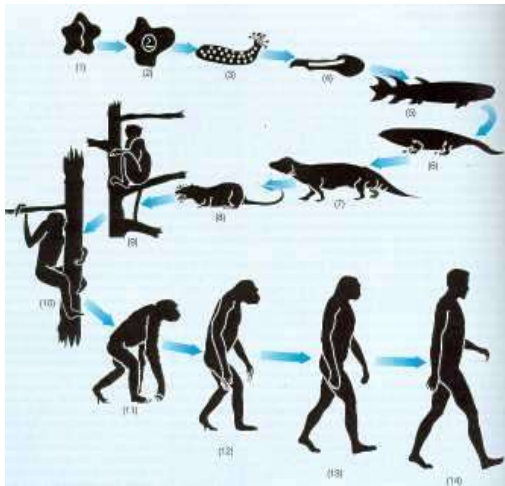


SALTO TEMPORAL





Evolución: Estará presente de dos formas. A nivel mecánico, considero que es una evolución el jugar sin un director de juego único, sin una aventura planificada, y con un solo protagonista controlado por todos los jugadores. A nivel de ambientación, la evolución forma parte del argumento del juego: diversas especies están sufriendo repentinos cambios evolutivos, y dichos cambios amenazan nuestra existencia.



Un Personaje: tras una desastrosa primera misión, solo un personaje sobrevive, sin embargo, el viajero del tiempo sufrirá un desfase espacio-temporal, será uno, y a la vez será varios. En este juego, cada uno de los jugadores asumirá una de los desfases espacio-temporales del Viajero. Cada una de las personalidades tendrá recuerdos y rasgos en común con las otras, pero también conocimientos exclusivos.



Paradójicamente: El origen de dichos cambios está en el pasado. Una organización federal tratará de viajar en el tiempo para mantener el continuo espacio tiempo intacto.



Secuencialmente: Todas las reglas de este juego están explicadas en un cómic.

Creador: Ryback.

Número de palabras: 5349.

Licencia: CcBySa. Esto significa que el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros siempre y cuando se muestren los créditos del artista original y se introduzca este pequeño párrafo en la obra. Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.



Vacío.

Oscuridad.

Dolor.

¿Qué es esto que viene a mi mente?

Relájese, Viajero. Libere su mente. Que cada jugador describa un recuerdo y lo anote en la hoja de personaje.

¡Y ahora, despierte!

¡Constantes vitales en peligro! ¡El sujeto sufre desfase cuántico en toda su estructura atómica! ¡Abortar implantes, abortar implantes!



Negativo, Doctora Hill. Proceda con la inserción de 10 unidades de nanomáquinas en cada uno de las personalidades cuánticas confirmadas (13 si solo sois tres jugadores y 20 si sois dos). Que sean ellas las que decidan qué Rasgos del personaje desean potenciar libremente (ver hoja del personaje al final de este documento), pero con la condición de que ningún Rasgo esté por encima de 15.

Sujeto estabilizado. Constantes vitales, estables.

Pues que se presente inmediatamente en mi despacho.

Mayor Zamus, eso puede ser altamente contraproducente. El paciente aún sufre desfase temporal en su estructura atómica, además de una pronunciada amnesia y desorientación.

Nos encontramos sin alternativas, doctora. Hemos perdido contacto con toda la unidad Delta. Por lo que sabemos, este soldado no solo ha sido el único viajero temporal capaz de volver del Vórtice, sino que, además, es el último. Su desfase cuántico puede ser la clave de nuestra supervivencia.

Pero...

Sea lo que sea aquello que está afectando al continuo espacio-tiempo, y alterando la evolución en el planeta, puede que no le afecte. Es más, por lo que sabemos, ya ha sufrido una exposición considerable, y ha sobrevivido.

Así que dígame, soldado, ¿recuerda quién es? ¿Recuerda por qué está aquí?

Que cada una de tus personalidades añada una descripción física o mental que le defina, y añada un gusto o afición que le agrade. Anotadlo todo en la hoja de personaje. Eso aclarará su mente, y le ayudará en la tarea que está por emprender.



Perfecto.

Permítame decirle que le encuentro mucho mejor, más... saludable. Usted también lo nota, ¿cierto? Nota como ha cambiado, como ha... evolucionado.

No me extraña. Usted ya fue un individuo excepcional en su anterior vida. Después del... cambio, simplemente se ha vuelto... superior.

Qué cada uno de los jugadores reparta treinta puntos en, al menos, dos habilidades a su elección e invención.

Puede ser cualquier cosa, sed creativos, pero recuerde que no puede tener una habilidad por encima del nivel 15.

Apuntad dichas habilidades con su nivel, y el jugador que las definió, en la hoja de personaje.



Tenga presente que las habilidades se agrupan en 5 categorías:

Físicas: atletismo, jugador de baloncesto, escalar, rápido escapando...

De lógica e investigación: perspicaz, inquisitivo, hábil con los números...

De personalidad y convicción: impasible, más cabezota que una mula...

De conocimiento: historia local, rastreador experto, criado en las montañas, medico de pueblo...

De comunicación: persuasión, seducción, play boy de discoteca, líder nato, cara de pocos amigos.

Tecnológicas: informática, mecánico, conductor de rally...

Una habilidad será considerada válida si entra dentro de uno solo de estos grupo y si, además, es capaz de usarse para dos o tres tareas distintas relacionadas con dicho grupo, a definir en el momento de su creación. Poneos de acuerdo y cread un buen personaje entre todos.

