



JUSTO MOLINA
KENNY RUIZ

UN MUNDO DE
AVENTURAS PARA

POWERED BY
FATE


conbarba

NOSOLO 



**UN MUNDO DE
AVENTURAS PARA**

**POWERED BY
FATE™**

NOSOLO 


conbarba

**POR
JUSTO MOLINA RAMÍREZ**

**ILUSTRACIONES
KENNY RUIZ**

**ICONOS
BJÖRN ANDERSON
ALEKSANDR VECTOR
SAL ADITYA
STALL**

**CORRECCIÓN
LUIS FERNÁNDEZ
Y ROCÍO MORÓN**

**MAQUETACIÓN
SERGIO M. VERGARA**

Copyright © 2017 Nosolorol, S.L.

Todos los derechos reservados.

www.nosolorol.com

Evil Hat Productions y los logos de Evil Hat y Fate son marcas registradas propiedad de Evil Hat Productions, LLC. Todos los derechos reservados.

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material, el almacenamiento en un sistema de datos o la transmisión mediante toda forma o medio ya sea electrónico, mecánico o a través de fotocopias o grabaciones, sin la autorización expresa de la editorial.

Dicho lo cual, si lo estás haciendo para uso personal, ignora lo de más arriba.

No solo te lo permitimos, sino que te animamos a hacerlo.

Para los trabajadores de copisterías: si no estás seguro de si esto significa que la persona que tienes delante puede fotocopiar este libro, sí puede. Le estamos dando «permiso expreso». Adelante.

Este es un juego en el que la gente se inventa historias sobre cosas maravillosas y divertidas. Algunos personajes y acontecimientos que aparecen en esta obra son reales, pero se usan únicamente para fines narrativos y siempre con el objetivo de formar parte de una divertida y educativa historia de ficción. Aparte de estas figuras históricas notables, cualquier parecido con otras personas, animales, titanes, dioses o cualquier criatura venida de algún pliegue espaciotemporal es mera coincidencia.

ÍNDICE

Los insumisos	4
Canta, oh, musa	5
La rebelión de Zeus.....	5
La Edad de la Humanidad.....	5
La fuga de Cronos.....	6
El Culto de Cronos.....	6
La Musa de la Historia.....	6
Preparando la Resistencia.....	7
Los Maestros	7
El ancla.....	7
Viajar en el tiempo.....	8
El Don	8
El Código.....	9
Cuestión de género	10
Historia	10
Aventura.....	11
Mitos y leyendas	11
Fantasía y ciencia ficción	12
Referencias	12
Nuestro tiempo	12
Nuestro estilo.....	14
Reglas especiales	15
Cómo crear tu <i>time liner</i>	15
Vías y estilos de jiku-do	18
Cómo crear tu ancla.....	24
Cómo crear vuestro equipo	25
Acciones de equipo.....	27
Enemigos y peligros	28
El culto de Cronos.....	28
Ucronías	33
Serendipias	35
El futuro	38
Time liner en acción	40
Misiones.....	40
Ideas para misiones.....	42
Preguntas frecuentes sobre viajes en el tiempo	44
El aspecto moraleja	46
Rigor histórico	47
Aplicaciones educativas	48
No es solo para aprender Historia	49
Aprendizaje significativo	49
Una misión como actividad didáctica	51

LOS INSUMISOS

En Time Liner tomarás partido en la Guerra de la Eternidad, una contienda librada en el pasado que determinará nuestro futuro.

Cronos, el Titán del Tiempo, se ha liberado de su prisión en el Tártaro y ha creado un culto que le ayudará a cambiar la Historia. Quiere que los seres humanos aceptemos su nueva Edad Dorada, un tiempo estático donde renunciaremos al libre albedrío a cambio de la promesa de justicia infinita.

Pero Clío, la Musa de la Historia, ha decidido plantar cara a su hermano y reclutar a los hombres y mujeres que quieran luchar por ella y por la libertad. Tú puedes ser uno de estos guardianes.

¿Quieres usar el arma más poderosa de la Historia? ¿Quieres imponer tu voluntad sobre el espacio y el tiempo? ¿Quieres ser un héroe? ¿Quieres ser un *time liner*?



CANTA, OH, MUSA

¿Qué es el tiempo? Si nadie me lo pregunta, lo sé. Si quiero explicarlo, no lo sé. Pero sí sé que antes de vosotros hubo un tiempo distinto: la **Edad Dorada**, una época en la que el tiempo no avanzaba ni retrocedía. La edad de **Cronos**, el Titán del Tiempo.

En ese tiempo estático no existían los errores o las injusticias. Todo el mundo hacía lo correcto, pero nadie podía decidir; aparte de Cronos, nadie poseía el privilegio del libre albedrío. Vivíamos como perfectas mariposas clavadas bajo una vitrina.

Pero un día algo escapó al férreo control de Cronos. Su esposa, Rea, vaticinó que uno de sus hijos acabaría con el reino de su padre. Ese hijo sería nuestro futuro rey, Zeus.

La rebelión de Zeus

Por algún motivo, Zeus nació con **libre albedrío**, un regalo que ansiaba compartir con el resto del cosmos. Pero Rea, sabiendo que Cronos mataría a su propio hijo sin remordimientos, lo escondió en el mundo del hombre. Allí, disfrazado, Zeus se dedicó a aprender de los humanos, buscando algún arma con la que vencer a su padre.

En Elea, el dios tronante por fin halló su arma, si bien no fue venablo ni espada. Allí conoció a Zenón, un filósofo empeñado en demostrar que el tiempo no existía, que solo era una percepción humana. Así, Zeus empezó a urdir un plan.

El dios volvió al Olimpo y compartió con otras deidades el libre albedrío, que se fue extendiendo como un virus. Tras años de tiranía, todo aquel que recibía el don de Zeus se unía inmediatamente a su cruzada contra Cronos. No tardó mucho tiempo en estallar la guerra entre los dioses de Zeus y los titanes de Cronos.

La contienda casi acaba con el mismo universo, pero finalmente se decidió con un combate singular en el que Zeus venció definitivamente a su padre y así Cronos fue arrojado al Tártaro, donde residiría para siempre. O, al menos, ese era el plan de Zeus.

La Edad de la Humanidad

Fue Zeus quien encarceló a Cronos, pero fue la humanidad y su ciencia quien de verdad lo apresó. Ideas como las de Zenón, que proclamaban la inexistencia del tiempo, se iban extendiendo por el mundo del hombre y haciendo mella en Cronos.

Como Zeus ya sospechaba, el poder de una deidad es tan grande como la fe de sus creyentes, con lo que el Titán del Tiempo parecía abocado a un destino peor que el cautiverio: el olvido. No solo carecía ya de creyentes, sino que había cientos de personas que realmente creían en su inexistencia.

Por haberle inspirado, Zeus otorgó a los humanos el libre albedrío y en honor a sus logros bautizó la nueva etapa que abría su reinado como la Edad de la Humanidad. Esta es la era en la que vivimos hoy en día y hasta ahora se ha mantenido inalterable la máxima de que solo los seres humanos pueden decidir su propio destino.

Pero Zeus no sabía algo que Cronos conocía muy bien: nada dura para siempre.

La fuga de Cronos

Algunos dicen que fue en 1905, cuando Albert Einstein publicó su teoría de la relatividad especial, cuando las paredes del Tártaro empezaron a resquebrajarse. Según el físico alemán, el tiempo era tan real como el espacio y, para fortuna de Cronos, sus ideas iban a alcanzar una difusión nunca vista hasta entonces para temas científicos.

Sea como fuere, la ciencia humana dejó de proclamar unánimemente, al menos de cara al gran público, que el tiempo no existía. El titán no necesitó nada más: Cronos escapó en todas direcciones —pasado, presente y futuro— y comenzó su venganza.

El Titán del Tiempo recuperó parte de su poder y puso en marcha el plan que llevaba siglos urdiendo. Aunque todavía estaba débil para detener el tiempo, podía tratar de frenarlo, haciendo que la entropía del universo pudiera disminuir. En cierto sentido, Cronos ha «roto» el tiempo, ha cambiado las reglas del juego.

El Culto de Cronos

Sabedor de que no puede hacer nada en contra del don del libre albedrío que Zeus otorgó a la humanidad y que también necesita adoradores que incrementen su poder, la primera tarea en la que Cronos se embarcó fue la de reclutar nuevos seguidores.

El **Culto de Cronos** ha resurgido de una manera nunca vista. El Titán del Tiempo ha peinado la corriente temporal en busca de hombres y mujeres que compartan su visión, que le ayuden a convencer a sus congéneres para que renuncien al libre albedrío y vivir así en una nueva Edad Dorada libre de injusticias, errores y decisiones.

A sus devotos, Cronos les promete un lugar de honor cuando instaure la Edad Dorada y además les concede el **Don**, la capacidad de viajar por la corriente temporal y manipular el espacio-tiempo. De esta forma, el Titán está creando un ejército para una nueva guerra por el tiempo, en la que los miembros del Culto de Cronos recorren la Historia alterando elementos claves del pasado de la humanidad. Siguiendo el intrincado plan de su señor, el culto pretende podar la Historia como un bonsái, logrando que crezca según la idea que Cronos necesita para finalmente detener el tiempo, volver a la Edad Dorada y poner fin a la Historia.

