

LAS BASES DEL VIAJE TEMPORAL

Habiendo sido aceptado en el Continuum, te hemos traído al futuro y enseñado técnicas mentales que te permitan viajar en el tiempo. No recordarás este proceso. Aún no estás preparado para ello. Lo que nos lleva al primer gran punto:



LA INFORMACIÓN LO ES TODO

Lo que sabes puede matarte. Si no sabes cómo va a ocurrir algo, entonces puede que realmente ocurra de una docena de maneras distintas y que aun así se llegue al mismo resultado. Pero si ves un evento con tus propios ojos entonces deberá suceder **precisamente** de esa forma. Una vez que sabes cómo ocurre algo, asegurarte de que suceda exactamente como sabes que debe suceder se convierte en tu responsabilidad.



SOLO HAY UNA MANERA DE VIAJAR EN EL TIEMPO

La historia no se arreglará sola. El pasado no se escindirá en un universo alternativo ni se recompondrá solo. Depende de ti y de mí asegurarnos de que la historia sucede como sabemos que debe hacerlo. Las cosas suceden como sabemos que lo harán porque sabemos que deben suceder de esa forma, y nos aseguramos de que así sea. Siempre que viajes en el tiempo te arriesgas a convertirte a ti y a otros en una Paradoja. Cada cambio que hagas irá acumulando paradojas hasta que te borres a ti mismo de la existencia. Además, los teóricos temporales del futuro dicen que demasiadas paradojas sin resolver podrían llegar a destruirnos tanto a nosotros como al resto del universo.

VIAJAR EN EL TIEMPO ES FÁCIL

Con solo concentrarte un segundo puedes desaparecer de un tiempo o lugar y aparecer en otro. Como viajero del tiempo principiante solo puedes transportarte un kilómetro cada vez que te concentres. También puedes viajar hasta un año en el tiempo (atrás o adelante) cada día. Puedes dividir ese año como desees, viajando atrás o adelante. Pero si te quedas sin tiempo en ese día, será mejor que te vayas a dormir, donde sea que te encuentres.

AHORA QUE ERES UN



VIAJERO DEL TIEMPO

Las buenas noticias: no necesitas una máquina del tiempo. La primera cosa que todo el mundo hace cuando inventa una máquina del tiempo es viajar al futuro, encontrar una máquina mejor y robarla. Y la mejor máquina del tiempo es una que no pueda perderse ni robarse, una que no use combustible y que nunca se rompa.

La mejor máquina del tiempo **eres tú**.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Tira un dado o elige un valor del 1 al 6. Esa es tu **Edad**. Tu Edad es tu pasado personal, aunque podría ser que algunas cosas sucedan mucho más adelante en tiempo lineal.

Escribe esa cantidad de eventos de vida y una habilidad importante que hayas aprendido durante ese evento. También es el dígito de las decenas de tu edad física. Si tu Edad es 1 eres un niño o adolescente. Si es 4, eres de mediana edad.

Luego sustrae ese valor de 6. Este segundo número es tu **Aún**. Se trata de cosas que sabes que aún deben sucederte. Escribe esa cantidad de eventos que sabes que deben suceder antes de que mueras.

Tu puntuación de Paradoja empieza en 1.



TRUCOS DEL VIAJE TEMPORAL

Siempre que viajes en el tiempo, tira tu dado de Paradoja. Si es mayor que tu puntuación de Paradoja, la pifaste de alguna manera. Algún detalle sale mal y tu puntuación de Paradoja aumenta en 1. Narra cómo sucedió. Algunos de tus trucos de viaje temporal también podrían agregar un evento a tu **Aún**, si establece que debes hacer algo en tu futuro personal.

Nota Mental: haces una nota mental para hacer que tu yo futuro deje un objeto que pueda serte útil escondido por ahí para que tú lo encuentres. Mira donde lo dejaras y allí estará. Esto pondrá esa tarea en tu **Aún** y aumentará tu Paradoja en 1 hasta que escondas el objeto ahí para que lo encuentre tu yo-pasado.

¡Sabía que esto iba a pasar!: Si en algún momento no estás contento con el resultado de una tirada, puedes declarar que te has enviado una advertencia anticipada en el tiempo. Puedes volver a tirar los dados pero también tendrás que tirar tu dado de Paradoja.

Aprendizaje Instantáneo: Domina una habilidad en un momento. Te vas fuera de este punto espacio-temporal a estudiar realmente duro por una década hasta que domines la habilidad, y luego vuelves al mismo espacio-tiempo que antes, todo en un parpadeo. Incrementa tu Edad en 1 y tira tu dado de Paradoja. Si incrementas tu puntuación de Paradoja en esa tirada puede ser porque ahora parezcas mayor de lo que deberías en algunos eventos de tu **Aún**. Envejecer tiene sus propios problemas, dado que más y más acciones pasarán a ser tiradas de riesgo para ti.