Pero debemos proseguir. No tenemos tiempo que perder.

Estamos en el 2538. Nuestra sociedad es una utopía de paz y armonía, sin embargo, recientemente se ha detectado bruscos y aleatorios cambios en numerosas formas de vida a lo largo de todo el universo conocido. Algo, o alguien, está afectando el continuo espacio tiempo de una manera jamás vista. No afecta a acontecimientos aislados, o a una región específica. Si no que, de manera aparentemente aleatoria, está alterando todo el curso de la evolución.

Al principio solo se producían a pequeña escala, afectando solo a los seres vivos menos evolucionados. Pero los cambios no cesan, y cada vez son afectados seres más evolutivamente avanzados. Dentro de poco, le llegará el turno a nuestra especie, y seremos borrados de la historia.

La causa parece ser alguna clase de alteración que se propaga a lo largo del espacio-tiempo de algún modo.

Intentamos rastrear la señal hasta su origen, pero todo el contingente enviado ha desaparecido. Todos salvo usted.

Sin rodeos, es usted nuestra única esperanza. Así que, por favor, vuelva a la sala de diagnóstico, alguien muy especial desea explicarle ciertas cosas.

Saludos, Viajero. Soy Zoraida, su holograma virtual computarizado personal. Puedo comunicarme con usted mediante micro ondas concordantes con sus pautas cerebrales. Ahora seré descargada al implante neuronal situado en su córtex cerebral, para que cuente conmigo cuando inicie su viaje. Mi funcionamiento, ocasionalmente, requerirá de la asimilación de una de sus personalidades cuánticas, sin embargo, las fluctuaciones electromagnéticas causadas por viajar en el espacio-tiempo impedirán que dicho control será estable, y, con toda seguridad, permutará de una personalidad a otra cada vez que una escena del juego termine.

Mi principal cometido es ofrecerle asesoramiento audiovisual e indicarle sus probabilidades de éxito. Para ello, compararé el valor en uno de sus Rasgos con estos indicadores:

- 12. Situación sencilla.
- 15. Situación corriente.
- 18 Situación complicada para una persona común.
- 21. Tarea difícil. Casi imposible para alguien corriente.
- 27. Situación muy difícil.
- 30. Al límite de lo humano.
- 33. Tarea humanamente imposible.
- 36-42. Sobre humano.

A su Rasgo también hay que sumarle el factor de incertidumbre ocasionado por la energía cuántica ambiental. Dicho factor oscila de 1 a 12, y es imprevisible.

Según nuestras estimaciones, ahora posee ciertos conocimientos que nunca ha aprendido. El valor de dichas habilidades también pueden sumarse a un Rasgo a su conveniencia, haciéndole más eficiente en su tarea.

Sin embargo, ha de recordad que dichos conocimientos están asociados a sus diferentes personalidades cuánticas. Los posee y los desconoce al mismo tiempo. Sus personalidades fluctúan en intervalos regulares y fijos, alternándose de una a otra siempre que tome una decisión, y, en cada intervalo, solo podrá acceder a las habilidades específicas de su personalidad predominante.

Obviamente, la personalidad que esté a mi cargo, no podrá declarar acciones durante esa escena.

A sí mismo, una personalidad no predominante puede vetar una acción de la personalidad activa si considera que entra en conflicto con tus gustos o con tu descripción. Pero no podrá volver a vetar una declaración ajena hasta que a ella le veten una primero (recomiendo usar una carta o moneda para girarla cada vez que se tenga el derecho a veto disponible).

Además, recuerde que es posible agregar un dato o elemento extra a la declaración de otra personalidad, siempre y cuando esté relacionado, de algún modo, con uno de sus recuerdos, o sus gustos.

También recomiendo que se familiarice con sus implantes cibernéticos. El túnel espacial se ha vuelto demasiado inestable, y ya no podemos mandar materia por él. Sin embargo, sus implantes forman parte de usted, insertados bajo su piel, y están bajo la misma anomalía cuántica que usted.

Cada jugador ha de describir un implante cibernético para el Viajero, y anotarlo en la hoja de personaje.

Cada implante suma un +5 a una tarea única y exclusiva definida en el momento de su creación. Así que sed creativos.

Atento a esto, Viajero. Estos datos han sido sustraídos de tu memoria tras tu rescate. Con toda seguridad, se enfrentó a criaturas como estas en su anterior incursión.

Desconocemos el proceso. Solo sabemos que, en una determinada época, cierta fuente de energía afecta a algunos miembros de una determinada especie, ocasionando mutaciones que fuerzan a dicha especie a hacia una nueva etapa evolutiva. Con el paso de los siglos, esa nueva especie se reproduce a gran escala, como si estuviese diseñada para ello, y termina alterando nuestro presente de forma drástica. También estamos bastante seguros que la fuente de distorsión se propaga a lo largo del tiempo mediante alguna clase de grieta o repetidores, sin embargo, no ha sido posible localizar la fuente original, por lo que no quedará más remedio que ir localizando repetidor tras repetidor hasta dar con el origen de los cambios.

Los diversos personajes con los que te encontrarás a lo largo de tu aventura también disponen de Rasgos, sin embargo, a ellos no les favorece la energía cuántica del entorno, por tanto, sus Rasgos solo representarán dificultades fijas a superar.

Comportamiento: Inteligente, expansionista.

Evoluciones: Miembros extras, usa objetos.