La Musa de la Historia

¡La Historia solo acabará por encima de mi cadáver! Literalmente, porque yo soy la Historia. Mi nombre es **Clío** y llevo recopilando las proezas humanas desde que inventasteis el primer alfabeto. Sé de lo que sois capaces. Sé que ante los villanos siempre se alzan los héroes... y yo estoy dispuesta a encontrarlos.

Busco a aquellos que no quieran repetir los errores del pasado, aquellos que deseen recorrer el tiempo junto a mí, aquellos que estén dispuestos a usar el enorme poder del Don pero aceptando la gran responsabilidad que conlleva. En definitiva, busco a mujeres y hombres que se unan a mi bando en la Guerra de la Eternidad, la contienda que decidirá el destino de toda la raza humana.

A estos guardianes del tiempo los llamo *time liners* y no fue nada fácil prepararlos.

Preparando la Resistencia

Antes de empezar a reclutar *time liners* construí una base de operaciones en un «tiempo fuera del tiempo» que creé con ayuda de mi hermana Urania —la Musa de las Ciencias Exactas—. Mi primera opción de diseño fue la **Biblioteca de Alejandría**.

La base de mis *time liners* es un constructo tetradimensional que incluye desde la antigua biblioteca ptolomea hasta la moderna instalación del Egipto actual. Sus salas son tesseractos con forma de hipercubos conectados por agujeros de gusano.

La Biblioteca de Alejandría contiene todo lo que mis héroes del tiempo pueden necesitar y sirve también como residencia para los *time liners* y sus Maestros.

Los Maestros

No podía hacerlo sola, necesitaba colaboradores y los *time liners* necesitaban mentores que les preparasen para librar la Guerra de la Eternidad. Estos serían los Maestros, hombres y mujeres excepcionales sacados de la Historia humana para cumplir una larga misión fuera del tiempo antes de volver a sus vidas.

Busqué a **Hipatia de Alejandría** para que investigase sobre el viaje en el tiempo y, en cuanto la puse al día sobre la Historia humana, ella me sugirió que **Alan Turing** podría ayudarla. Al frente de la Biblioteca coloqué al gran **Ahmed Baba** y como médico de la base recluté a **Maimónides**. Pero los Maestros no podían ser solo eruditos.

La samurái **Tomoe Gozen** sería la adiestradora de combate y la preparadora física, mientras que el escapista **Harry Houdini** enseñaría un par de trucos útiles a mis *time liners*. Por su parte, la exploradora **Amelia Earhart** recorrería la Historia buscando las armas y herramientas que necesitaban mis héroes del tiempo.

El ancla

Cada *time liner* cuenta con una herramienta única que es también el arma definitiva. Se llaman «anclas» porque sirven para ser usadas como constantes a las que aferrarse al viajar por el tiempo y están todas «ancladas» a la Biblioteca y a mí.

Cada ancla es la versión del mundo de las ideas de un objeto histórico único. Puede ser una primera edición de *El Quijote*, un violín Stradivarius, el bate de béisbol de Babe Ruth o cualquier otra cosa con cierta impronta histórica. Hay millones de posibilidades.

Todas las anclas, además de ser indestructibles, comparten la capacidad de transformarse en cualquier objeto mundano que un *time liner* sea capaz de imaginar claramente, aunque también debe poder transportarlo sin problemas.

Pero lo más importante es que cada ancla desarrolla un poder único y especial cuando la esgrime su *time liner*. De esta forma, el ancla es un objeto personal e intransferible cuyas capacidades solo funcionan mientras la porta su legítimo dueño.

Las anclas son los únicos objetos que los guardianes de la Historia están autorizados a llevar en sus viajes, pero teniendo en cuenta sus capacidades, no necesitan más.

Viajar en el tiempo

Todos los *time liner* tienen la capacidad de viajar en el tiempo, aunque esta es una labor tan titánica que requiere del esfuerzo coordinado de varias personas. Los guardianes de la Historia siempre viajan en **equipos** de entre tres y nueve personas.

Viajar en el tiempo no es tampoco una ciencia exacta. El momento de llegada tiene un margen de error potencial de varios días y, aunque los *time liners* también pueden viajar por el espacio, el margen de error en este caso es de unos cuantos kilómetros.

Aun así, no todos son inconvenientes. El viaje en el tiempo tiene un inexplicable efecto secundario al que los Maestros llaman **adaptación**, consistente en que los viajeros adoptan siempre una apariencia acorde con la época a la que llegan. De todas formas, el viajero no tiene control sobre qué apariencia adoptará, la conocerá justo al llegar.

Además, los viajeros descubrirán que pueden entender y ser entendidos por cualquier habitante del lugar. Algunos Maestros postulan que se debe a que se conectan con la matriz lingüística universal y hablan en la lengua que existió antes de la Torre de Babel. Los *time liners* lo llaman hablar **enoquiano**, el nombre del idioma de los ángeles.

No se sabe si estos efectos provienen del plan de Cronos, si son esfuerzos de la corriente temporal por autorrepararse o si son otra muestra de que el tiempo está roto.

El Don

Todos los seres humanos tienen el Don, la capacidad para manipular el espacio-tiempo, pero es casi imposible que alguien lo desarrolle sin una ayuda externa. Cronos despierta el Don de sus partidarios y yo hago lo propio con mis *time liners*, aunque en mi caso, con una pequeña pega: mis viajeros no tienen poder sobre el futuro. Mis héroes del tiempo pueden viajar al pasado y volver al presente, pero nunca llegar al futuro, al menos el futuro con respecto al momento en el que empezaron su viaje, claro.

Soy la Musa de la Historia, no el Titán del Tiempo, así que me temo que nos hemos de conformar con esto. De hecho, por mi parte, casi lo veo como un problema menos.

Por supuesto, también he concedido el Don a los Maestros y estos han creado una serie de técnicas y procedimientos para sacar el mayor partido a sus posibilidades.

El Arte

El Arte es el nombre que Hipatia le ha dado a una serie de vías de iluminación conformadas alrededor de unas capacidades concretas y diseñadas junto a Alan para enseñar a los *time liners* a desarrollar su máximo potencial. Pueden parecer hechizos mágicos o superpoderes de personajes de cómic, pero no son más que aplicaciones del Don.

Jiku-do

Significa «el camino del espacio-tiempo» y es el nombre con el que Tomoe ha bautizado al arte marcial que ha creado para aprovechar los poderes cronales del Don. El jiku-do combina estilos de lucha de toda la Historia y les añade capacidades sobrehumanas.

El Código

Mis héroes del tiempo deben ser muy cuidadosos al viajar por la corriente temporal. Por ello, con ayuda de los Maestros, he creado un código con ciertas normas que los *time liners* deben seguir durante sus misiones. Algunas son cuestiones de seguridad espacio-temporal, pero otras hacen referencia a nuestra misión y nuestros valores.

- 1. No alterar por acción u omisión la Historia de la humanidad.** No me importa que se cambie el pasado, lo importante es que no cambie la Historia. Incluso cuando un cambio en la Historia sea imposible de evitar, lo que hay que lograr es que este no beneficie al plan de Cronos; ese el verdadero sentido de la lucha.
- 2. No revelar a nadie la existencia de los *time liners* y los viajes en el tiempo.** El Culto de Cronos y algunos otros seres y facciones están enterados de la verdad, pero debe seguir siendo un secreto para los demás. Esto implica que los *time liners* deben mentir en sus misiones, lo siento.
- 3. No sacar a ninguna persona u objeto de su tiempo de origen.** Solo se permite romper esta regla en situaciones estrictamente necesarias e, incluso entonces, solo por un periodo breve y prestando el mayor cuidado posible. La ruptura de esta norma puede tener graves consecuencias.
- 4. No volver a unas coordenadas espaciotemporales ya visitadas.** La misma materia no puede ocupar el mismo espacio dos veces al mismo tiempo. Algunos creen que este es el caldo de cultivo de las paradojas, por lo que ningún *time liner* puede interactuar con una versión suya de otra línea temporal bajo ningún concepto. Nunca.
- 6. Permanecer en el pasado el menor tiempo posible.** El viaje solo debe durar lo necesario para llevar a cabo la misión y solo se podrá viajar a tiempos y lugares que sean pertinentes para la misión. Los *time liners* no son libres de viajar por el tiempo a su antojo.
- 7. Evitar el enfrentamiento físico siempre que sea posible y no usar fuerza letal salvo en defensa propia.** Los *time liners* son combatientes en un guerra, pero su defensa de la paz y su respeto por la vida es lo que los convierte en héroes.
- 8. Actuar como un equipo.** Los *time liners* saben que la unión hace la fuerza. Deben permanecer juntos, confiar, apoyarse los unos a los otros y cubrirse las espaldas.
- 9. Proteger y cuidar el ancla.** Cada *time liner* es responsable de su ancla, que además es una potente arma de destrucción cronal y como tal hay que tratarla.
- 10. Aceptar la responsabilidad que ha recaído sobre ellos.** Los *time liners* deben ser autónomos, tienen que juzgar ellos mismos cuál es el mejor modo de cumplir su misión, cómo van a lograrlo y cuándo han conseguido lo que querían. El Código no pretende constreñirlos, sino poner unos límites claros dentro de los que operar. Tanto los Maestros como yo confiamos en nuestros héroes del tiempo y ellos son los primeros que deben confiar en sí mismos, tomando sus propias decisiones.



