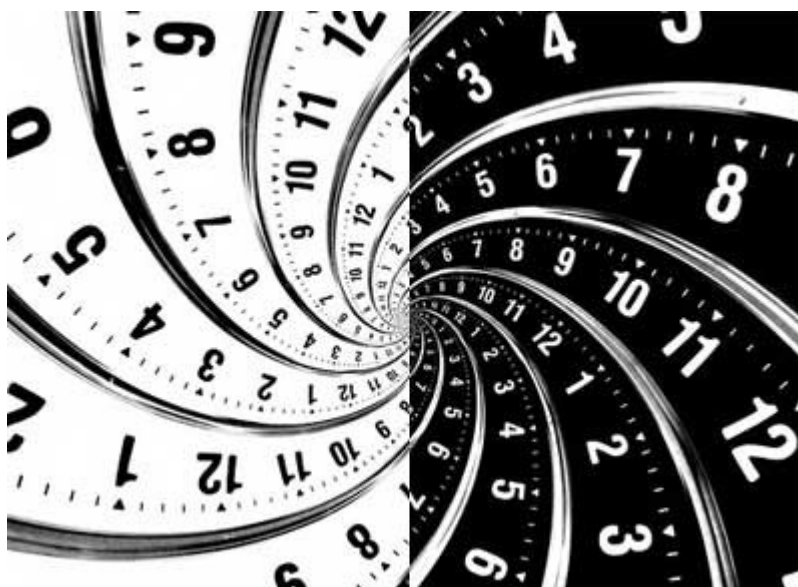


Cronautas

¡Gengis Khan se ha llevado el Big Ben!



Un juego creado por Davader
para el *Rolero de Hierro 09*

Alcorcón, Madrid, 22 de Febrero de 2009.

Ingrediente principal: Sin otros jugadores.

Ingredientes secundarios: este juego trata del “control” del tiempo y del “desarrollo” de la Historia y todas sus alternativas.

¡Bienvenido, humano del siglo XXI!

¿Qué es *Cronautas*?

Cronautas es un juego en solitario que te permitirá vivir incontables aventuras en la que los personajes históricos de diferentes épocas se cruzarán en alocados viajes en el tiempo.

¿Qué necesitas para jugar a *Cronautas*?

- Un puñado de dados de diferentes caras que todo rolero debería tener,
- 30 contadores de algún tipo (monedas, piedras,...) que harán de marcadores de Amenaza,
- un lápiz,
- una copia de la Ficha de Aventura y otra del Tablero del Tiempo, y
- ganas de crear historias.

¿Qué no necesitas para jugar a *Cronautas*?

- Ser un rolero experto,
- ser un experto historiador,
- ser escritor profesional y/o
- dedicarle innumerables horas al juego.

¿Cuál es el objetivo del juego?

En pocas palabras, divertirse.

En más palabras, el objetivo del juego es crear una historia interactiva donde es más importante disfrutar durante el proceso que ganar. De hecho, *Cronautas* es uno de esos juegos en los que siempre ganas. ¿Recuerdas las libro-historias de “*Elige tu propia aventura*”, dónde leías una historia escrita hasta que te llegaba la oportunidad de elegir qué camino tomaría el protagonista? Pues *Cronautas* funciona al revés. Tú escribirás una historia mientras diversos mecanismos te obligarán a cambiar el rumbo de la historia.

¿Preparado?

La Historia te espera, ¡pero si no te das prisa puede que no la reconozcas cuando llegues!

La Historia Secreta de la Humanidad

Fuera del tiempo, una organización secreta conocida como *La Agencia de Estabilidad Espaciotemporal* controla la Historia del Universo. Los doce hombres y mujeres que conforman la AEE podrían parecer funcionarios de cualquier país de la Tierra a excepción de un pequeño detalle: no tienen rostro. A pesar de no tener ojos ni boca, monitorizan constantemente el transcurrir del tiempo, asegurándose de que el flujo de acontecimientos se mantiene estable. Se autodenominan *Agentes de la Estabilidad* y por lo que se sabe, son inmortales siempre que permanezcan dentro de la burbuja temporal en la que está ubicada la AEE.

Nadie sabe quiénes son las doce Agentes de la Estabilidad ni de dónde o cuándo proceden. Pueden hablar cualquier idioma conocido y son capaces de aparecer en cualquier instante de la Historia.