Reflejos: 15 **Fortaleza:** 18

Astucia: 15

Personalidad: 12

Forma: Serpiente



Comportamiento: Invasivo, parásito

Evoluciones: Inteligente, poderes psíquicos

Reflejos: 12 **Fortaleza:** 12

Astucia: 18

Personalidad: 18

Forma: Primate



Comportamiento: instintivo.

Evoluciones: Forman enjambres, segregan sustancia viscosa

Reflejos: 12 **Fortaleza:** 6

Astucia: 6

Personalidad: 6

Forma: Insecto.



Comportamiento: Sigiloso, evasivo.

Evoluciones: Recubierto de materia mineral, pseudópodos.

Reflejos: 15 **Fortaleza:** 12

Astucia: 9

Personalidad: 9

Forma: Crustáceo.



Como puede observar en esta representación holográfica, la variedad de peligros diferentes es inmensa.

Forma básica:

1. Insecto, arácnido.
2. Lagarto, serpiente.
3. Pez, crustáceo.
4. Gato, perro.
5. Caballo, toro.
6. Ave.
7. Primate.
8. Ratón, comadreja
9. Rinoceronte, elefante.
10. Gusano, pulpo.
11. Rana, salamandra.
12. Forma de vida vegetal.

Evolución básica:

1. Tamaño desmesurado.
- 2-3. Antropomorfo.
4. Forma de vida artificial.
5. Forman enjambres.
6. Combinación de dos formas básicas.
7. Alado.
8. Anfibio.
9. Inteligentes.
10. Cubierto o compuesto por materia mineral.
11. Intangible, o compuesto de energía.
12. Forma plástica, moldeable.

Evolución adicional:

1. Alas extras.
2. Cuerpo serpentiforme.
3. Pseudópodos, cola.
4. Coraza concha, escamas.
5. Garras, pinzas, garfios.
6. Mandíbulas o picos desmesurados.
7. Miembros adicionales.
8. Poderes psíquicos.
9. Expulsa sustancia viscosa o esporas.
10. Peludo o simiesco.
11. Agujijones, espinas.
12. Usa obietos.


Localización principal:

- 1-2. Entorno salvaje cercano.
3. Camuflados como humanos.
4. Bajo tierra, túneles.
5. Edificaciones o estructuras o abandonadas.
6. En el aire o el mar.
7. En cuevas o rincones sombríos.
8. Manipulando al gobierno.
9. Emboscando en las sombras.
10. Asentados y asediando a la población.
11. En granjas o asentamientos.
12. Dentro de personas o máquinas.

Comportamiento:

1. Mente de colena.
2. Sigiloso, territorial.
3. Sádico, violentado.
4. Sigiloso, evasivo.
5. Belicoso, ambicioso.
6. Se camufla entre la población.
7. Pacífico, vegetariano.
8. Invasivo, parásito.
9. Inteligente, expansionista.
10. Básico, de instintos primarios.
11. A servicio de la población local.
12. Caótico, impredecible.

Para asignar aleatoriamente el valor de un Rasgo a una criatura o personaje no jugador, lanza un dado de doce caras y multiplica el valor resultante por 3 ó 4. El "1" y el "2" del dado cuentan como "4".



Hablando de peligros. Fallar chequeos repetidamente puede ocasionar que adquieras consecuencias que mermen tu rendimiento. Estas consecuencias pueden ser de tres tipos: físicas, mentales o sociales, en función el tipo de desafío al que te enfrentes.

A su vez, pueden ser englobadas en tres niveles de gravedad:

Leves. *Se sufren si fallas por cuatro niveles o menos un chequeo. Su efecto dura solo una escena. Aplicadas a un personaje secundario, permite eliminarlo o modificar su comportamiento. Aplicadas a un personaje principal, aumenta o disminuye un Rasgo en dos niveles.*

Moderadas. *Se sufren cuando fallamos u chequeo por cinco o seis niveles, o al acumular tres consecuencias leves del mismo tipo. Aplicadas a un personaje principal, aumenta o disminuye un Rasgo en cinco niveles.*

Graves. *Se sufren cuando fallas un chequeo siete niveles o más, o acumulamos tres consecuencias moderadas del mismo tipo. Aplicadas a un personaje principal, permite derrotarlo o modificar su comportamiento. Como viajero del tiempo, tú eres al única entidad conocida que puede aguantar dos de estas consecuencias.*

Todas las consecuencias obtenidas y aplicadas han de anotarse como frases descriptivas en tu hoja de personaje, y permanecerán vigentes mientras sea lógico que permanezcan vigentes.

Sed originales y sensatos, y os divertiréis más.

Eso es importante, Viajero. Adquirir consecuencias reduce su rendimiento en cualquier tarea relacionada con ellas, sin embargo, también pueden suponer una ventaja. Como entidad desligada al continuo espacio-tiempo que ahora es, usted tiene la facultad de asignar consecuencias a otros individuos, escenarios y objetos. Si tiene éxito en una acción, puedes imponer una consecuencia para obtener ventaja en un momento futuro. Así mismo, también puede imponer consecuencias positivas para eliminar consecuencias negativas, o viceversa. También puedes usarlas para reducir su nivel de gravedad (por ejemplo, una consecuencia grave, menos una consecuencia moderada, se convertiría en dos consecuencias moderadas).

Obviamente, este elemento solo será de utilidad si la personalidad cuántica predominante tiene suficiente imaginación para sacarle partido.