CUESTIÓN DE GÉNERO

La máxima de **Time Liner** es usar la Historia —de verdad y con mayúsculas— como punto de partida para desatar la más disparatada fantasía a su alrededor. Para lograr el «estilo Time Liner» hay que saber mezclar cuatro ingredientes fundamentales.

Historia

Time Liner cuenta con la mayor colección de material publicado para ambientar sus aventuras. Lo que para nosotros son personajes no jugadores o escenarios de juego, los demás lo llaman Historia.

La Historia es la fuente de inspiración principal de una gran cantidad de obras de ficción —como *El capitán Alatraste*—, incluso aunque sean fantásticas —*Juego de tronos* es un buen ejemplo—. **Time Liner** elimina además al intermediario y se basa en las «historias de la Historia» que despiertan nuestra imaginación como si fueran una buena novela.

Los *time liners* vigilarán la construcción de los zigurat, participarán en los primeros Juegos Olímpicos, estudiarán en la Universidad del Califato de Córdoba, usarán la primera imprenta o combatirán durante la Revolución Francesa mientras viven las más increíbles y rocambolescas aventuras.

De todas formas, la Historia no es un telón de fondo en nuestro juego, sino que debe ser el punto de partida y el motor de la trama. La Historia no es un *macguffin*, es de lo que va todo esto. Por eso, al crear una aventura para **Time Liner** no olvides

quién es el protagonista de este juego. No son los *time liners* o los Maestros; no es el Culto de Cronos o el Titán del Tiempo, ni siquiera lo es la propia Clío. La protagonista es la Historia.

Aventura

Time Liner no es un juego sobre especulación historiográfica o historia ficción. Es un juego de acción y aventuras. Su tono, como en nuestras novelas históricas favoritas, es el de las historias de folletín, las novelas *pulp*, las superproducciones de Hollywood o los videojuegos AAA.

En estas aventuras, los villanos trazan planes rocambolescos que cambian la faz de la Historia en un segundo, pero los *time liners* les pondrán freno justo en el momento álgido, durante encarnizados conflictos y en los lugares más peligrosos. Todo puede decidirse en la persecución final, el último combate o cuando se resuelva el gran misterio de forma definitiva.

Por supuesto, entre tanta lucha y explosión, es normal que el rigor histórico salga algo maltrecho. Alejandro Dumas decía que «la novela puede forzar a la Historia siempre que los bastardos sobrevivan» y, aunque su frase no es muy elegante, su espíritu es justo lo que pretendemos en **Time Liner**.

La Historia es tu punto de partida, pero la aventura es tu meta, así que entre medias mete tantas conspiraciones masónicas, templos perdidos mayas, submarinos nucleares, alquimistas locos, romances secretos entre monarcas y diseños perdidos de Leonardo Da Vinci como hagan falta. Al fin y al cabo, siempre tendrás la excusa de que todo está «basado en hechos reales».

Mitos y leyendas

Hubo un tiempo en el que la Historia se mezclaba con los mitos y las leyendas. De hecho, la línea divisoria entre tales términos apenas existía. Heródoto usaba oráculos y obras mitológicas como una fuente histórica más y la *Grande e general estoria* de Alfonso X «el Sabio» comenzaba explicando cómo Dios creó el mundo en seis días.

Hoy en día, los historiadores —al menos, los serios— mantienen la Historia libre de las injerencias del mito y la leyenda y, aunque está claro que en este caso cualquier tiempo pasado no es mejor, en **Time Liner** queremos aprovechar el interesante caldo de cultivo que se crea al mezclar la Historia con la leyenda y la leyenda con el mito.

La premisa de **Time Liner** se puede resumir así: **una musa griega recluta a un grupo de héroes con poderes casi divinos para enfrentarse a un titán y su secta**. El juego parte de la base de que la mitología grecolatina es «cierta», pero ¿por qué solo la grecolatina? Quizás también sea cierto todo aquello en lo que la humanidad ha creído a pies juntillas a lo largo de su Historia, o al menos «podría» serlo.

Cuando los *time liners* viajen a la antigua Grecia quizá descubran que sacrificar un cerdo a los dioses puede curarles el mal de ojo. Cuando recorran el subsuelo de la antigua Galacia podrían hallar a los misteriosos mouros. Cuando realicen un experimento en un laboratorio europeo del siglo XVIII puede que den con la manera de sintetizar flogisto. Pero también puede que todo sean absurdos infundios.

Tú decides hasta dónde llegará la veracidad de cada mito, rumor o leyenda urbana, pero no olvides que la mitología está en la base misma del juego.

Fantasa y ciencia ficción

Time Liner es un juego de viajes en el tiempo y no hay modo alguno de que eso se considere realista. Mark Twain recurría a la fantasía para llevar a su famoso yanqui a la corte del rey Arturo, mientras que H. G. Wells nos presentaba una máquina cuyo funcionamiento estaba basado en unos supuestos postulados científicos.

Este tipo de fantasía despreocupada, con solo una endeble coartada científica, es la que impera en **Time Liner**. Nuestros protagonistas viajan por la corriente temporal gracias a un don sobrenatural que les proporciona un ser mitológico, así que no pretendemos ser más creíbles que los avistamientos de ovnis o las casas encantadas.

El propio planeamiento del juego abre la puerta a la fantasía y la ciencia ficción, así que... ¿cómo dejar que la cosa se quede ahí? Las aventuras de **Time Liner**, además de los mitos y leyendas ya citados, están llenas de magia y objetos de poder, pero también de viajeros del futuro y tecnología desconocida hasta la fecha.

En sus viajes, los *time liners* pueden acabar en medio de un enfrentamiento entre hordas de zombis controlados por sacerdotes vudú y animales mecánicos venidos del siglo XXII o asistir a un pacto entre inteligencias artificiales del cuarto milenio y espías de la antigua URSS dotados de poderes psíquicos. Es verdad que el juego no necesita nada de esto, pero es otro «juguete» del que puedes echar mano siempre que quieras.

REFERENCIAS

Time Liner tiene un montón de referencias que queremos compartir, pero en vez de escribir una lista de títulos, vamos a usarlas para explicar detalles de la ambientación.

Nuestro tiempo

Vamos a ir desgranando el «tipo de tiempo» que usa el juego, comparándolo además con algunas obras que nos han inspirado, ya sea para seguir las o para todo lo contrario.

Cambiante o inmutable

La gran diferencia entre las obras sobre viajes en el tiempo es su posicionamiento sobre si el tiempo se puede cambiar, es decir, si alterando el pasado se puede cambiar el futuro.

En **Time Liner** está claro que el tiempo puede cambiarse, de una manera muy parecida a como ocurre en *Regreso al futuro*. Todo el plan de Cronos se basa en ello y ese es el motivo por el que los *time liners* deben proteger la Historia.

Olvidate de planteamientos a lo *Terminator* donde los protagonistas comprueban que todo sucede como estaba escrito y que no puede cambiarse nada, que lo único que puede hacerse es descubrir la verdad.

Flexible o quebradizo

Vale, se puede cambiar el pasado, ahora hay que determinar cómo de fácil es hacerlo.

En **Time Liner** el tiempo es flexible, es casi imposible alterar la Historia por casualidad, debe ser un acto deliberado y calculado, como en *La patrulla del tiempo*. Debido a esto, en este juego no pueden ocurrir los cambios en cadena como el «efecto mariposa» de *El ruido de un trueno*, pues entonces los *time liners* habrían perdido la guerra antes de empezar.

Lento o rápido

Los cambios temporales pueden clasificarse como «rápidos» o «lentos». Los rápidos suceden en el futuro en cuanto tienen lugar en el pasado, mientras que los lentos «se toman su tiempo», es decir, tardan un tiempo en materializarse en el futuro.

En **Time Liner** los cambios son lentos, al menos lo suficiente como para que los héroes se enteren del caso, organicen una misión y vayan a arreglar las cosas, como hacen los policías de *Timecop*. Los cambios temporales son como una especie de onda que viaja por las eras a la velocidad exacta de la conveniencia del guion.

El cambio rápido es más difícil de ver en la ficción porque es más complicado de llevar, pero podemos citar las escenas de *Looper* en las que un personaje sufre una herida y su yo del futuro sufre las secuelas inmediatamente «a tiempo real». Ese cambio no puede existir en nuestro juego o los *time liners* no serían ni posibles.

Lineal o curvo

En **Time Liner** usamos el tiempo lineal. Todo pasa por primera vez desde el punto de vista del viajero. Los *time liners* no son los causantes de los problemas, sino que siempre van a arreglar las cosas, como en los capítulos de *Quantum Leap* o *Doctor Who*.

Las historias con bucles genuinos como *12 Monos* o *Estrella de mar* son mucho más difíciles de usar en una partida de rol, ya que los jugadores pueden hacer lo que quieran y, en principio, no debería haber ningún destino escrito para ellos.

Viajeros o máquinas

Los viajeros temporales los vemos en obras como *Un yanqui en la corte del rey Arturo* o en el videojuego *Life is Strange*. Es común que en estas historias los viajeros sean seres «diferentes» y que las leyes del universo no se les apliquen totalmente. **Time Liner** pertenece a este tipo de historias, pues sus protagonistas reciben un Don divino, lo cual es una buena excusa para maquillar las paradojas inherentes al viaje en el tiempo.

