



## El Ministerio del Tiempo Salvaje

### **Cap. 1: ¿Pero quién cojo\*\*\* es esta gente?**

Una breve aventura de Natxo Maté, NatxoPV,  
@Natxo1d10.

La siguiente aventura está pensada para el sistema **Savage Worlds** y es un *crossover* de carácter *friki* y *fanmade*. En esta aventura, el argumento de **El Ministerio del Tiempo** se fusiona con los cómics **Umbrella Academy** de Gerard Way y Gabriel Bá. Los agentes del Ministerio van a cruzarse en el camino de otra organización especializada en la preservación del continuo temporal: la **Temps Aeternalis**.

Esta última agencia pretende obtener el monopolio de los viajes en el tiempo. Para ello ha decidido enviar a sus agentes más despiadados a eliminar a **Abraham Levy**, el autor del **Libro de las Puertas**. Su plan consistirá en eliminarlo en el trayecto entre la residencia de Levy y la corte de la Reina Isabel de Castilla. Se asegurarán así eliminar al autor y la obra.

#### Primera escena

Madrid, año 2015.

En las oficinas del Ministerio del Tiempo saltan las alarmas. Se ha recibido una transmisión de un agente de enlace en 1491 advirtiéndolo de una grave amenaza para Abraham Levy. Sin embargo, el agente es asesinado antes de poder enviar toda la información. La llamada del funcionario termina con un sonoro zumbido. No hay más información. Se desconoce quién puede estar tras esta amenaza.

El Ministerio ha decidido el envío urgente de un equipo. Su misión es clara, proteger

a Levy y su libro, así como determinar la amenaza y eliminarla si es posible.

#### Segunda escena

Toledo, año 1491.

Los agentes aparecen en un granero a las afueras de Toledo, donde reside el rabino, la mañana en que este se dispone a emprender el viaje. Pueden inspeccionar el domicilio del agente asesinado, donde hallarán el cuerpo con un gran agujero en la cabeza. Una inspección adecuada con Sanar o Conocimiento (Medicina) revelará que no se trata de una herida por arma de fuego.

Lo prioritario es llegar hasta la judería y localizar al rabino. Los agentes llegarán a la dirección que indica la ficha de información del Ministerio del Tiempo pero, lamentablemente, la información está equivocada. Esto es España, alguien ha debido traspapelar la fotocopia correspondiente. Los agentes deberán ganarse la confianza de los vecinos para encontrar al rabino con una tirada de Persuasión. Una pifia podría degenerar en una pelea con jovencitos de la aljama que los acusan de querer buscar a Levy para llevarlo preso.

#### Tercera escena

Levy confiará en ellos si le cuentan la razón de su visita y mencionan el libro. Hará preguntas sobre el Ministerio del Tiempo, su funcionamiento y por qué están aquí. El rabino les invitará a partir cuanto antes para reunirse con un secretario de los Reyes Católicos en Córdoba. Levy contaba con realizar el viaje con un carro prestado por un amigo comerciante. Servirá para transportar a los miembros del equipo. Al tratar de salir de Toledo pasarán por un barrio cristiano, donde una pandilla de

marrulleros que los han visto salir de la judería pretende recordarles cuál es la verdadera Fe y que los judíos deben pagar por haber asesinado a Cristo.

**Marrulleros cristianos (1xPJ)**

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6

**Paso:** 5; **Parada:** 4; **Dureza:** 5

**Habilidades:** Pelear d6, Intimidar d8, Notar d6

**Equipo:** Porras (FUE+d4), Dagas (FUE+d4)

Cuarta escena

El viaje hasta Córdoba, donde se encuentra la itinerante Corte de los Reyes Católicos, dura una semana. Nadie les está siguiendo y todo transcurre con normalidad. Al menos aparentemente, pues el *Temps Aeternalis* no les quita el ojo de encima con sus satélites de localización intertemporal, una avanzada tecnología.

La misma mañana del encuentro, antes de llegar al punto de reunión, han preparado una emboscada en el camino, en medio de una zona boscosa. Han derribado un árbol, a usanza de los bandoleros y se han distribuido por los alrededores. Habrá tantos agentes de *Temps Aeternalis* como jugadores.

**Esbirros de *Temps Aeternalis* (1xPJ)**

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

**Carisma:** 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

**Habilidades:** Disparar d6, Intimidar d6, Notar d8, Pelear d6, sigilo d6.

**Desventajas:** Tozudo, Juramento.

**Ventajas:** Alerta (+2 notar)

**Equipo:** Pistola láser (Dist. 12/24/48, 2d6+1, CdF1, Mun. 50, PA 1), máscara antigás y de traducción simultánea.

Quinta escena

La reunión tiene lugar en una posada a las afueras de Córdoba, donde los Reyes Católicos preparan un ejército para asaltar

Granada. Apenas hay viajeros en el local y ninguno despierta sospechas. Un secretario de sus majestades se personará allí al atardecer para informar de los detalles de la reunión y asegurarse de que el rabino haya traído el libro. El plan previsto es pasar la noche en la posada y reunirse con los Reyes Católicos la mañana siguiente en la ciudad. Una vez informado, el secretario marchará, y justo antes de irse a dormir los agentes de *Temps Aeternalis* irrumpirán en la posada a sangre y fuego.