Recuerde también que la cobertura tecno-orgánica de su piel, y sus ropajes modulares, le aseguran un grado de anonimato, pero no es del todo infalible. Sea discreto, mézclase entre la población nativa hasta que encuentre el origen de la anomalía. Una vez destruido el origen de la alteración, usaremos la energía fluctuante residual para desplazarnos hacia nuestro próximo objetivo.

Por otro lado, aunque usted esté parcialmente inmunizado contra las modificaciones del espacio y el tiempo, no es inmune, y sus sentidos pueden colapsarse. Ante la duda, pregúnteme, mi interfaz neuronal hará de filtro para la realidad, y le ayudará a discernir la realidad.

Al llegar a un nuevo lugar, al cumplir una determinada parte de su tarea, que cada una de sus personalidades cuánticas me haga una pregunta. Yo le responderé de uno de estas formas y, entre todos, discerniremos cuál es la auténtica realidad:

1-3: *Si. La situación es tal y como la has descrito.*

4-6: *Si, y además, introducimos un factor adicional, del cual ya te hablaré.*

7-9: *No, todo lo contrario. Ocurre un suceso opuesto o contradictorio al comentado.*

10-12: *No, ocurre esta otra cosa. Yo me encargaré de darte la información.*

¿Puedes concebirlo Viajero? ¿La diversidad de Elementos posibles? ¿La cantidad de Alteraciones que pueden surgir?

Elementos:

1. Recuerdo, elemento del pasado.
2. PJ desconocido, nuevo escenario.
3. PJ conocido, lugar ya visitado.
4. Civilizado, aliado.
5. Salvaje, enemigo.
6. Animal, bestia.
7. Organización, grupo.
8. Entorno, escenario.
9. Relación, emoción.
10. Objeto, pertenecida, deseo.
11. Imprevisto, estrategia, explosión.
12. Indicio, opinión, ambición.

Alteraciones:

1. Aclara, informa, otorga.
2. Oscurece, desorienta, roba.
3. Ayuda, repara, favorece.
4. Entorpece, deteriora, miente.
5. Destruye, fracasa, intercambia.
6. Crea, obtiene, logra.
7. Agrede, entorpece al personaje.
8. Agrede, entorpece a otro.
9. Coacciona, obliga, fuerza.
10. Mueve, altera, manipula.
11. Ruega, pide, propone.
12. Colabora, unifica, ambiciona.

Si unimos estas Alteraciones y Elementos con las respuestas obtenidas mediante las preguntas de tus personalidades, y las combinamos con la ingente cantidad de criaturas evolucionadas distintas que pueden existir, podemos estimar que el número de imprevistos y situaciones diferentes con las que puede encontrarse en sus viajes será, francamente, abrumadora. Mi interfaz neuronal intentará recolectar toda la información disponible, y facilitarte todos los detalles posibles, sin embargo, es imperativo extremar la prudencia, y tratar, por todos los medios, que sus diversas personalidades cuánticas colaboren en todo lo posible.

Y, para una mayor referencia, no olvidéis anotar en la hoja de Control de Partida, estos detalles.

Aquí Cadmus informando desde la sala de desplazamiento. El Vórtice está listo. ¿Zoraida, cariño, has informado ya a nuestro pasajero sobre las delicias del viaje espacio-temporal?

Ahora mismo me disponía a ello, Doctor Cadmus.

El viaje por el espacio-tiempo se desarrolla principalmente gracias a nuestro sistema de ruptura cuántica, denominado comúnmente como El Vórtice.

Una vez dentro del Vórtice, podrá controlar el viaje gracias al computador cronal implantado en su brazo derecho. El computador posee una interfaz holográfica muy intuitiva, pero visible, así que procure no usarlo delante de la población autóctona.

El Vórtice le llevará a una zona cercana a donde la anomalía ha sido detectada. Pero corre por cuenta de usted localizar al espécimen evolucionado y el origen de la anomalía.

Su computador cronal tiene la capacidad de almacenar cierta cantidad de energía cuántica. Insuficiente para dar grandes saltos espacio-temporales, pero útil para otros menesteres.

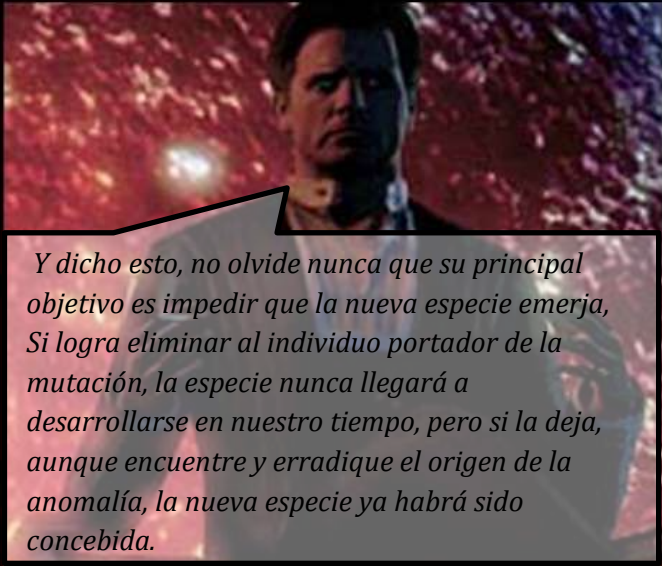
El primer uso es comprobar la integridad de la línea temporal. En otras palabras, detecta si todas las anomalías han sido corregidas. Muy útil si se enfrenta a una especie evolucionada con alta tasa de reproducción, o si alguien del pasado descubre sus actividades.