Las máquinas del tiempo son más comunes desde la celeberrima protagonista de H.G. Wells y a partir de entonces las encontramos en *Rescate en el tiempo* o *Primer*. En estos casos, los viajeros son seres normales y las leyes de la física se les aplican como al resto de los mortales.

Paradojas

La más conocida de las paradojas temporales es la del abuelo, que consiste en el siguiente supuesto: si el viajero en el tiempo va al pasado y mata a su abuelo, querría decir que no habría podido nacer porque ha matado a su abuelo, pero al no haber nacido no habría podido matar a su abuelo, pero... Y así hasta que te canses.

Esta paradoja se produce cada vez que el viajero realiza un cambio que imposibilitaría su propio viaje temporal. Por ejemplo, si los *time liners* descubren que alguien ha matado a Hitler y viajan al pasado, impidiéndolo, se daría la misma paradoja. Como no han matado a Hitler, los *time liners* no viajarían al pasado, pero si no viajan, alguien mataría a Hitler...

Tendrás que enfrentarte a esta paradoja en muchas partidas y debes tener una respuesta preparada. Para nosotros, si un *time liner* mata a su abuelo cambiaría el futuro de tal modo que nunca habría nacido, pero él mismo sí que seguiría existiendo. Esto es así porque los seres con el Don ya son anomalías cronales que no reaccionan a las alteraciones temporales como el resto de los mortales.

Otra paradoja muy popular es aquella en la que un estudioso de Shakespeare viaja al pasado y le da al propio Shakespeare sus obras completas, así que el escritor se limita a copiarlas y publicarlas. Un ejemplo de tal paradoja es la que se da en *Las puertas de Anubis*.

Introducir estas paradojas en las partidas puede ser complicado, pero a veces surgirán sin más y eso no es problema. De todos modos, que no se te vayan de las manos.

El rigor científico brilla por su ausencia en estas disquisiciones. Lo que nos importa es explicar estas situaciones desde el punto de vista narrativo, de la coherencia interna. De todos modos, hay grandes obras sobre viajes en el tiempo que se saltan su coherencia interna o la van construyendo a parches. Algunos ejemplos son *Doctor Who*, *El Ministerio del Tiempo* o *BioShock Infinite*. Si ellos pueden, tú también.

Nuestro estilo

Somos conscientes de que el estilo del juego dependerá completamente de lo que hagan el director de juego y los demás jugadores en sus partidas, pero, para nosotros, **Time Liner** es...

Episódico

La Guerra de la Eternidad es, en sí misma, un escenario de campaña para el juego, pero creemos que una campaña de **Time Liner** funciona mejor de manera episódica.

Cada misión sería como el capítulo de una serie del tipo «el caso de la semana», en el que cada episodio cuenta con los mismos personajes, pero cada trama es independiente y autoconclusiva. Si a esto le añades algún arco argumental que se desarrolle a lo largo de varias partidas, el clásico capítulo de final de temporada en el que se cierran los cabos sueltos o algunos capítulos de desarrollo de personajes y demás técnicas de las series modernas, ya tendrás todo lo necesario para una buena campaña.

Hay más series de viajes en el tiempo en las que te puedes inspirar para este estilo episódico, como *El túnel del tiempo*, *Timecop*, *Edición anterior*, *La zona muerta* o *Viajero en el tiempo*.

Ligero

Cuando imaginábamos **Time Liner**, lo hacíamos como una serie de televisión de dibujos animados, una de esas series ochenteras que también tenía una línea de figuras de acción. Esa despreocupación adolescente que mostraban esas series es a lo que llamamos «tono ligero». Hay miles de ellas, pero podemos citar *G.I. Joe*, *Transformers*, *Thundercats*, *Silverhawks*, *Visionarios* y, siguiendo más con nuestro tema, *Ring Raiders*.

Los superhéroes adolescentes son buenas inspiraciones para nuestro juego, como los *X-Men* o los *Teen Titans*. También son buenos ejemplos las series de *anime*, como *Los Caballeros del Zodiaco* o *Bleach*. De hecho, unos buenos *time liners* serían los protagonistas de series *manga* y *anime* de tipo *sentai* que solo tienen tiempo para la acción. Incluso *Harry Potter* es buen material, ya que unos chavales que se enfrentan al mismo mal una y otra vez con la ayuda de sus mentores y de sus artilugios mágicos suena bastante bien.

Espectacular

Las escenas de acción de una partida de **Time Liner** deberían ser espectaculares, impactantes e inolvidables, es decir, **Fate Acelerado** en estado puro.

Piensa en películas de acción y ciencia ficción como *Matrix*, *Equilibrium*, *Ultravioleta* o *Scott Pilgrim*. Piensa en videojuegos *beat 'em up* tipo *Street Fighter*, visualiza los combos de *God of War* o *Remember Me*, las acrobacias imposibles de *Prince of Persia* o *Assassin 's Creed*, las «jugadas destacadas» de *Overwatch* o, acercándonos más a nuestro tema, la acción tetradimensional de *Quantum Break* e incluso las locuras cuasi psicodélicas de *Super Time Force Ultra*.

Time Liner tiene ACCIÓN escrito con mayúsculas. Cualquier ataque, cualquier maniobra, cualquier poder debe ser narrado por el DJ o por los jugadores derrochando efectos especiales, un gran despliegue de potencial en el motor gráfico y excesivas dosis de imaginación.

REGLAS ESPECIALES

Time Liner es un juego rápido y ligero que sigue las reglas de **Fate Acelerado** en todo su desarrollo. Sin embargo, existen algunos cambios y peculiaridades que iremos desgranando en este y en los siguientes apartados.

Cómo crear tu *time liner*

Aspectos

Un *time liner* tiene cinco aspectos. Cada uno requiere de una pequeña explicación.

Concepto principal

Hay que intentar que este aspecto nunca pise otros aspectos ni se solape con ellos. Una buena idea es usar el concepto principal para describir el papel del *time liner* en su grupo, como *Líder indiscutido e indiscutible* o *Inagotable fuente de esperanza*. También puede hacer referencia a la misión personal del personaje, como *Cazador de anomalías temporales* o *Investigador del Arte*.

Complicación

Los *time liners* se pasan la vida en peligrosas misiones a lo largo de la Historia, de modo que hay que crear complicaciones que puedan afectarles durante estas. Es decir, cosas como *Sin blanca* o *Fuerte acento* no tendrían importancia al viajar por el tiempo y usar sus poderes, de modo que no serían aspectos válidos. Tenlo en cuenta.

Origen

Un *time liner* puede haber sido reclutado, no solo de cualquier lugar del mundo, sino también de cualquier momento de la Historia y esto es algo que debe ser reflejado con su propio aspecto. Cosas como *Estudiante estadounidense del siglo XXI* o *Caballero de la Francia medieval* son buenos ejemplos. De todos modos, este aspecto solo refleja lo que tu personaje era antes de convertirse en *time liner*, por eso no es tu concepto principal.

Mentor

Siempre hay un Maestro que termina el adiestramiento de un *time liner*, que además es el responsable de determinar cuándo estará preparado para su primera misión.



No solo debes elegir el Maestro que enseñó a tu personaje, sino que deberías dar algún detalle sobre la relación entre el mentor y el discípulo, cosas como *Casi venzo a Tomoe una vez* o *Hipatia es mi diosa personal*.

Ancla

El ancla de un *time liner* es como una parte de sí mismo y, desde luego, se merece un aspecto. No solo debes decidir cuál es su forma original, sino describir qué capacidad única tiene tu ancla. Ejemplos válidos son *La ropera de Carranza siente a mis enemigos* o *Mi dólar de plata me trae buena suerte*. Más adelante encontrarás unas indicaciones sobre lo que pueden hacer las anclas y los poderes cronales, algo que tendrás que tener en cuenta para diseñar este aspecto correctamente.

Proezas

Un *timer liner* tiene las mismas proezas que cualquier personaje de **Fate Acelerado**, pero recibe además dos **proezas adicionales gracias a su Don**. Estas proezas representan los poderes espacio-temporales que pueden aprender los personajes y provienen de una lista cerrada. Son, en principio, las únicas proezas sobrenaturales permitidas.

El personaje podrá adquirir más proezas del Don tanto en la creación del personaje como durante la campaña, pero cada proeza del Don reduce en dos puntos su capacidad de recuperación, en lugar de uno, pues sus beneficios son excepcionales.

Las proezas del Don se dividen en dos grupos: proezas **del Arte**, que se asemejan a conjuros o superpoderes y que pueden tener aplicaciones muy diversas, y proezas **de jiku-do**, que son técnicas de artes marciales para usar en combate. Un personaje recién creado debe tener una proeza del Arte y una proeza de jiku-do.

Esto es un añadido a las reglas de **Fate Acelerado**, ya que no contemplan las familias de proezas. De todas formas y dado que hablamos solamente de seis listas cerradas de cuatro proezas cada una, la complicación es mínima y, de hecho, puede agilizar la selección de proezas.

Más adelante, el jugador podrá adquirir más proezas del Arte o de jiku-do, pero con una excepción para las del primer tipo: ya que las proezas del Arte están divididas en seis vías, cada una con cuatro niveles (página siguiente), es necesario seleccionar cada proeza por orden: **iniciado**, **veterano**, **experto** y **maestro**. Puedes tener varias vías, pero dentro de cada una hay que seguir el orden, es decir, no se puede elegir una proeza de nivel veterano sin antes tener una de nivel iniciado.