El Origen de la Agencia

En el año conocido como 2079 D.C., en las afueras de Torino, Italia se construyó un *Colisionador de Taquiones* con el fin de investigar la recién descubierta partícula. Tras varios años de experimentos el desastre tuvo lugar el 12 de julio de 2082. Un centenar de científicos, políticos y altos mandatarios de todo el mundo se habían reunido en las instalaciones del Colisionador para ser testigos de la validación práctica más revolucionaria de toda la historia: el equipo del doctor Hans Von Ucker iban a probar que los viajes en el tiempo eran posibles enviando una manzana roja cinco minutos en el futuro. Sin embargo, cuando la Presidenta de los Estados Unidos activó el mecanismo, el tiempo se plegó sobre si mismo y una cegadora esfera de luz comenzó a crecer, devorándolo todo y a todos. Todo el planeta y la mayor parte de las galaxias colindantes a la nuestra desaparecieron al ser suprimidos de la corriente temporal. Sólo medio centenar de personas, entre científicos, periodistas, políticos y militares, se salvaron de la no-existencia cuando un científico, en vista del desastre, puso en marcha un mecanismo que acabó llevando a una parte de las instalaciones del Colisionador (y toda la gente que había en ellas) fuera del flujo temporal.

La Creación de la Agencia

En su burbuja temporal, los supervivientes del desastre tuvieron, por decirlo así, todo el tiempo del mundo para decidir qué iban a hacer a continuación. Muchas personas se suicidaron al no poder soportar lo que había pasado o al contemplar directamente el flujo del tiempo desde fuera, una visión que ningún ser humano puede soportar. Otros pocos enloquecieron e intentaron destruir al resto de supervivientes. Sin embargo, la mayoría intentaron encontrar una solución al problema. Cuando los físicos comunicaron a los supervivientes que desde su burbuja podrían viajar a cualquier instante de la Historia (y también observarse cualquier instante del flujo temporal), se produjo una terrible tormenta de ideas entre los doce supervivientes que quedaban. Se propuso de todo: Matar a los padres de Hans Von Ucker, dejar una nota en el despacho de la Presidenta explicando por qué no debía construirse el Colisionador de Taquiones, eliminar al primer *homo sapiens*,... Al final, se decidió construir un ordenador que calculase cómo evitar el desastre alterando lo mínimamente posible. El ordenador realizó el cálculo durante miles de años (aunque en realidad no tardó nada) y la conclusión fue fascinante: tenían que añadir una gota de agua en la sopa primordial que dio lugar a la vida en las primeras eras de la Tierra.

El efecto Mariposa

Y así se hizo; se *cronotransportó* una gota de agua al lugar y momento específico que había indicado el ordenador y todo el flujo temporal cambió súbitamente. Nada parecía haber cambiado, pero el 12 de julio de 2082 un experimento en el Colisionador de Taquiones acabó la desaparición de medio centenar de personas en una misteriosa explosión. Como consecuencia, se retiraron todos los fondos para la investigación de los taquiones y el Colisionador fue desmantelado. Y la Historia continuó hasta el fin de los tiempos.

Sin embargo, los supervivientes de la burbuja pronto se dieron cuenta de que no podrían volver al flujo temporal sin alterarlo significativamente. Estaban atrapados en su pequeño mundo. Con el paso del tiempo (o al instante) convirtieron las instalaciones en una nave de monitorización del flujo del tiempo. También se dieron cuenta que al estar fuera de la corriente temporal sus cuerpos no envejecían ni necesitaban comer, beber o dormir. Al final, los doce supervivientes acabaron observando el transcurrir de la Historia y se dieron cuenta de una terrible verdad.

El Tiempo no puede ser dominado

Uno de los habitantes de la burbuja vio algo extraño el 6 de diciembre de 1944, un físico teórico alemán estaba a punto de descubrir empíricamente los taquiones. Otras personas de la burbuja habían visto esa escena antes y no había sucedido tal y como lo veían ahora. Y no sólo eso: un brujo en el desierto del Gobi, en 1221, aprendía a viajar en el tiempo mediante artes mágicas milenarias. Un matemático español está a punto de descubrir el número secreto del tiempo en 1938. Un terrible ser, en la Valaquia de 1480, le ofrece conocimientos prohibidos al gobernante de la región.

El tiempo intentaba rebelarse. Los hombres y mujeres de la burbuja sabían que si los viajes en el tiempo comenzaban a ocurrir desembocarían en un desastre como el que ellos provocaron. Había que hacer algo. Formaron la Agencia de Estabilidad Espaciotemporal.

El cometido de la Agencia

Los Agentes de la Estabilidad se dieron cuenta de que, para mayor seguridad, no debían estar demasiado tiempo dentro del flujo temporal. La mejor opción que tenían era encargarles a otras personas que arreglasen los entuertos.