El segundo uso es despasarse en el espacio, pero no en el tiempo. De esta forma debería de ser capaz de despasarse un máximo de cien kilómetros por viaje, aunque puede repartir esa distancia en dos viajes, siempre y cuando el segundos viaje se hagan en un intervalo de tiempo inferior a 24 horas. Sin embargo, desplazarse a lugares desconocidos puede ser muy arriesgado. Materializarse dentro de una estructura sólida podría acarrearle mortales consecuencias.

Y el tercer uso sería desplazarse en el tiempo, pero no en el espacio. Puede desplazarse como máximo un año en el tiempo por viaje, aunque puede repartir ese tiempo en dos viajes, siempre y cuando el segundos viaje se hagan en un intervalo de tiempo inferior a 24 horas. Este uso es el más útil, ya que, siempre que una de sus personalidades lo dese, puede alegar que ha obtenido cierta información, o colocado cierto objeto en tal sitio, viajando al pasado o al futuro, y usarlo al instante como si lo hubiese tenido siempre.

Su reserva cronal solo le permite cuatro desplazamientos por el espacio o el tiempo. Después de ello, deberá recargarla introduciéndose de nuevo en el Vórtice o, en su defecto, en una grieta espacio-temporal.

Por tanto, extreme la prudencia, y no malgaste sus saltos, o, de lo contrario, podría quedar atrapado en otro tiempo sin posibilidad de retorno.



Y dicho esto, no olvide nunca que su principal objetivo es impedir que la nueva especie emerja. Si logra eliminar al individuo portador de la mutación, la especie nunca llegará a desarrollarse en nuestro tiempo, pero si la deja, aunque encuentre y erradique el origen de la anomalía, la nueva especie ya habrá sido concebida.

Una vez eliminada el origen de la especie en cuestión, deberá de rastrear el origen de la anomalía, y localizar la. No sabemos a ciencia cierta qué aspecto tendrá, pero nuestros expertos vaticinan una especie de grieta espacio-temporal en la realidad, invisible a simple vista, por la que se vierte algo, o alguien, que ocasiona la evolución de las especies.

Tampoco estamos seguros de cuánto tiempo habrá permanecido activa la anomalía antes de su llegada, pero nuestros equipos no son muy precisos, por lo que será casi seguro que serán más de cuatro años. Viajar al pasado para evitar el proceso es una opción descartada, deberá de lidiar con las nuevas especies cara a cara. Por fortuna, un proceso de mutación como ese no puede ser muy rápido, por tanto, debería de poder atajarla en sus fase inicial, cuando aún existan muy pocos individuos evolucionados.

Su computador debería de ser capaz de ubicar la señal. Una vez localizada, podrá usar la anomalía para viajar de nuevo en el espacio-tiempo hacia su nuevo objetivo, y, de paso, recargar su reserva cronal. Pero, recuerde, una vez realizado el viaje, el computador está programado para cerrar la grieta, y evitar que el proceso de evolución comience de nuevo. Por tanto, no olvide cumplir todos sus objetivos en una determinada época antes de partir.

Su única esperanza de salvar el presente es rastrear la señal hasta su origen. Y, aun así, es seguro que encuentre un modo de volver a esta época.

Y, a l igual que ocurría con las especies evolucionadas, solo el azar puede discernir en que exóticos lugares comenzará su siguiente aventura.

Época:

- 1-2. Siglo XXI.*
- 3. A mediados del siglo XX.*
- 4. Siglo XVII / XIX.*
- 5. Alta Edad Media.*
- 6. Baja Edad Media.*
- 7. Siglo I.*
- 8. 3000 años antes de Cristo.*
- 9. Edad de Hielo.*
- 10. Edad Hiboria.*
- 11. Siglo XXII: pasado cyberpunk de la Tierra.*
- 12. Siglo XXV: esplendor de la colonización espacial.*

Lugar:

- 1-3. Centro urbano importante para la época.*
- 4. En lugares remotos, poco poblados.*
- 5. En puestos de avanzada, o colonias.*
- 6. En un lugar conflictivo, en guerra.*
- 7. En un lugar sagrado o culturalmente importante.*
- 8. En oriente, o en regiones igual de exóticas.*
- 9. Entornos salvajes y sin civilizar.*
- 10. Entornos áridos o desérticos, pero poblados.*
- 11. En un medio de transporte.*
- 12. En un recinto enorme.*

Población local:

- 1-3. La normal para la región y época.*
- 4. Comportamiento errático, esquivo.*
- 5. Sufriendo hambre, enfermedad u otras penalidades.*
- 6. Fanática o excesivamente violenta.*
- 7. Misteriosamente inexistente, o casi.*
- 8. Dividida por conflictos internos.*
- 9. Colaborando o dominada por las criaturas mutadas.*
- 10. Preocupada, temerosa.*
- 11. En estado de alerta.*
- 12. Inmersa en juegos o celebraciones.*



Antes de proseguir, me gustaría mostrarle las simulaciones de algunos posibles escenarios a los que, tal vez, deba hacer frente

Época: Siglo XVIII /XIX **Lugar:** Lugar remoto, poco poblado

Población: La normal para la región y época.