De nuevo, se trata de otro cambio sobre las reglas de **Fate Acelerado**. Estas proezas son un poco distintas de los dos esquemas que aparecen en el manual básico, pero tampoco suponen una gran complicación. Simplemente, no te olvides de aplicarlas.

Todas las proezas del Arte siguen un mismo patrón: establecer un **poder sobrenatural** que el *time liner* solo puede **usar una vez por partida**, ya que rompen las reglas sobre lo que un personaje —y un ser humano— puede hacer.

Así mismo, las proezas del jiku-do también **son de un solo uso**, aunque este tipo de proezas proporcionan además un **beneficio mecánico** que se aplica siempre que el *time liner* use el estilo de lucha de la proeza. Si el personaje solo tiene una proeza de jiku-do, se supone que al empezar un combate adopta automáticamente la posición de defensa de ese estilo de lucha, pero si tiene varias, al comienzo del combate deberá decidir con qué estilo de lucha va a combatir. De todas formas, puede cambiar esta decisión al comienzo de cada intercambio.

Todas las proezas del Don tienen un trasfondo espaciotemporal y se basan en la manipulación del espacio-tiempo. En algunas de ellas esto es algo evidente e indiscutible, mientras que en otras puede ser algo más sutil u oscuro. Sin embargo, todas se basan en poderes cronales y deben ser descritas como tales.

Las proezas tienen un texto en el que se explica cómo funcionan, tratando además de dar alguna pincelada sobre su «lógica cronala», pero se anima al director de juego y a los jugadores a crear sus propias explicaciones con la idea de describir de forma única y espectacular los efectos de la proeza en el mundo de juego.

VÍA DE ARA

DARLE A LA PAUSA

Debido a que soy un **iniciado** de Ara y todo se ralentiza a mi alrededor, una vez por partida puedo tomarme todo el tiempo del mundo para pensar una acción. Básicamente, disfruto de una miniescena que ocurre solo en mi mente.

CHAT ROOM

Debido a que soy un **veterano** de Ara, una vez por partida puedo crear una conexión telepática con todos los miembros de mi equipo para comunicarnos a la velocidad del pensamiento. Esta conexión dura hasta el final de la escena en curso.

COPY PASTE

Debido a que soy un **experto** de Ara, una vez por partida puedo usar cualquier otra proeza de nivel *iniciado* o *veterano* que haya usado algún miembro de mi equipo, incluido yo.

MULTITAREA

Debido a que soy un **maestro** de Ara, una vez por partida puedo traer de mi pasado dos copias de mí mismo que puedo controlar durante una escena. Sin embargo, solo tengo un personaje; este poder no me da más acciones en un conflicto, más estrés o consecuencias ni nada parecido.

VÍA DE HÉRCULES

TIEMPO BALA

Debido a que soy un **iniciado** de Hércules, una vez por partida puedo moverme a una velocidad sobrehumana durante un breve periodo de tiempo, como si el tiempo se hubiera detenido para mí.

QUÉ FÁCIL ES DESTRUIR

Debido a que soy un **veterano** de Hércules, una vez por partida puedo destruir con un golpe cualquier objeto inanimado concentrando al máximo su entropía.

TALÓN DE AQUILES

Debido a que soy un **experto** de Hércules, una vez por partida puedo descubrir el punto débil de un enemigo al rebuscar en su pasado, creando automáticamente una ventaja y obteniendo dos invocaciones gratuitas.

QUIERO INMUNIDAD

Debido a que soy un **maestro** de Hércules, una vez por partida puedo hacerme inmune a un tipo concreto de poder cronal o a todos los poderes de un enemigo concreto al descubrir su patrón entrópico.

VÍA DE OFIUCO

CURAR HERIDAS LEVES

Debido a que soy un **iniciado** de Ofiuco, una vez por partida puedo rebobinar selectivamente el tiempo para curar una consecuencia leve de todos de los miembros de mi equipo, incluido yo.

CURAR HERIDAS MODERADAS

Debido a que soy un **veterano** de Ofiuco, una vez por partida puedo rebobinar selectivamente el tiempo para curar una consecuencia moderada de uno de los miembros de mi equipo, incluido yo.

CURAR HERIDAS GRAVES

Debido a que soy un **experto** de Ofiuco, una vez por partida puedo rebobinar selectivamente el tiempo para recuperarme de una consecuencia grave.

LEVÁNTATE, LÁZARO

Debido a que soy un **maestro** de Ofiuco, una vez por partida puedo rebobinar selectivamente el tiempo para volver de la muerte. Regreso con todo el estrés marcado, así como las consecuencias leve y moderada.

VÍA DE ORIÓN

OLER A LA PRESA

Debido a que soy un **iniciado** de Orión, una vez por partida puedo detectar todas las anomalías temporales y los rastros dejados por ellas que haya en las inmediaciones. Es posible que también pueda averiguar algún dato más acerca de ellas.

SEGUIR A LA PRESA

Debido a que soy un **veterano** de Orión, una vez por partida puedo saber exactamente de dónde han venido y a dónde han ido las anomalías temporales que hayan pasado por las inmediaciones, siguiendo su rastro cronal.

¡LÁRGATE!

Debido a que soy un **experto** de Orión, una vez por partida puedo enviar a una anomalía temporal a la que pueda tocar a su tiempo y lugar de origen.

LO QUE NECESITABA

Debido a que soy un **maestro** de Orión, una vez por partida puedo convocar cualquier objeto de la corriente temporal —pero nunca del futuro— que necesite. El objeto volverá a su tiempo de origen al final de la escena en curso.

VÍA DE PERSEO

SALTO CUÁNTICO

Debido a que soy un **iniciado** de Perseo, una vez por partida puedo teletransportarme a cualquier lugar que conozca o cuya localización pueda deducir, como si fuera un mini viaje temporal de una fracción de segundo.

AHORA ME VES...

Debido a que soy un **veterano** de Perseo, una vez por partida puedo volverme totalmente imperceptible por medios convencionales hasta el final de la escena, desincronizándome con las coordenadas espaciotemporales en las que me encuentre.

SIN TOCAR

Debido a que soy un **experto** de Perseo, una vez por partida puedo volverme insustancial —totalmente intangible— hasta el final de la escena, desincronizándome con las coordenadas espaciotemporales en las que me encuentro.

DE PRUEBA

Debido a que soy un **maestro** de Perseo, una vez por partida puedo volver unos segundos en el pasado para cambiar mi última acción. Solo yo soy consciente del cambio y nadie se puede curar daño ni recuperar puntos de destino ni nada parecido; solo se trata de cambiar una acción, repitiendo tiradas o realizando otras si es necesario.

VÍA DE VIRGO

PSICOMETRÍA

Debido a que soy un **iniciado** de Virgo, una vez por partida puedo conocer la historia completa —hasta mi presente, al menos— de una persona, lugar u objeto que pueda tocar.

POLIMORFISMO

Debido a que soy un **veterano** de Virgo, una vez por partida puedo alterar mi apariencia para tener el aspecto de cualquier persona a la que haya visto al menos una vez. Puedo conservar esta apariencia hasta el final de la escena en curso.

CLARIVIDENCIA

Debido a que soy un **experto** de Virgo, una vez por partida puedo trasladar mis cinco sentidos a cualquier otro punto del tiempo y el espacio que conozca. Puedo hacer esto durante el tiempo que necesite, pero mientras, no puedo percibir nada en el lugar donde permanece mi cuerpo.

PRESCIENCIA

Debido a que soy un **maestro** de Virgo, una vez por partida puedo tener una visión de lo que va a suceder en el futuro con respecto a una materia o situación concreta. El director de juego me responderá de manera sincera, aunque el futuro siempre se puede cambiar.

UN POCO DE SABOR...

Las proezas del Arte están divididas en seis vías que reciben, cada una, el nombre de una constelación, las cuales hacen referencia a una deidad griega o algún otro trasfondo mitológico. Fue Hipatia quien decidió clasificarlas de este modo, homenajearlo así a su cultura «pagana» y a su admirado astrónomo Claudio Ptolomeo.

Hipatia desarrolló estos procedimientos sistemáticos y ordenados, usados para viajar en el tiempo, con la ayuda de Alan Turing, y ya se han convertido en el currículo principal que han de aprender los *time liners* con respecto al uso del Don.

Los dos Maestros se han devanado los sesos para buscar todas las aplicaciones útiles de la capacidad del Don para manipular el espacio-tiempo. Evidentemente, hay muchas más, como exhiben los enemigos de los *time liners*, pero las del Arte son las que funcionan de una manera más fiable y, sobre todo, más segura.

Cada vía se centra en unas aplicaciones concretas del Don, una serie de capacidades que se ordenan, de la más sencilla a la más complicada, alrededor de algún concepto práctico o teórico que las unifica y les da cierta coherencia.

Así mismo, las proezas del *jiku-do* están divididas en seis posiciones o estilos de combate, cada una con el nombre de un animal. Tomoe Gozen diseñó este sistema basándose en otros estilos de lucha parecidos dentro de las artes marciales, como el de las diferentes variantes del kung-fu.