NOMADIC

TU EDAD

Tu **Edad** es el catálogo de todo lo que has hecho en tu pasado personal. Puede haber ocurrido en el pasado lineal (**Abajo**) o puede suceder en el futuro lineal (**Arriba**). Por cada evento importante en tu vida obtienes un área de experiencia.



AVANCE DE VIDA

○ ●
Aprendí:

○ ●
Aprendí:

○ ●
Aprendí:

○ ●
Aprendí:

○ ●
Aprendí:

○ ●
Aprendí:

TRANSFORMADO

TU AÚN

Tu **Aún** es el catálogo de tu futuro personal. Debido a tus saltos temporales, es muy probable que te encuentres a tu yo-futuro. Si eso sucede es tu responsabilidad asegurarte de que tu yo-pasado te vea en el futuro haciendo exactamente eso.



Cada vez que elimines un evento de tu **Aún** puedes bajar tu puntuación de **Paradoja** en 1.

No puedes morir si todavía conservas al menos una cosa en tu **Aún**, porque sabes que debes vivir para concretar tu **Aún**. En vez de eso, cada acción peligrosa que falles incrementará tu **Paradoja**. Cuando debieras morir pero no lo haces (a causa de esto), estás convirtiéndote en una paradoja andante, y debes tirar tu dado de **Paradoja**.

Tener un **Aún** vacío es peligroso. Si fallas una tirada por algo potencialmente dañino podrías morir, así de simple.

○ ●

○ ●

○ ●

○ ●

○ ●

○ ●

○ ●

○ ●

○ ●

○ □

"So Now You're a Time Traveler", por Nick Wedig está registrado bajo una licencia **Creative Commons Attribution 3.0 Unported License**. Basado en **Continuum**, por Aetherco, y **Cthulhu Oscuro**, por Graham Walmsley (traducido por ConBarba). Todo el arte es de **TheNounProject.com**: **Dice** por Edward Boatman, **History** por Juan Garces, **Man** por Roger Cook y Don Shanosky, **Stop Watch** por Lemon Liu, **Time** by wayne25uk, **Time Machine** por Luis Prado, **Time Portal** por Julián Deveaux y **Working Time** por iconoci. Traducción de Martín Van Houtte. Revisión de Hugo González. Ajustes de maqueta por Francisco Castillo. v20140131.

nickwedig.libraryofhighmoon.com - www.conbarba.es

PARADOJA

Síntomas de la Paradoja

1. Normal para un Viajero del Tiempo
2. Episodios menores de déjà vu
3. Desorientación y tiempo perdido
4. Memorias imposibles o incorrectas
5. Intangibilidad parcial
6. Desmembración ontológica total



TIRAR LOS DADOS

Para ver lo bien que has realizado una acción puedes tirar:

- Un dado si la tarea está dentro de las capacidades humanas.
- Un dado si tienes al menos un evento de vida que sea relevante.
- Tu **dado de Paradoja**, si deseas usar el viaje en el tiempo de alguna manera para ayudarte (*usa un dado de otro color*).

Si en algún momento tiras tu dado de Paradoja y su resultado es mayor que tu puntuación de **Paradoja** actual, incrementa el mismo en 1.

El dado que más alto hayas sacado muestra lo bien que lo has hecho. Si es 1, apenas has tenido éxito. Si es 6, lo haces brillantemente. Si estás investigando algo el dado mayor indica cuánta información consigues, desde 1 (*lo mínimo necesario*) hasta 6 (*descubres todo lo humanamente posible, siempre que esté relacionado con el caso*).

FALLAS

Si alguien piensa que sería más interesante que falles en una tarea puede describir cómo fallas y tirar un dado. Si su resultado es mayor que el tuyo, fallas como él dijo. Si el tuyo es mayor, tienes éxito. Si es un empate, entonces ocurrirá un evento Géminis (en el que te encuentras con tu yo-futuro) u otro tipo de extraño suceso relacionado con los Viajes Temporales.

COOPERAR

Para trabajar en equipo: cada personaje que esté cooperando permite a su jugador tirar sus dados. El dado cuyo resultado sea mayor indica el resultado, sin importar quién lo haya tirado.

COMPETIR

Para oponerse a alguien: cada competidor tira sus dados. El dado cuyo resultado sea más alto indica quién ganó (y el margen de éxito). Si es un empate se producirá un evento Géminis u otro tipo de extraño suceso relacionado con los Viajes Temporales.