Lo último es literal, junto a los esbirros ya conocidos por los jugadores (1xPJ) se presentan dos enmascarados con traje y corbata armados con un rifle de repetición y un lanzallamas. Son los agentes especiales de eliminación, Hazel y Cha Cha. Son *wildcards*. Su misión es acabar con toda oposición y destruirlo todo.

Si los jugadores acaban con la amenaza deberán escoltar al rabino hasta Córdoba, donde la guardia real se hará cargo de todo. Con la satisfacción del deber cumplido los funcionarios deberán regresar al Ministerio del Tiempo para recibir las correspondientes felicitaciones y la noticia de un nuevo congelamiento salarial.

Esta aventura está basada en El Ministerio del Tiempo, una serie de RTVE y Umbrella Academy, de Gerard Way y Gabriel Bá.

Todos los Personajes de la serie de televisión que son nombrados en esta aventura (Ministerio del Tiempo, Abraham Levy) son copyright de Cliffhanger / Onza Partners / Televisión Española (TVE) . Los de Umbrella Academy lo son de Gerard Way y Gabriel Bá.

Los personajes que aparecen en esta aventura son personajes históricos reales de la historia de España, y son usados como ambientación.

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.peginc.com](http://www.peginc.com).

Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission.

Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

## EL MINISTERIO DEL TIEMPO

Ficha de agente

Heridas

**Inés Suárez**

(1507-1580) Conquistadora

**Cita:** ¡Ya os enseñaré yo cómo se hace!

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

**Carisma:** +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5

**Habilidades:** Callejear d6, F. cerraduras d6, Notar d6, Pelear d6, Provocar d6, Tregar d6, Sigilo d6, Sanar d4.

**Desventajas:** Arrogante, Curiosa, Leal.

**Ventajas:** Asesino, Ladrón

**Equipo:** Pistola Glock 9mm (Distancia 12/24/48, Daño 2d6+1, CdF 1, Mun: 9)



Inc

-1

-2

Fatiga

## EL MINISTERIO DEL TIEMPO

Ficha de agente

Heridas

**Jacint Verdaguer**

(1845-1902) Sacerdote

**Cita:** ¡Abandona este cuerpo!  
¡Cristo te obliga!

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

**Carisma:** +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5

**Habilidades:** Disparar d4, Fe d8, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d4, Sanar d8, Conocimiento (religión) d6, Investigar d4.

**Desventajas:** Exceso de confianza, Leal, Pobreza.

**Ventajas:** Trasfondo arcano, curandero.

**Poderes:** Detección/Ocultamiento, Proyectoil.

**Equipo:** Pistola Glock 9mm (Distancia 12/24/48, Daño 2d6+1, CdF 1, Mun: 9)



Inc

-1

-2

Fatiga

## EL MINISTERIO DEL TIEMPO

Ficha de agente

Heridas

**Baltasar Belenguer**

"Sangchili" (1911-1992)  
Boxeador

**Cita:** Si t'ambiente una  
nyespla voràs, xè!

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

**Carisma:** +0; **Paso:** 6; **Parada:** 8; **Dureza:** 5

**Habilidades:** Notar d6, Pelear d12, Provocar d8, Sigilo d4, Disparar d4.

**Desventajas:** Arrogante, Mania, Leal.

**Ventajas:** Rápido, Púgil (FUE+d6 daño puños)

**Equipo:** Pistola Glock 9mm (Distancia 12/24/48, Daño 2d6+1, CdF 1, Mun: 9)



Inc

-1

-2

Fatiga

## EL MINISTERIO DEL TIEMPO

Ficha de agente

Heridas

**Concha Piquer**

(1908-1990) Artista

**Cita:** El vino en un barcoooo  
de nombre extranjerooooo

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

**Carisma:** +2; **Paso:** 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 5

**Habilidades:** Callejear d6, Disparar d6, Notar d6, Persuadir d8, Provocar d6, Disparar d6, Sigilo d4, Intimidar d4.

**Desventajas:** Curiosa, Cauta, Leal.

**Ventajas:** Atractiva, Fuerza de voluntad.

**Equipo:** Pistola Glock 9mm (Distancia 12/24/48, Daño 2d6+1, CdF 1, Mun: 9)



Inc

-1

-2

Fatiga

## EL MINISTERIO DEL TIEMPO

Ficha de agente

Heridas

**Juanelo Turriano**

(1501-1585) Ingeniero

**Cita:** Si puedes imaginarlo,  
puedo construirlo.

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

**Carisma:** +0; **Paso:** 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 5

**Habilidades:** Ciencia Extraña d10, Conocimiento (Ciencia) d6, Conocimiento (Ingeniería) d8, Disparar d6, Notar d6, Reparar d8.