Tomoe Gozen se dedicó a estudiar todas las artes marciales de la Historia para dar con el estilo de lucha definitivo, uno que combinara lo mejor de todos los demás. Esta idea la sacó del sambo de las tropas soviéticas, pero la llevó más allá. El *jiku-do* —que en japonés quiere decir «el camino del espacio-tiempo»— toma como base las artes marciales de Japón y China, pero aúna estilos de todo el mundo, desde el dandi indio a la capoeira brasileña, pasando por el savate francés. Tomoe repasó también toda la Historia, desde el pancracio griego hasta el *jeet kune do* del maestro Bruce Lee, pasando por el krav magá de Israel.

Pero a Tomoe le faltaba algo, pues seguía sin aprovechar las capacidades que ofrece el Don. Esta vez, la Maestra encontró la solución en el mundo del cine. De Bruce Lee pasó a Steven Seagal y de esta Yuen Woo-ping, para finalmente llegar al cine de Hong Kong del siglo xx. Viendo las películas de John Woo, Tomoe descubrió la existencia de un arte marcial ficticio llamado *gun kata* que usaba armas de fuego. De ahí saltó al cine de ciencia ficción, donde encontró el ingrediente que le faltaba. Las técnicas de predicción de la probabilidad de *Equilibrium*, las proezas del «tiempo bala» de *Matrix* o las maniobras de los *senshi* del anime *Grenadier* fueron el colofón de lo que Tomoe finalmente bautizó como *jiku-do*.

No es casual la elección de la constelación (y su mito asociado) para nombrar cada vía del Arte, así como los animales que inspiran cada estilo de combate del *jiku-do*. De hecho, cada asociación pretende reflejar la idiosincrasia de la vía o el estilo marcial de una forma simbólica.

Esta es una baza que también pueden usar los jugadores y el director de juego para comprender y describir mejor este tipo de proezas. Además, no debes olvidar, mientras describes cómo funciona un poder del Don, aquello de la ACCIÓN con mayúsculas.

ESTILOS DE JIKU-DO

ARAÑA 蛛

Debido a que lucho en la posición de la araña, cuando hago daño a distancia sumo 1 aumento adicional.

Además, una vez por partida puedo anular todo el daño que esté a punto de sufrir por un ataque a distancia.

DRAGÓN 龍

Debido a que lucho en la posición del dragón, cuando hago daño en cuerpo a cuerpo sumo 1 aumento adicional.

Además, una vez por partida puedo sumar otros 3 aumentos (para un total de 4 aumentos) al daño que acabe de causar en cuerpo a cuerpo.

GRULLA 鶴

Debido a que lucho en la posición de la grulla, gano +1 para Crear una Ventaja en combate.

Además, una vez por partida puedo obtener dos invocaciones gratuitas de un aspecto del combate en curso o de uno de mis enemigos. Puedo usar ambas invocaciones en la misma acción.

LOBO 狼

Debido a que lucho en la posición del lobo, puedo ayudar a uno de mis aliados y realizar una acción en cada intercambio.

Además, una vez por partida puedo emplear mi acción del intercambio para que todos mis aliados reciban un impulso a su siguiente acción.

OSO 熊

Debido a que lucho en la posición del oso, gano +1 para Defender en combate cuerpo a cuerpo.

Además, una vez por partida puedo anular todo el daño que esté a punto de sufrir por un ataque en cuerpo a cuerpo.

TIGRE 虎

Debido a que lucho en la posición del tigre, gano +1 para Defender contra ataques a distancia.

Además, una vez por partida puedo realizar dos acciones durante el mismo intercambio, ambas con un impulso.

Cómo crear tu ancla

El ancla es una parte muy importante de tu *time liner* y por eso mismo merece ser descrita con un aspecto. Aunque este sigue las reglas normales para la creación de aspectos, necesitas alguna información adicional para poder diseñarlo correctamente.

Forma original

Aunque el ancla puede transformarse en cualquier cosa, tiene una forma original que es a la que revierte cuando su *time liner* no la está usando. Puedes escoger cualquier cosa de un tamaño portátil, procurando que tenga personalidad y sea interesante.

Esta forma original siempre tiene que aparecer en el aspecto de tu ancla. Si realizas una acción y la forma original de tu ancla podría ser útil en esa situación, tienes la oportunidad de invocar este aspecto. Por ejemplo, si tu aspecto de ancla es ***El botiquín de Joseph Bell tiene de todo***, podrías invocarlo al tratar de curar a alguien.

Capacidad única

Además de sus poderes comunes, cada ancla tiene una capacidad única que solo sale a la luz cuando la usa el *time liner* para el que estaba destinada. Tú eres quien tiene que decidir y diseñar esa capacidad, de tipo cronal, con la ayuda del director de juego.

La capacidad única debe mencionarse siempre en el aspecto de tu ancla, de modo que debes esforzarte en crear algo que se pueda expresar brevemente. Se trata siempre de algo sobrenatural que se podría conseguir manipulando el espacio-tiempo.

CÓMO USAR EL ANCLA

El ancla puede transformarse en cualquier objeto normal que tenga un tamaño no muy grande, algo que se pueda transportar en las manos. Un *time liner* solo necesita unos segundos de concentración para convertir su ancla en cualquier cosa que conozca. No se necesitan tiradas, puntos de destino, ni una acción durante un intercambio. Es automático.

De todas formas, esta capacidad tiene sus límites. Un ancla no puede replicar **objetos específicos** (como la llave de la puerta que tienes enfrente), no puede representar **múltiples objetos** (puede ser una espada, pero no dos) y tampoco puede ser algo **inventado** (como un vestido que acabas de imaginar) o del futuro. Además, no puede transformarse en otra ancla u otra anomalía temporal.

El ancla puede transformarse en **material fungible** o consumible, pero más allá de la mera apariencia, será inútil. Puedes transformarla en comida o bebida, pero no podrías tomarla; puedes transformar el ancla en dinero, pero no podrías deshacerte de él; puedes transformarla en medicinas, pero no puedes usarlas.

Recuerda también que las anclas son **invulnerables**. No se conoce ningún medio capaz de dañar un ancla. Estos objetos son conceptos puros que pertenecen al mundo de las ideas y no se puede destruir una idea.

Pero un *time liner* sí que puede perder su ancla o pueden robársela. Siempre que pase esto, recuperarla debería ser su prioridad. Además, el personaje recibe el aspecto **¡He perdido mi ancla!** que el DJ puede forzar tanto para menoscabar su confianza como para hacer que fallen sus poderes cronales o los del equipo.

Pongamos como ejemplo *El botiquín de Joseph Bell tiene de todo*. La capacidad única sería que el ancla puede guardar pequeños objetos que pueden ser sacados de ella. Se supone que el ancla los convoca desde algún punto del pasado.

Otro ejemplo: *La ropera de Carranza siente a mis enemigos*. Su capacidad única haría que te avisase de la presencia de miembros del Culto de Cronos u otras anomalías temporales hostiles, ya que esta espada puede «sentirlas».

Un último ejemplo: *Mi dólar de plata me trae buena suerte*. Su capacidad única podría ayudarte a conseguir cosas que se basan en la pura suerte, como encontrar aparcamiento en una calle del centro o ganar en la ruleta. El ancla lo hace alterando pequeños eventos hasta crear una reacción en cadena de casualidades.

Como ves, este aspecto que describe la capacidad única del ancla requiere de más trabajo de lo normal, pues hay que crear ese poder especial que posee y ponerse de acuerdo con el director de juego en su validez, sus límites y su funcionamiento, así como su explicación según el trasfondo espaciotemporal. Todo debe dejarse muy claro al principio para que luego no haya malentendidos.

Recuerda que los aspectos se usan para establecer hechos sobre el mundo y es en este sentido en el que estamos empleando el aspecto del ancla. No se necesitan acciones para hacer uso de este poder y en muchos casos su activación será automática. De todas formas, habrá ocasiones en las que el director de juego pedirá el gasto de un punto de destino para activar la capacidad especial del ancla si así lo decide, siguiendo su propio criterio de acuerdo a la situación como sucede con las invocaciones de otros aspectos.

Cómo crear vuestro equipo

Time Liner usa el llamado *Fractal Fate* para convertir al propio grupo de *time liners* en un personaje más del juego. Como tal, tendrá su propia hoja de personaje, sus puntos de destino y podrá realizar acciones. Antes que nada, vamos a ver cómo se crea el grupo de personajes jugadores.

Aspectos

El equipo de *time liners* tendrá tantos aspectos como integrantes. Es decir, si hay cuatro jugadores en tu partida, el equipo contará con cuatro aspectos. Estos aspectos no son un *concepto principal*, una *complicación* ni nada parecido. Se llaman **relaciones** y muestran la interacción de los personajes del equipo.

Para crear los aspectos del equipo, todos los jugadores deben estar presentes y sentados a la mesa de juego. Por turnos, cada jugador crea un aspecto que refleje una faceta de la relación que su personaje tiene con el personaje del jugador sentado a su derecha (pasando por alto al director de juego), hasta que el círculo se cierre.

Este aspecto debe contener los nombres de los dos personajes y estar redactado en tercera persona. Estos podrían ser ejemplos válidos para un grupo de tres jugadores: *Konnor vigila que Li no se meta en líos*, *Li odia que Gayatri le gane en nada*, *Gayatri confía en Konnor más que en sí misma*.