Cuando los Agentes detectan un viaje en el tiempo malintencionado buscan inmediatamente a través de toda la Historia de la Humanidad a una persona que pueda encargarse del asunto. Esta persona, que suele ser una personalidad histórica famosa, recibe la visita de un Agente de la Estabilidad, que le cuenta quién está alterando el flujo temporal y por qué. Luego, el Agente convence a esa persona para que le ayude (siempre lo hace) y detenga al viajero temporal. En ese momento, al voluntario se le implanta un dispositivo intracutáneo que le permite efectuar saltos espaciotemporales y se le indica cuál es la época en la que se encuentra su adversario. Todo lo demás es responsabilidad del voluntario. Cuando la misión termina (con éxito o no), el mismo Agente (o quizá otro) vuelve a aparecer ante el elegido para quitarle el dispositivo de salto y devolverle a su época, no sin antes obligarle a jurar que nunca revelará lo que sabe. Todos lo juran y todos mantienen el secreto.

Preparación

En *Cronautas*, tú manejarás a un personaje histórico famoso que intentará evitar que el maquiavélico plan de un infame personaje histórico de otra época surta efecto. Para conseguirlo, tendrás que viajar en el tiempo por diversas épocas de la historia, persiguiendo al villano.

Para empezar, imprímete una **Ficha de Historia** y una copia del **Tablero del Tiempo** que puedes encontrar al final de este documento. Estas hojas te ayudará a crear la historia que protagonizará tu *Personaje Jugador* (PJ). A continuación, es necesario que hagas los preparativos previos a la partida. Este es un proceso rápido y fácil que te permitirá partir de una base sobre la que desarrollar tu historia.

1. Selección del PJ

En primer lugar, debes determinar qué personaje histórico llevarás en esta aventura. Para ello, haz una tirada en la **Tabla 1- Protagonistas** y apunta tanto en la *Ficha de Historia* como en el *Tablero del Tiempo* el nombre de tu PJ. Cada vez que juegues una aventura de *Cronautas* tendrás que volver a tirar en esta tabla, de forma que nunca sepas con qué Protagonista vas a jugar antes de tiempo. Si algún Protagonista de la *Tabla 1* no te gusta eres libre de sustituirlo por otro personaje histórico o incluso, si tienes el ego lo suficientemente subido, por ti mismo, pero te recomiendo que siempre decidas aleatoriamente quién será tu PJ. Para más información sobre la creación de nuevos Protagonistas, consulta la sección de *Campaña temporal*.

Una vez sepas quién vas a ser, debes apuntar la puntuación de sus 3 **Capacidades** en el *Tablero del Tiempo*, que se dividen en:

- **Física.** Esta *Capacidad* se usará en los Conflictos que supongan un esfuerzo físico de cualquier tipo, lo que incluye pelear, correr, levantar pesos, saltar, tener sexo, etc.
- **Mental.** Esta es la *Capacidad* relacionada con los Conflictos de carácter intelectual o perceptivo, como conocimientos varios, sigilo, escuchar, buscar pistas, jugar al ajedrez, resolver adivinanzas o reparar un coche.

- **Social.** Esta *Capacidad* será usada en Conflictos basados en la interacción con otros seres. Esto abarca diversas acciones como convencer, oratoria, seducir, engañar, interrogatorio, tratar animales, tocar la guitarra, etc.

Cronoconsejo: No importa si eres el mayor experto en el personaje histórico que te ha tocado o si nunca has oído hablar de él, sigue hacia delante (Aunque si estás en el segundo caso, no te vendría mal leer las tres primeras líneas de la entrada de dicho personaje en la *Wikipedia*). De hecho, es mucho más divertido si intentas jugar de forma extrema; es decir, inventa barbaridades sobre el personaje o investiga curiosidades sobre él que puedan tener importancia en la historia que estás a punto de contar.

Las Capacidades te serán de ayuda cada vez que hagas una *tirada de Conflicto*. Más adelante te explicaré detalladamente en qué consiste esta tirada, pero por ahora te basta con saber que consiste en tirar 1d6 y sumar la puntuación de la *Capacidad* empleada y compararla con el *Valor de Amenaza* enfrentada. Si tu tirada es mayor, tu PJ habrá ganado el *Conflicto*.