Posible interpretación: viaje a algún poblado africano o al salvaje oeste

Personajes de ejemplo	Fortaleza	Reflejos	Astucia	Personalidad
Caballo	18	18	9	12
Cazador / explorador	15	18	12	15
Leopardos / lobos	12	18	12	12

Época: Siglo I **Lugar:** En un recinto enorme

Población: Inmersa en juegos o celebraciones

Posible interpretación: Aparecer en un coliseo romano en mitad de un espectáculo, o en mitad de un debate filosófico griego.

Personajes de ejemplo	Fortaleza	Reflejos	Astucia	Personalidad
Ciudadano común	12	15	15	12
Soldado / gladiador	15	15	12	15
Leones	18	18	9	12

Época: Siglo XXI **Lugar:** En un medio de transporte.

Población: Misteriosamente inexistente.

Posible interpretación: Terminar en un trasatlántico a la deriva, donde no parece haber nadie.


Personajes de ejemplo	Fortaleza	Reflejos	Astucia	Personalidad
Marineros	15	15	15	12
Pasajeros	12	12	15	12
Tiburones	18	18	9	9

Época: Siglo XXIV **Lugar:** Puestos de avanzadas o colonias

Población: Comportamiento errático, esquivo

Posible interpretación: Terminas en las instalaciones espaciales de un planetas casi sin explorar. La población parece descerebrada, somnolienta.

Personajes de ejemplo	Fortaleza	Reflejos	Astucia	Personalidad
Técnico de mantenimiento	12	15	18	15
Gobernador / encargado de la colonia	12	12	18	18
Marine colonial	18	15	15	18
Xenomorfo alienígena sin mutar, nativo del lugar	21	18	15	21



Bueno, ya sabes viajar en el tiempo, ¿no? Pues seguro que, tarde o temprano, pensarás usar el viaje en el tiempo para contarte a sí mismo el resultado de una investigación, para eliminar a ese enemigo que iba a matarte, o algo similar. Sin embargo, esto plantea un pequeño problema: si eliminas a una amenaza antes de que se produzca, o resuelves un misterio antes de investigarlo, nunca te verás amenazado, ni tendrás necesidad de investigar nada, luego no podrás mandarte a ti mismo al pasado con esa información, porque nunca la habrás obtenido. Se produce lo que llamamos una paradoja.

Físicamente, es imposible que una paradoja espacio-temporal suceda. Siempre ocurre algo que la evitará. La realidad, de algún modo, elimina el causante de la paradoja antes de que esta ocurra, en este caso, a ti. Este tipo de situaciones se regulan mediante otro tipo de Consecuencias, las Consecuencias Espaciotemporales.

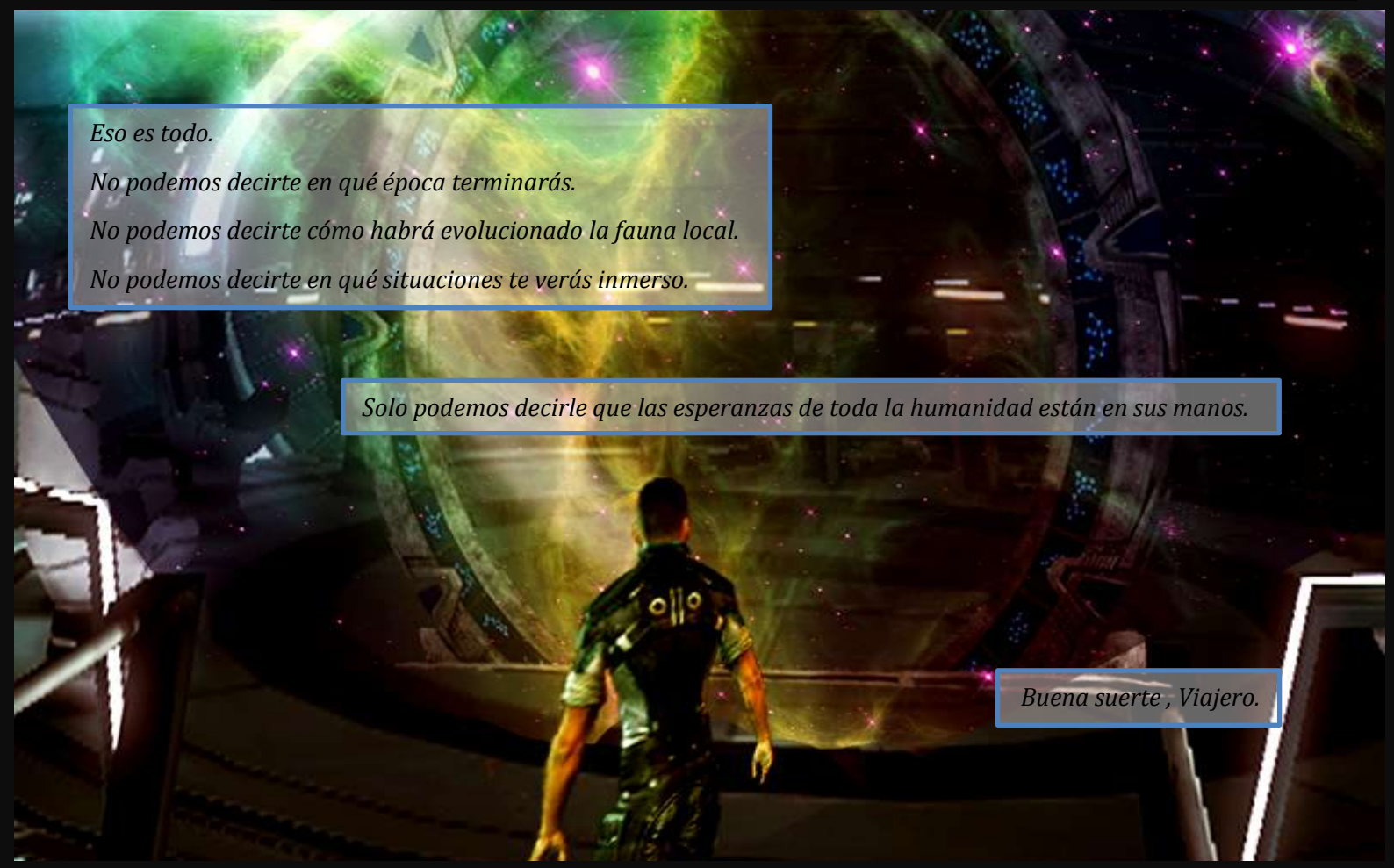
Leves: *Por ejemplo, usar un objeto que no debería de estar allí, o alterar la vida de alguien, y que esa alteración tenga repercusiones en el futuro. Producen una leve sensación de “deja vu”.*