**Desventajas:** Curioso, tozudo, Leal.

**Ventajas:** Trasfondo Arcano, Inventor.

**Equipo:** Pistola Glock 9mm (Distancia 12/24/48, Daño 2d6+1, CdF 1, Mun: 9) Cañón de fuerza (Chorro)



Inc

-1

-2

Fatiga

## EL MINISTERIO DEL TIEMPO

Ficha de agente

Heridas

**Cosme Damián Churruga**

(1761-1805) Marino y militar

**Cita:** Con 100 cañones por  
banda... esos gabachos serán  
nuestra ruina.

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6.

**Carisma:** +0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 5

**Habilidades:** Disparar d8, Intimidar d6, Navegar d6, Notar d6, Pelear d8, Provocar d6.

**Desventajas:** Código de Honor, Leal, Heroico.

**Ventajas:** As, Manos firmes.

**Equipo:** Pistola Glock 9mm (Distancia 12/24/48, Daño 2d6+1, CdF 1, Mun: 9)



Inc

-1

-2

Fatiga

## EL MINISTERIO DEL TIEMPO

Ficha de agente

Heridas



**Rodrigo Díaz de Vivar**

"El Cid" (1049-1099)  
Caudillo militar

**Cita:** ¡Santiago! ¡Santa María!



**Atributos:** Agilidad d10, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6.

**Carisma:** +0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 5

**Habilidades:** Conocimiento (Tácticas) d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d10, Persuadir d6, Cabalgar d4, Preparar d4.

**Desventajas:** Código de Honor, Manía, Avaricioso.

**Ventajas:** Mando, Arma distintiva (Tizona).

**Equipo:** Pistola Glock 9mm (Distancia 12/24/48, Daño 2d6+1, CdF 1, Mun: 9), (Tizona FUE+d8)

Inc



Fatiga

## EL MINISTERIO DEL TIEMPO

Ficha de agente

Heridas



**Clara Campoamor**

(1888-1972) Abogada y política

**Cita:** ¡Nosotras parimos, nosotras decidimos!



**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

**Carisma:** +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5

**Habilidades:** Callejear d4, Conocimiento (Leyes) d8, Disparar d6, Intimidar d4, Investigar d8, Notar d8, Pelear d4, Persuadir d4.

**Desventajas:** Código de Honor, Leal, Pacifista.

**Ventajas:** Conexiones, Investigadora.

**Equipo:** Pistola Glock 9mm (Distancia 12/24/48, Daño 2d6+1, CdF 1, Mun: 9)

Inc



Fatiga

## EL MINISTERIO DEL TIEMPO

Ficha de aliado

Heridas



**Abraham Levy**

Rabino



**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d4.

**Carisma:** +2; **Paso:** 5; **Parada:** 4; **Dureza:** 4

**Habilidades:** Callejear d4, Investigar d8, Notar d8, Pelear d4, Persuadir d8, Conocimiento (Magia) d8, Conocimiento (Religión) d8, Cabalgar d4, Hechicería d6

**Desventajas:** Anciano, Leal, Pacifista.

**Ventajas:** Carismático, Alerta

**Equipo:** El libro de las puertas

Inc



Fatiga

## EL MINISTERIO DEL TIEMPO

Ficha de agente enemigo

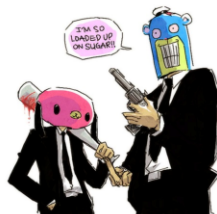
Heridas



**Hazel** (rosa)

y **Cha Cha** (azul)

Agentes (poco sutiles) de  
Temps Aeternalis



**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8

**Carisma:** 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6.

**Habilidades:** Disparar d10, Intimidar d8, Notar d8, Pelear d8, sigilo d8, Lanzar d6.

**Desventajas:** Sanguinario, Curiosos, Leales.

**Ventajas:** Sin piedad

**Equipo:** Pistola Glock 9mm (Distancia 12/24/48, Daño 2d6+1, CdF 1, Mun: 9) AK-47 (Distancia 24/48/96, Daño 2d8+1, CdF 3, Mun: 30, PA 2) Granada de mano (Mk67 Pineapple 5/10/20 3d6 PA 1) Lanzallamas (0 2d10 1 - Militar d8 Cono 35 Ignora armadura)

Inc



Fatiga

## EL MINISTERIO DEL TIEMPO

Ficha de esbirro enemigo

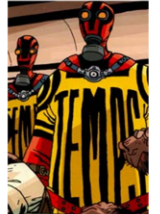
Heridas



**Esbirros de Temps**

**Aeternalis**

Carne de cañón. Lo que haya tras las máscaras es cosa suya.



**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

**Carisma:** 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

**Habilidades:** Disparar d6, Intimidar d6, Notar d8, Pelear d6, sigilo d6.

**Desventajas:** Tozudo, Juramento.

**Ventajas:** Alerta (+2 notar)

**Equipo:** Pistola láser (Dist. 12/24/48, 2d6+1, CdF 1, Mun. 50, PA 1), máscara antigás y de traducción.