Después de apuntar los valores de las Capacidades debes anotar las dos **Especialidades** de tu Protagonista, que son dos habilidades o aspectos que hacen resaltar al personaje. Eres libre de asignar las dos *Especialidades* que creas apropiadas y ni siquiera tienen que ser precisas históricamente. Tampoco tienes que mantenerlas de una aventura a otra. Por ejemplo, si tu

Protagonista resulta ser *Robin Hood*, podrías poner como *Especialidades* “*Tiro con arco*” y “*Hermano Lobo*”. Si algunas aventuras después vuelves a jugar con Robin Hood, podrías asignarle en esa ocasión “*Supervivencia en los Bosques*” y “*Terrorista*”. Eso no significa que Robin haya dejado de ser un buen arquero, sino que ese aspecto no tendrá importancia en esta aventura. Cada vez que tu PJ participe en un *conflicto* en el que alguna de sus *Especialidades* se vea involucrada podrá tirar 1d10 en lugar de 1d6 como es habitual.

2. Selección del Adversario

A continuación, debes descubrir quién será la mente criminal a la que te vas a enfrentar en esta ocasión. Para ello, haz una tirada en la **Tabla 2- Adversarios** y apunta el nombre del personaje en la *Ficha de Historia*. Apunta también los modificadores a las *Capacidades*, que representan la buena o mal oposición que son ante un tipo de *conflicto* u otro. Estos modificadores se aplicarán a la *tirada de conflicto* siempre que el Adversario esté activamente presente en la escena.

Además, este es un buen momento para determinar cómo viajará el adversario a través del tiempo y escribirlo en la *Ficha de Historia*. Deja volar tu imaginación ¿Magia negra?, ¿matemáticas?, ¿una máquina del tiempo?, ¿un artefacto alienígena? ¿poderes mentales? ¿viajando a través de las cavernas del Tiempo?. Todo vale.

3. Determinar el Plan Maligno

Tras conocer quién será tu adversario, es hora de saber cuál será el maligno plan que quiere llevar a cabo realizando viajes temporales. Puedes hacer una tirada en la **Tabla 3- Planes malignos**, escogerlo de dicha tabla o inventarte uno tú mismo. Este plan te servirá como planteamiento inicial de la aventura y te ayudará a crear *Escenas* de la aventura, pero no tienes por qué llevarlo al pie de la letra. El *Plan Maligno* debe servirte de ayuda, no de restricción. No olvides apuntar una descripción del *Plan Maligno* en la *Ficha de Historia*.

4. Asignación de las Épocas

Realiza cuatro tiradas en la Tabla 4- Épocas para determinar qué cuatro *épocas* recorrerán tu *Adversario* y tu *Protagonista* en la aventura de hoy. Apunta estas *épocas* en el Tablero del Tiempo en el orden que salieron.

5. Escena inicial

Por último, narra en la *Ficha de Aventura* cómo sucede la escena inicial de la aventura. En esta escena, un Agente de la Estabilidad visita al Protagonista y le convence para que se intente destruir los planes del Adversario. También debe decirle el nombre del Adversario y la primera época en la que estará (que es la primera época obtenida en la Tabla 4), pero poco más.

6. Preparación del Tablero

Coge los 30 *marcadores de Amenaza* y pon uno en el primer espacio de la última época, dos en el segundo espacio y tres en el tercero. Luego pon los 24 marcadores en un recipiente o en un lugar cercano de la mesa, que servirán como **Reserva de Amenaza**. Podría ser una buena idea tener a mano una caja o saco donde poner los marcadores de amenaza que se vayan descartando. Para que tu Protagonista cumpla con éxito la misión, al final de la aventura tendrá que haber eliminado los 30 marcadores de Amenaza.

Tablas

Tabla 1 – Protagonistas (1d10)

1 – Juana de Arco (1428 D.C.)	Fis. 2	Men. 1	Soc. 4
2 – Leónidas I (500 A.C.)	Fis. 4	Men. 1	Soc. 2
3 – Robin Hood (1220 D.C.)	Fis. 3	Men. 2	Soc. 2
4 – Sherlock Holmes (1890 D.C.)	Fis. 1	Men. 4	Soc. 2
5 – Buda (500 A.C.)	Fis. 1	Men. 3	Soc. 3
6 – Miyamoto Musashi (1615 D.C.)	Fis. 3	Men. 3	Soc. 1
7 – George Washington (1775 D.C.)	Fis. 2	Men. 2	Soc. 3
8 – Harry Houdini (1925 D.C.)	Fis. 2	Men. 3	Soc. 2
9 – Lanzarote del Lago (500 D.C.)	Fis. 4	Men. 2	Soc. 1
10 – Leonardo Da Vinci (1501 D.C.)	Fis. 2	Men. 4	Soc. 1