Moderadas: *Por ejemplo, ver a tu yo futuro ayudarte de forma directa, presenciar las consecuencias de un acontecimiento que fue evitado en el pasado. Causan mareos y migrañas temporales.*

Graves: *Por ejemplo, causar directamente una paradoja. Si no se corrigen, el causante terminará sufriendo un percance que lo eliminará de la realidad.*

Tres consecuencias espacio-temporales dan origen a una de mayor gravedad, tal y como ocurre con los otros tipos de consecuencias. Sin embargo, no se disipan con el tiempo. La única manera de eliminar una consecuencia espacio-temporal es eliminar el factor que la ocasiona: si encontramos un objeto que no debería de estar allí, o presenciamos un suceso que no debería ocurrir, hemos de viajar en el tiempo y asegurarnos que dicho objeto se encuentre allí, o que dicho suceso ocurre tal y como lo hemos presenciado.

Revelar acontecimientos o tecnología futura a individuos del pasado también puede ocasionar consecuencias leves o moderadas. Por tanto, si alguien te descubre, trata por todos los medios que la información no se difunda. Mucho cuidado con esto, o serás borrado de la existencia.



Eso es todo.

No podemos decirte en qué época terminarás.

No podemos decirte cómo habrá evolucionado la fauna local.

No podemos decirte en qué situaciones te verás inmerso.

Solo podemos decirle que las esperanzas de toda la humanidad están en sus manos.

Buena suerte, Viajero.

HOJA DE CONTROL DE PARTIDA

Época:	Lugar:
Población:	
Posible interpretación:	

Personajes (descripción)	Fortaleza	Reflejos	Astucia	Personalidad

Escena: _____ _____ _____ _____	Escena: _____ _____ _____ _____
Escena: _____ _____ _____ _____	Escena: _____ _____ _____ _____
Escena: _____ _____ _____ _____	Escena: _____ _____ _____ _____
Escena: _____ _____ _____ _____	Escena: _____ _____ _____ _____

Criaturas mutadas	
Forma original: Comportamiento:	
Evoluciones:	
Reflejos:	Fortaleza:
Astucia:	Personalidad:
Madriguera:	
Forma original: Comportamiento:	
Evoluciones:	
Reflejos:	Fortaleza:
Astucia:	Personalidad:
Madriguera:	
Forma original: Comportamiento:	
Evoluciones:	
Reflejos:	Fortaleza:
Astucia:	Personalidad:
Madriguera:	

Consecuencias espacio-temporales	Gravedad

HOJA-RESUMEN

REGLAS

Para crear al personaje:

- Que cada jugador escoja un Recuerdo, una Descripción y un Gusto.
- Que cada jugador reparta 10 puntos en, al menos dos Rasgos
- Que cada jugador reparta 30 puntos entre las habilidades que mejor estime oportunas. Solo podrá usar las habilidades que él invente.
- Ningún atributo o habilidad puede estar por encima del nivel 15.

Personalidades: Un turno, una personalidad, una declaración. Se puede vetar una declaración ajena si entra en conflicto con Gustos o Descripciones solo una vez. Para ganar de nuevo el derecho, es preciso que nos veten antes.

Sistema:

- 1d12+Rasgo+Habilidad VS dificultad.
- 12. Situación sencilla.
- 15. Situación corriente.
- 18 Situación complicada para una persona común.
- 21. Tarea difícil. Casi imposible para alguien corriente.
- 27. Situación muy difícil.
- 30. Al límite de lo humano.
- 33. Tarea humanamente imposible.
- 36-42. Sobre humano.

Detalles: Se puede agregar un detalle a una declaración ajena si podemos relacionarla con un Recuerdo o un Gusto del protagonista.

Consecuencias:

Leves. Se sufren si fallas por cuatro niveles o menos un chequeo. Su efecto dura solo una escena. Aplicadas a un personaje secundario, permite eliminarlo o modificar su comportamiento. Aplicadas a un personaje principal, aumenta o disminuye un Rasgo en dos niveles.

Moderadas. Se sufren cuando fallamos u chequeo por cinco o seis niveles, o al acumular tres consecuencias leves del mismo tipo. Aplicadas a un personaje principal, aumenta o disminuye un Rasgo en cinco niveles.

Graves. Se sufren cuando fallas un chequeo siete niveles o más, o acumulamos tres consecuencias moderadas del mismo tipo. Aplicadas a un personaje principal, permite derrotarlo o modificar su comportamiento. Como viajero del tiempo, tú eres al única entidad conocida que puede aguantar dos de estas consecuencias.