Estos aspectos pueden ser invocados por cualquier miembro del equipo y el director de juego puede usarlos en forzados contra ellos, como cualquier otro aspecto. La única particularidad es que cuando el director de juego fuerza uno de estos aspectos, el punto de destino otorgado irá a la **reserva del equipo**, no a la de un jugador concreto.



Historia

Sería genial si pudierais empezar el juego con algo de historia a vuestras espaldas. Quizá podríais inventar los detalles de cómo se conocieron vuestros personajes o relatar alguna jugosa anécdota que les ocurrió en cierta aventura pasada.

Estilos

El equipo tiene también sus propias puntuaciones de estilos que se usan para las **acciones de equipo** (ver más adelante) y se calculan de la manera normal. Estos valores determinan en qué tipo de tareas se coordinan mejor los miembros del grupo.

Proezas y capacidad de recuperación

El equipo comienza con una **proeza** y puede conseguir otras reduciendo su capacidad de recuperación de la manera normal. La **capacidad de recuperación** del equipo comienza siendo tres, aunque puede reducirse adquiriendo proezas extra o aumentar con las partidas, pues el equipo mejora como un personaje normal.

El equipo tiene su propia reserva de puntos de destino que gestionan los jugadores por consenso. Estos puntos pueden ser usados por cualquier jugador como si fueran suyos, puede usarlos para invocar aspectos tanto de su personaje como del equipo.

Acciones de equipo

Ya que el equipo de *time liners* es un personaje en sí mismo, puede llevar a cabo acciones, pero estas no son exactamente iguales a las acciones convencionales de **Fate Acelerado**. En realidad son aplicaciones concretas de las acciones normales.

Para realizar estas acciones, el grupo de jugadores debe estar de acuerdo y uno de ellos ha de lanzar los dados, a cuyo resultado se sumará el valor del estilo empleado en dicha acción. Además, todos los personajes jugadores podrán usar aspectos y proezas de forma normal.

Trazar un Plan (Crear una Ventaja)

Los *time liners* pueden emplear unos momentos para diseñar la estrategia que van a seguir a continuación, creando una ventaja que podrán emplear en algún instante posterior, siempre que sigan el plan. El uso de un determinado estilo, en este caso, determinará cómo se llevará a cabo el plan, ya sea de forma vigorosa, rápida, etcétera.

Viajar en el Tiempo (Superar)

Para que el grupo viaje en el tiempo es necesaria una acción de Superar. El viaje siempre se llevará a cabo, sea cual sea el resultado, pero su «coste» en términos de complicaciones y contratiempos o su «ganancia» en forma de oportunidades serán muy diferentes. Los estilos determinan en qué aspecto del viaje hace énfasis el grupo, si son especialmente furtivos, cautos, etcétera.

Purgar Anomalías (Atacar)

Existen anomalías temporales —las serendipias— que, si bien tienen puntuación de estrés y consecuencias, no pueden ser derrotadas por medios convencionales (vamos, que no puedes vencerlas a mamporros). El grupo de *time liners* tiene que emplear diferentes tácticas según la situación, pero el progreso de estas, a nivel de reglas, se representará con la acción de Purgar Anomalías, que permitirá causar estrés y consecuencias. Más adelante encontrarás información detallada sobre este tipo de situaciones.

Mantenerse Firmes (Defender)

El grupo tiene una puntuación de **estrés** y varias casillas de **consecuencias** que representan la unidad, la coordinación y el estado emocional de sus miembros. Las situaciones que hagan que los *time liners* duden, pierdan la fe o se atemoricen causarán daño al equipo y, si este es derrotado, todos sus miembros se consideran derrotados. Los jugadores deben decidir cómo se enfrentan a estos problemas y defenderse ante estas situaciones con la acción de Mantenerse Firmes. Las ucronías y serendipias causan este daño.

Por lo demás, las acciones de equipo siguen las mismas reglas que el resto de acciones de **Fate Acelerado**, como el poder usar proezas diseñadas específicamente para ellas.



ENEMIGOS Y PELIGROS

Este apartado del libro pretende ser una suerte de bestiario, una colección de enemigos, retos y amenazas que atormentarán a los *time liners* durante sus misiones.

El Culto de Cronos

Los miembros del Culto de Cronos son una especie de reflejo oscuro de los *time liners*. También son seres humanos con el Don que siguen el plan de una deidad, pero ellos han decidido luchar por la Edad Dorada. Algunos creen que hacen lo correcto, a otros no les importa y muchos son auténticos villanos que solo ansían el poder.

Lo que los *time liners* saben de ellos está compuesto por retazos de información que han ido recopilando a lo largo de sus enfrentamientos. Este conocimiento forma parte del adiestramiento básico de cada héroe del tiempo, pues conocer al enemigo es vital.

Los devotos de Cronos no tienen anclas y tampoco saben lo que es el Arte o el jiku-do, pero no echan de menos nada de eso, pues poseen el mejor armamento y equipo de siglos en el futuro y cuentan con sus propios poderes cronales únicos. No están tan bien coordinados como los *time liners*, pero cada uno es un oponente a tener en cuenta.

Cronos no tiene ningún reparo en reclutar como combatientes a personalidades importantes de la Historia. Les suele ofrecer esta oportunidad justo en la fracción de segundo anterior a su muerte. No es raro que los *time liners* acaben enfrentándose a Vlad «el Empalador», Maquiavelo u otra pobre alma captada por el Titán del Tiempo. Estas celebridades suelen ser los **generales** del ejército de Cronos. Por debajo de ellos están los **oficiales**, que son combatientes veteranos muy peligrosos. El último peldaño del escalafón lo conforman los **soldados** rasos, ansiosos siempre por ascender.

Los partidarios de Cronos actúan tanto en solitario como liderando ejércitos sacados de la corriente temporal, de modo que los *time liners* se encontrarán luchando contra falanges macedónicas o destacamentos de marines norteamericanos. Pero la amenaza más poderosa la representan las **Furias**, grupos coordinados de varios oficiales de Cronos.

De igual modo que Clío cuenta con la Biblioteca de Alejandría, Cronos ha creado un cuartel general para albergar a sus tropas, entrenarlas y equiparlas. Ningún *time liner* ha estado nunca allí, pero todos conocen su ominoso nombre: **Términus**, mitad fortaleza, mitad templo, como los monasterios de las antiguas órdenes militares. Se encuentra en algún lugar del futuro, se cree que en el planeta Marte, y está protegido con las maravillas tecnológicas de los milenios venideros.

El plan de Cronos es dominar el futuro y para ello debe usar a sus partidarios para alterar el pasado de la humanidad. En muchas ocasiones, las propias alteraciones son un enigma para los *time liners*, pues puede que sus verdaderos efectos solo sean evidentes siglos después. Cronos traza sus planes a largo plazo y cuenta con la paciencia del que cree tener el tiempo de su lado. Sus devotos dicen que su perseverancia se basa en que él ya sabe que ha vencido.

Oficial del Culto

Un oficial del Culto de Cronos se crea de manera parecida a un *time liner*, aunque sus aspectos y proezas pueden ser diseñados con total libertad por el director de juego.

Sus proezas pueden remedar las de los *time liners* o ser completamente originales, si bien tendrán que seguir con el *leitmotiv* de la manipulación temporal.

Los oficiales de Cronos no tienen anclas, pero pueden contar con cualquier arma o herramienta que el director de juego imagine, pueden traerlas del futuro, ser nanomáquinas espías, cañones de plasma o lo que sea.



OFICIAL DEL CULTO

Concepto principal: *Cazador de time liners*

Complicación: *Se deja llevar por la ira*

Otros aspectos: *Antiguo centurión romano; Conoce más de 1000 formas de matar; Experto en manipulación cronal*

ESTILOS

Cauto: Bueno (+2)

Furtivo: Mediocre (+0)

Ingenioso: Grande (+3)

Llamativo: Normal (+1)

Rápido: Normal (+1)

Vigoroso: Bueno (+2)

PROEZAS

Ensuciarse las manos: Debido a que no le importa ensuciarse las manos, gana +2 a Atacar de modo Vigoroso en cuerpo a cuerpo.

Apoyo aéreo: Debido a que puede pedir apoyo aéreo, una vez por partida puede realizar una acción de Atacar de modo Ingenioso contra todos los enemigos que se encuentren en una misma zona.

Líder nato: Debido a que es un líder nato, una vez por partida puede convocar hasta seis guerreros de cualquier punto de la corriente temporal. Los guerreros funcionan como un grupo de matones.

ESTRÉS

□□□

CONSECUENCIAS

Leve (2):

Moderada (4):

Grave (6):

CAPACIDAD DE RECUPERACIÓN: -

Soldados del Culto

Los soldados rasos del Culto de Cronos son la tropa de choque del Titán del Tiempo. Son sus matones y se crean como tales. De todos modos, siguen contando con increíbles armas, herramientas y poderes cronales, de modo que no hay que despersonalizarlos tanto como para convertirlos en grupos homogéneos. Para eso, los soldados usan combatientes sacados de algún momento de la Historia, ya sean guerreros espartanos, ninjas del Japón medieval o piqueros de los tercios de Flandes.

SOLDADOS DEL CULTO

Aspectos: *Fanáticos de Cronos; Comando de operaciones especiales*

Hábil (+2) en: Combate cuerpo a cuerpo y a distancia, atacar al débil, intimidar.