Tabla 2 – Adversarios (1d10)

1 – Adolf Hitler. Dictador megalómano nazi. (1945 D.C.)	[Fis: +1 Men: -1 Soc: -2]
2 – Gengis Khan. Conquistador mongol. (1220 D.C.)	[Fis: -2 Men: +0 Soc: +0]
3 – Pangeano. Una sustancia inteligente de brea. (300.000.000 A.C.)	[Fis: -3 Men: +0 Soc: +1]
4 – Francisco Franco, dictador local español. (1938 D.C.)	[Fis: +0 Men: -1 Soc: -1]
5 – Osama Bin Laden, terrorista árabe. (2005 D.C.)	[Fis: -1 Men: -1 Soc: +0]
6 – Calígula, cruel emperador romano. (40 D.C.)	[Fis: +0 Men: -1 Soc: -1]
7 – Vlad Tepes, gobernante de Valaquia y Drácula (1480 D.C.)	[Fis: -2 Men: +0 Soc: +0]
8 – Cain, hijo de Adán y hermano de Abel. <i>Homo habilis</i> . (Génesis)	[Fis: -1 Men: +1 Soc: -2]
9 – Napoleón Bonaparte, general napoleónico (sic) (1808 D.C.)	[Fis: +1 Men: -2 Soc: -1]
10 – Billy el Niño. Bandido y pistolero precoz. (1880 D.C.)	[Fis: -2 Men: +0 Soc: +0]

Tabla 3 – Planes malignos (1d10)

- 1 – Quiere traer ejércitos de otro tiempo para asegurar su victoria.
- 2 – Viaja a diversas épocas para avisarse a sí mismo de un error que cometió.
- 3 – Busca el Santo Grial.
- 4 – Quiere traer algo de una época a otra, de forma que cause un desastre mundial.
- 5 – Sólo quiere disfrutar del paisaje de otro tiempo.
- 6 – Quiere robar un objeto valioso o poderoso.
- 7 – Quiere convertirse en un Dios.
- 8 – Desea matar a otro Protagonista en venganza
- 9 – Intenta establecerse en otra época donde tenga más posibilidades de triunfar.
- 10 – Sus planes son un misterio incluso para la Agencia de Estabilidad Espaciotemporal.

Tabla 4 – Épocas (1d20)

- 1 – 300 millones de años A.C.
- 2 – Génesis (Una era extraña donde dinosaurios y *homo habilis* cohabitan)
- 3 – 500 A.C. Grecia.
- 4 – 500 A.C. India.
- 5 – 40 D.C. Italia.
- 6 – 500 D.C. Inglaterra.
- 7 – 1220 D.C. China.
- 8 – 1220 D.C. Inglaterra
- 9 – 1430 D.C. Francia.
- 10 – 1480 D.C. Italia.
- 11 – 1480 D.C. Rumanía.
- 12 – 1615 D.C. Japón.
- 13 – 1775 D.C. Estados Unidos.
- 14 – 1880 D.C. Estados Unidos.
- 15 – 1890 D.C. Inglaterra
- 16 – 1925 D.C. Estados Unidos.
- 17 – 1945 D.C. Alemania.
- 18 – 1938 D.C. España.
- 19 – 2005 D.C. Afganistán.
- 20 – 1808 D.C. Francia.

La Aventura

Tras realizar los preparativos previos, ya estás preparado para jugar. ¡Vamos allá!

Estructura de juego

Una aventura en *Cronistas* se compone básicamente de una serie de **escenas** a lo largo de cuatro **épocas** diferentes en las que tendrás que arruinar los planes de tu *Adversario*, acabando con todos los *marcadores de Amenaza*. En las tres primeras *épocas* podrás elegir el número de *escenas* y su dificultad, pero la última *época* es distinta, entre otras cosas porque sólo tiene tres *escenas*, y cada una con una dificultad mínima.

Las tres primeras *épocas* del juego pueden tener entre 1 y 5 *escenas* de juego. La primera *escena* es obligatoria, pero a partir de ahí es decisión tuya si quieres jugar una *escena* más en esa *época* o pasar a la siguiente. El número máximo de *escenas* que pueden ocurrir en una *época* es cinco. Al final de la quinta *escena*, el Protagonista debe obligatoriamente saltar a la siguiente época.