CREACIÓN DE CRIATURAS

Puntuaciones en los Rasgos:

Para asignar aleatoriamente el valor de un Rasgo a una criatura o personaje no jugador, lanza un dado de doce caras y multiplica el valor resultante por 3 ó 4. El "1" y el "2" del dado cuentan como "4".

Los personajes no jugadores y criaturas no lanzan dados, sus Rasgos solo representan dificultades a superar por parte del protagonista.

Forma básica:

1. Insecto, arácnido.
2. Lagarto, serpiente.
3. Pez, crustáceo.
4. Gato, perro.
5. Caballo, toro.
6. Ave.
7. Primate.
8. Ratón, comadreja
9. Rinoceronte, elefante.
10. Gusano, pulpo.
11. Rana, salamandra.
12. Forma de vida vegetal.

Localización principal:

- 1-2. Entorno salvaje cercano.
3. Camuflados como humanos.
4. Bajo tierra, túneles.
5. Edificaciones o estructuras o abandonadas.
6. En el aire o el mar.
7. En cuevas o rincones sombríos.
8. Manipulando al gobierno.
9. Emboscando en las sombras.
10. Asentados y asediando a la población.
11. En granjas o asentamientos.
12. Dentro de personas o máquinas.

Evolución básica:

1. Tamaño desmesurado.
- 2-3. Antropomorfo.
4. Forma de vida artificial.
5. Forman enjambres.
6. Combinación de dos formas básicas.
7. Alado.
8. Anfibio.
9. Inteligentes.
10. Cubierto o compuesto por materia mineral.
11. Intangible, o compuesto de energía.
12. Forma plástica, moldeable.

Evolución adicional:

1. Alas extras.
2. Cuerpo serpentiforme.
3. Pseudópodos, cola.
4. Coraza concha, escamas.
5. Garras, pinzas, garfios.
6. Mandíbulas o picos desmesurados.
7. Miembros adicionales.
8. Poderes psíquicos.
9. Expulsa sustancia viscosa o esporas.
10. Peludo o simiesco.
11. Aguijones, espinas.
12. Usa objetos.

Comportamiento:

1. Mente de colena.
2. Sigiloso, territorial.
3. Sádico, violentado.
4. Sigiloso, evasivo.
5. Belicoso, ambicioso.
6. Se camufla entre la población.
7. Pacífico, vegetariano.
8. Invasivo, parásito.
9. Inteligente, expansionista.
10. Básico, de instintos primarios.
11. A servicio de la población local.
12. Caótico, impredecible.

CREACIÓN DE ESCENAS

Respuestas a las preguntas de los jugadores:

- 1-3: Si. La situación es tal y como la has descrito.
- 4-6: Si, y además, introducimos un factor adicional, del cual ya te hablaré.
- 7-9: No, todo lo contrario. Ocurre un suceso opuesto o contradictorio al comentado.
- 10-12: No, ocurre esta otra cosa. Yo me encargaré de darte la información.

Elementos:

1. Recuerdo, elemento del pasado.
2. Pj desconocido, nuevo escenario.
3. Pj conocido, lugar ya visitado.
4. Civilizado, aliado.
5. Salvaje, enemigo.
6. Animal, bestia.
7. Organización, grupo.
8. Entorno, escenario.
9. Relación, emoción.
10. Objeto, pertenecida, deseo.
11. Imprevisto, estrategia, explosión.
12. Indicio, opinión, ambición.

Alteraciones:

1. Aclara, informa, otorga.
2. Oscurece, desorienta, roba.
3. Ayuda, repara, favorece.
4. Entorpece, deteriora, miente.
5. Destruye, fracasa, intercambia.
6. Crea, obtiene, logra.
7. Agrede, entorpece al personaje.
8. Agrede, entorpece a otro.
9. Coacciona, obliga, fuerza.
10. Mueve, altera, manipula.
11. Ruega, pide, propone.
12. Colabora, unifica, ambiciona.

CREACIÓN DEL ESCENARIO

Época:

- 1-2. Siglo XXI.
3. A mediados del siglo XX.
4. Siglo XVII / XIX.
5. Alta Edad Media.
6. Baja Edad Media.
7. Siglo I.
8. 3000 años antes de Cristo.
9. Edad de Hielo.
10. Edad Híboria.
11. Siglo XXII: pasado cyberpunk de la Tierra.
12. Siglo XXV: esplendor de la colonización espacial.

Lugar:

- 1-3. Centro urbano importante para la época.
4. En lugares remotos, poco poblados.
5. En puestos de avanzada, o colonias.
6. En un lugar conflictivo, en guerra.
7. En un lugar sagrado o culturalmente importante.
8. En oriente, o en regiones igual de exóticas.
9. Entornos salvajes y sin civilizar.
10. Entornos áridos o desérticos, pero poblados.
11. En un medio de transporte.
12. En un recinto enorme.

Población local:

- 1-3. La normal para la región y época.
4. Comportamiento errático, esquivo.
5. Sufriendo hambre, enfermedad u otras penalidades.
6. Fanática o excesivamente violenta.
7. Misteriosamente inexistente, o casi.
8. Dividida por conflictos internos.
9. Colaborando o dominada por las criaturas mutadas.
10. Preocupada, temerosa.
11. En estado de alerta.
12. Inmersa en juegos o celebraciones.



