sol volvió a bañar el lugar, sólo quedaron las cabezas cercenadas de aquellos que se encontraban arando la tierra en ese momento. Todo ocurrió ayer, por lo que Tempus se dará prisa en enviar a sus hombres al suceso para intentar evitar lo ocurrido.
-) Ayer, un avión de pasajeros que partió de Roma, con destino a Londres, estalló en el aire sin dejar ni un sólo rastro del fuselaje de la máquina o cuerpos de los viajeros. Tempus tiene intención de enviar a sus hombres para ver qué es lo que ha ocurrido y, si es posible, evitarlo a toda costa.
-) En uno de los bosques más densos de las afueras de Oslo, capital de Noruega, un grupo de doce campistas desaparecieron. Lo único que quedó fue el rastro de una baba verde que recubría todas sus pertenencias. Los personajes deberán regresar al pasado e investigar el suceso, pues Tempus cree que podría tratarse de un troll del bosque.