Escenas

Una **escena** es la unidad de narración de *Cronistas* y representa un fragmento de la historia del *Protagonista* relevante para la aventura. En el *Tablero del Tiempo* hay un círculo para cada posible *escena* en cada una de las cuatro *épocas* de la aventura. Cada *escena* debe incluir un (y sólo un) *conflicto* que ayude a avanzar la historia. Los conflictos no tienen que ser siempre enfrentamientos contra el *Adversario* o sus esbirros, pero sí deben estar relacionados con la misión de la aventura de alguna manera.

Ideas para buenas escenas son:

- Un combate contra el lugarteniente del *Adversario* en mitad de la Guerra del Peloponeso.
- Convencer a alguien para que se convierta en un aliado contra el *Adversario*.
- Descubrir al asesino de la condesa y limpiar tu nombre en esta época.
- Tener un romance con una doncella para luego descubrir que ese amor es lo único que te hace seguir adelante e interrumpir el plan del *Adversario*.
- Memorizar un mapa secreto con el que llegar a la guarida de un cacique local que conoce al *Adversario*.

Son malas ideas para una escena:

- Un combate de entrenamiento que sólo sirva para lucirse.
- Un almuerzo típico en una taberna perdida.
- Seducir a una mozueta con el único objetivo de tener descendencia en esa época.
- Investigar durante días en una biblioteca que no contiene ninguna información útil.

Cada vez que tiene lugar una *escena*, el flujo temporal se ve alterado levemente. Al comienzo de cada *escena* debes aumentar en uno el **Nivel de MATA** (ver siguiente sección).

A continuación, debes poner de 1 a 5 marcadores de la *Reserva de Amenaza* en el círculo correspondiente a la *escena* actual. Cuántos más marcadores pongas, más difícil de superar será el *conflicto*.

Ahora escribe en la *Ficha de Historia* la escena que tiene lugar. Puede ser tan breve como una frase esquemática o tan larga como una hoja entera de narración novelizada. Es importante que dejes claro cuál es el conflicto dentro de la escena, pero no escribas aún el resultado. De hecho, es una buena idea que plantees *conflictos* que sean interesantes tanto cuando los ganas como cuando los pierdes.

Una vez resuelva la *tirada de conflicto*, termina de escribir la escena teniendo en cuenta si tu PJ tuvo éxito o no. Cuando hayas terminado la escena, puedes tener otra escena en la misma época o saltar a la siguiente época.

La Tirada de Conflicto

Para saber si tu PJ tiene éxito o no en una escena es necesario recurrir a los dados. Primero debes decidir qué *capacidad* está usando para intentar resolver el conflicto. Si va a luchar, estará usando su capacidad Física, si intenta convencer a alguien usará la capacidad Social, y etcétera. Tira 1d6 (a no ser que el conflicto afecte a alguna de tus especialidades, en cuyo caso tirarás 1d10) y súmale el valor de la capacidad que estés usando. Ese será el **Valor del Protagonista**. Luego tira 1d6 y súmale el número de *marcadores de Amenaza* de este conflicto. Ése será el **Valor de Amenaza** del conflicto.

<p style="text-align: center;">TIRADA DE CONFLICTO 1d6 + Capacidad VS. 1D6 + N° marcadores de Amenaza.</p>
--

Si el *Valor del Protagonista* es mayor o igual al *Valor de Amenaza*, tu PJ ha **ganado** el conflicto, teniendo éxito en lo que sea que intentara hacer. Debes descartar todos los *marcadores de Amenaza* del *Conflicto*, pero el esfuerzo ha cansado al *Protagonista*. La *capacidad* que ha usado en este conflicto se ha fatigado y debe reducirse en un punto su valor. Escribe el nuevo valor de la capacidad en la columna correspondiente de **Fatiga** en el *Tablero del Tiempo*.

Si el *Valor del Protagonista* es menor que el *Valor de Amenaza*, tu PJ ha **perdido** el conflicto, fracasando en lo que sea que intentara hacer. Debes devolver la mitad de los *marcadores de Amenaza* de este *conflicto* a la *Reserva*, descartando los demás.

Fatiga

Cuando un PJ tiene éxito en un conflicto, sufre de fatiga en la capacidad que estuviera utilizando. Cada vez que una *capacidad* se fatiga, su valor se ve reducido en un punto. Cuando el valor de una capacidad alcanza el valor de 0, deja de poder ser usado en conflictos. Esto quiere decir que posiblemente no puedas solucionarlo todo a golpes.

Cuando el *Protagonista* salta de una época a otra sus fuerzas se recuperan y puede eliminar toda la fatiga sufrida en todas sus *capacidades*. Al comenzar la primera *escena* de cualquier *época*, las *capacidades* siempre recuperan sus valores originales.

El Final de la Aventura

La última época de la partida tiene reglas especiales: en lugar de tener entre 1 y 5 escenas, tendrá obligatoriamente 3. Además, cada una tiene un número mínimo de *marcadores de Amenaza* (1, 2 y 3 respectivamente). Lo más normal (a no ser que seas un maldito suertudo) es que al empezar la última época tu *Reserva de Amenaza* no esté vacío. Debes repartir los *marcadores de Amenaza*

restantes entre las 3 escenas restantes de una manera equitativa. Por ejemplo, si a tu *Reserva* le quedan 5 marcadores, puedes repartirlos 2-2-1, pero no 3-1-1.

Si tu PJ falla el primer conflicto, puede asignar los marcadores de Amenaza que deberían volver a la Reserva a los conflictos segundo y tercero.

De igual manera, si tu J falla el segundo conflicto puedes asignar los marcadores de Amenaza que deberían volver a la Reserva al último conflicto.

El último conflicto debería representar de alguna manera el enfrentamiento final del Protagonista y su Adversario. No es necesario que el Adversario esté físicamente presente en la escena, pero sí que lo que esté en juego en el conflicto sea si su plan se lleva a cabo o no. Además, en este *conflicto* debes aplicar obligatoriamente los modificadores a las capacidades del Adversario. ¡Es la escena final! O tu Protagonista salva el día o la Historia cambiará para siempre.

Epílogo

Tras el último conflicto puedes consultar en la siguiente tabla el grado de éxito o fracaso que ha alcanzado el Protagonista en esta aventura:

Nº marcadores restantes en la Reserva de Amenaza	Resultado
0	¡Éxito total! Has frustrado los planes del Adversario.
Entre 1 y 3	Fracaso parcial. No has logrado detener al Adversario y ha alterado levemente la Historia.
4 ó +	Fracaso total. Los planes del Adversario han tenido un éxito absoluto y la Historia ha sido modificada permanentemente.

Para finalizar, debes escribir unas líneas donde cuentes cómo ha cambiado el flujo temporal y qué consecuencias tiene. También puedes describir una última escena del Protagonista en el momento en el que se encuentra de nuevo con el Agente de la Estabilidad y vuelve a su época de origen, con un gran secreto que nunca le contará a nadie.

¡Ah!, también debes escribir una cita que pudiera haber dicho tu Protagonista u otra persona durante la aventura y que haga que los lectores la recuerden durante toda su vida. Puedes darle un trasfondo para poder comprenderla con mayor facilidad.

Paradojas temporales

El Tiempo es un concepto frágil y delicado, y que tu Protagonista salte de época en época persiguiendo a otro viajero del tiempo no ayuda en nada. Si te pasas de la raya *cronoviando* puedes acabar provocando una paradoja espaciotemporal de aúpa. En *Cronautas*, esto se mide mediante el Nivel de MATA.

M.A.T.A.

El **Nivel de Matar A Tu Abuelo**, o **MATA**, para abreviar, es un valor que va del 0 al 9 y sirve para medir lo cerca que estás de provocar una paradoja que cause la destrucción del Universo o, por lo menos, que desaparezcas porque nunca has existido. Para llevar un control de tu *nivel de MATA* en todo momento, te recomiendo con pongas un d10 en la sección correspondiente del *Tablero del Tiempo*.

Cada vez que inicies una escena debes aumentar el nivel de MATA en uno. Además, el nivel de MATA también aumentará en uno cada vez que tu Protagonista haga alguna de las siguientes cosas:

- Matar a una persona o animal.
- Tener descendencia en otra época.
- Impedir que alguien relevante tenga descendencia.
- Dejar algún objeto del futuro en una época anterior.

Consecuencias

Si tu nivel de MATA está a niveles bajos no pasará nada a simple vista. Sin embargo, si el nivel de MATA sigue subiendo llegarán los problemas. En la siguiente tabla puedes consultar las consecuencias de cada nivel de MATA

Nivel de MATA	Consecuencias
De 0 a 4	Sin cambios aparentes.
De 5 a 6	Leves dolores de cabeza. Algo no te cuadra. Una capacidad a tu elección sufre un penalizador temporal de -1.
7	Pérdidas de memoria. Tienes recuerdos falsos y horribles mareos . Sufres un penalizador de -1 en todas tus capacidades.
8	Tu cuerpo empieza a desaparecer ante tus ojos. Sufres un penalizador de -2 en todas tus capacidades.
9	Sufres parpadeos de existencia. Al final de esta escena desaparecerás para siempre de la Historia. Sin embargo, sufres una comprensión absoluta del cosmos: recibes un bonificador de +3 en todas tus capacidades.

Arreglando el problema

Aunque pinta mal, no todo está perdido. Si ves que tu *nivel de MATA* ha alcanzado un nivel muy alto puedes intentar reparar el daño causado. En cualquier momento entre escenas puedes intentar bajar el nivel de MATA. Esto se lleva a cabo creando una escena especial, que no aumenta el nivel de MATA en uno, en la que tu Protagonista haga algo que ayude a que el flujo normal de la Historia vuelva a su cauce. Si mataste a *Einstein* antes de que inventara nada, puedes darle la teoría de la Relatividad a su ayudante. Si apareciste en la *Batalla de las Termópilas* descargando dos *AK-47*, puede que puedas convencer a los testigos de que están locos y que sería una muy mala idea contarle lo que vieron a nadie.

Mecánicamente, tras escribir la *escena de reparación*, puedes poner el *nivel de MATA* a cero automáticamente. Lamentablemente, este trabajo te habrá retrasado en tu persecución: aumenta el número de marcadores de la *Reserva de Amenaza* en 1d4.

<p>Cronoconsejo: Cuando tu <i>nivel de MATA</i> llegue a 9 lo único que puede salvarte es invocar en una <i>escena especial de reparación</i>. Si decides no hacerlo, tu <i>Protagonista</i> desaparecerá para siempre e ineludiblemente al final de la escena, pero seguro que habrá conseguido algo heroico.</p>

Campaña temporal

Si después de jugar la primera aventura, sigues con ganas de más puedes empezar una campaña de *Cronautas*. Esto no es más que una serie de aventuras que pueden estar relacionadas entre sí. Los *Protagonistas* y los *Adversarios* evolucionarán y la Historia cambiará hasta quedar prácticamente irreconocible. Para jugar una campaña, aplica las siguientes reglas:

La Historia cambia

Cada vez que una aventura acabe sin que hayas descartado todos los marcadores de Amenaza, se considera que el curso de la Historia ha cambiado significativamente. Piensa de qué manera puede haber alterado el pasado o el futuro el plan del Adversario e intenta utilizarlo en futuras aventuras. P. ej: Si Napoleón consigue traer una familia de tiranosaurios a la Inglaterra medieval, ¿por qué no iba a intentar Caín amaestrarlos y reproducirlos para controlar la isla británica en el futuro?

Muerte y Sacrificio

En cualquier conflicto puedes determinar que tu *Protagonista* va a morir. Esto te concederá el éxito automático en la tirada pero, obviamente, tu *Protagonista* morirá permanentemente. Si algún *Protagonista* muere o desaparece por alcanzar un nivel 9 de MATA debes borrar su nombre de la Tabla 1 y sustituirlo por otra personalidad histórica famosa.

Nuevos protagonistas

Para crear un nuevo Protagonista basta con escribir su nombre en la lista de la Tabla 1 y repartir 7 puntos entre sus tres capacidades, con un mínimo de 1 y un máximo de 4 en cada una.

La Maldad se esparce

En algún momento, puede que algún adversario muera o se vuelva aburrido. En ese momento lo mejor que puedes hacer es sustituirle en la lista de la Tabla 2 por otra persona. ¿Te cae mal tu actual presidente del gobierno? Allá va. ¿Crees que falta algún supervillano del futuro? Eso es por una razón, pero añádelo sin miedo. ¿Y si algún Agente de la Estabilidad se volviera loco? ¿Y si un Protagonista se cambiara de bando? Las posibilidades son ilimitadas. Disfrútalas.

<i>FICHA DE HISTORIA</i>		
Aventura nº	Página	
Protagonista:	Adversario: (- _ FIS, - _ MEN, - _ SOC)	
Plan Maligno: _____		

Escena:	Época:	Nivel de Amenaza:
Escena:	Época:	Nivel de Amenaza:
Escena:	Época:	Nivel de Amenaza:
Escena:	Época:	Nivel de Amenaza:
Escena:	Época:	Nivel de Amenaza:
<i>Cita célebre</i>		

TABLERO DEL TIEMPO

Nombre del personaje:

Especialidad:

FISICO	MENTAL	SOCIAL
F A T I G A		

Primera época:

Segunda época:

Última época:

Tercera época:

MATA

0-4: OK

5-6: -1 a una cap.

7: -1 a las cap.

8: -2 a las cap.

9: +3 a las cap y muerte