Malo (-2) en: Mostrar empatía, saber cuándo rendirse, tener paciencia.

ESTRÉS

□□

Viajeros natos

Ya dijimos que todos los seres humanos tienen el Don, pero que es casi imposible que lo desarrollen sin ayuda externa. Pues bien, ese «casi» es muy importante, ya que hace referencia a la pequeña excepción a esta norma general: los viajeros natos.

Los Maestros llaman viajeros natos a los humanos que han despertado sus poderes cronales sin ayuda de Clío o Cronos. Nadie sabe cómo es posible, pero se ha comprobado que a lo largo de la corriente temporal se esconden centenares de ellos.

Los viajeros natos no han recibido entrenamiento del Arte ni del jiku-do y no poseen un ancla, pero saben cómo crear alteraciones cronales únicas e imprevisibles. Todos pueden viajar en el tiempo, pero nadie sabe de lo que pueden ser capaces.

Aunque en teoría no son más poderosos que los *time liner* o los partidarios de Cronos, el hecho de no saber nunca lo que esperar de ellos les puede convertir en oponentes formidables. Y no solo por sus poderes, sino porque nunca se puede estar seguro de sus motivaciones. Es posible que no sepan nada de la Guerra de la Eternidad, aunque también podrían ser tanto aliados potenciales como mercenarios trabajando para Cronos; es imposible saber a qué atenerse.

Es normal que cuando los *time liners* se encuentren con un viajero nato siempre traten de ganárselo para su bando, mostrándole el peligro del plan de Cronos y ofreciendo la ayuda de Clío. Sin embargo, hasta ahora no han tenido éxito, ya que por algún motivo estos viajeros suelen demostrar un individualismo y una desconfianza recalcitrantes.

Es cierto que son muy pocos los viajeros natos con los que se han topado los *time liners* hasta ahora, pero siguen representando una amenaza a tener en cuenta, pues su falta de supervisión suele llevarles a contraer la mancha y en no pocas ocasiones acaban convirtiéndose en los peores caídos que hayan visto los héroes del tiempo.

Viajero nato caído

Los viajeros natos son siempre seres únicos. Ya estén caídos, manchados o más limpios que una patena, deberían ser creados con el nivel de detalles de un *time liner*. Tampoco tendrán anclas, vías del Arte o estilos del jiku-do, pero puedes volverte un poco loco con sus aspectos y proezas, pues su única certeza es que son imprevisibles.



VIAJERO NATO CAÍDO

Concepto principal: *Adolescente impredecible*

Complicación: *Caído en la mancha*

Otros aspectos: *No es paranoia si de verdad te persiguen; El poder es tan tentador...; Conoce secretos del cosmos*

ESTILOS

Cauto: Mediocre (+0)

Furtivo: Bueno (+2)

Ingenioso: Normal (+1)

Llamativo: Grande (+3)

Rápido: Bueno (+2)

Vigoroso: Normal (+1)

PROEZAS

La mancha le da poder: Debido a que la mancha le da poder, una vez por partida puede rebajar todas sus consecuencias un nivel: grave → moderada → leve → curada.

Mimo cronal: Debido a que es un mimo cronal, una vez por partida puede copiar un poder.

ESTRÉS

□□□

CONSECUENCIAS

Leve (2):

Moderada (4):

Grave (6):

CAPACIDAD DE RECUPERACIÓN: -

LA MANCHA Y LOS CAÍDOS

La mancha es como los *time liners* llaman a la extraña enfermedad que sufren los viajeros temporales que abusan de sus poderes. Según su argot, es lo que hace que «la entropía se acumule» en el propio cuerpo, causando estragos.

Los síntomas de deterioro físico incluyen ojeras, tez blanquecina, canas, rostro demacrado, afonía o pérdida de peso. Pero lo grave es que el síndrome incluye dolencias más serias como temblores, amnesia selectiva, desorientación, pérdida de masa muscular o incluso episodios de depresión y otros trastornos mentales.

Los *time liner* evitan tales abusos y no suelen, como ellos mismos dicen, exponerse demasiado tiempo a la mancha. De todos modos, es algo que puede pasar y un director de juego especialmente imaginativo puede crear situaciones en las que haya que llevar los poderes cronales al límite y cuyas consecuencias pueden hacer referencia a la mancha.

De todas formas, es posible que cualquier viajero temporal que haya sufrido el tacto de la mancha vuelva a la normalidad si pasa un tiempo en reposo y meditación. Sin embargo, si no se pone remedio y se persiste en los abusos, el viajero podría convertirse en un caído, es decir, un ser humano dominado por la mancha que pasará el resto de sus días perseguido por una extraña sustancia oscura parecida al alquitrán. Los caídos son seres que ya han perdido cualquier contacto con la humanidad, cualquier personaje jugador que llegue al final de este camino se convertirá en un personaje no jugador.

Ucronías

Las ucronías son monstruos, el «hombre del saco cronal» que acecha en los pliegues de la corriente temporal. Las ucronías son muy predecibles, solo tienen un único objetivo: acabar, a toda costa, con cualquier ser humano que posea el Don.

Nadie sabe de dónde vienen, por qué hacen lo que hacen o a quién sirven, pero cada *time liner* tiene su propia teoría: algunos dicen que son los perros guardianes de Cronos, otros que son el producto de las serendipias o incluso sus mismos creadores, algunos más opinan que son caídos en fase terminal e incluso también que son los anticuerpos del espacio-tiempo o el cáncer del espacio-tiempo...

Pero sobre lo que no hay dudas es sobre su aspecto. Oscuras moles de forma vagamente antropomorfa que se aglutinan sobre una especie de cuerpo alquitranado y deforme, compuesto de muchas partes de otros objetos (e incluso de seres) que provienen, al menos en apariencia, de los más dispares rincones de la corriente temporal. Se mueven de una manera que parece contravenir las leyes físicas y emiten unos sonidos que resultan insoportables.

Cada ucronía es distinta, pero siempre poseen increíbles e irrepetibles poderes cronales, muy superiores a los que puede llegar a exhibir un ser humano.

Nadie ha conseguido nunca comunicarse con una de ellas ni ha logrado otra interacción que no sea la de cazador y presa. La única esperanza de los *time liners* es usar su trabajo en equipo para poder elegir quién caza y quién es la presa.

Ucronía

Las ucronías se deberían crear con el nivel de detalle de un personaje jugador, pero añadiéndoles varios beneficios, como si además hubieran logrado varios hitos y mejorado con ellos.

UCRONÍA

Concepto principal: *Monstruo de pura materia cronal*

Complicación: *Solo es una máquina de matar*

Otros aspectos: *Es el mejor en su trabajo: cazar al Don; Está en todas partes y en todos los tiempos; Personifica los miedos de la humanidad*

ESTILOS

Cauto: Bueno (+2)

Furtivo: Grande (+3)

Ingenioso: Normal (+1)

Llamativo: Grande (+3)

Rápido: Bueno (+2)

Vigoroso: Enorme (+4)

PROEZAS

El tiempo a su favor: Debido a que puede poner el tiempo a su favor, una vez por partida puede hacer que todos sus oponentes pierdan su acción en un intercambio.

Monstruo: Debido a que es un monstruo, gana +2 a intimidar de modo Vigoroso.

ESTRÉS

□□□

CONSECUENCIAS

Leve (2):

Moderada (4):

Grave (6):

CAPACIDAD DE RECUPERACIÓN: -



Serendipias

Los *time liners* usan esta curiosa palabra para referirse a un raro proceso por el cual unas circunstancias excepcionales crean una aberrante alteración cronológica en un punto concreto de la corriente temporal. Las serendipias toman la forma de un pueblo en el que se repite el mismo día una y otra vez, una ciudad en la que el tiempo parece haberse detenido, un grupo de gente que es transportada en masa a otra época... Cualquiera cosa es teóricamente posible.

Nadie sabe qué —o quién— causa las serendipias, pero sí hay unanimidad en considerarlas la muestra más flagrante del deterioro del continuo espacio-tiempo. Allí donde las encuentren, los *time liner* harán todo lo posible para ponerles fin, pues puede que sean la mayor amenaza existente contra la integridad de la Historia humana.

No parecen ser obra del Culto de Cronos ni formar parte de su plan, pues sus efectos son demasiado caóticos y peligrosos como para ser controlados. De hecho, se tiene constancia de que incluso los partidarios del Titán del Tiempo tratan de combatirlos.

De todas formas, las serendipias se pueden revertir, lo cual ha sido comprobado por los *time liners* como algo constante en estos fenómenos, aunque la forma de ponerle fin, al igual que su causa de origen, nunca es predecible o evidente. Para terminar con una serendipia, lo más común es que haya que cambiar algún acontecimiento en su zona de acción con la esperanza de que esa alteración cree un efecto dominó que restablezca el continuo espacio-tiempo.

No hay muchas más certezas sobre las serendipias, salvo el hecho de que donde se produce una de ellas es mucho más fácil toparse con una ucronía.

¿Cómo enfrentarse a las serendipias?

Las serendipias son tratadas como un personaje, pero, al igual que el propio equipo de *time liners*, no es una persona tal cual. Es cierto que tienen una hoja de personaje y pueden realizar acciones, pero en sí mismas son más bien una situación, algo que va mal en el tejido del tiempo y que no tiene voluntad propia.

A la hora de enfrentarse a las serendipias, los *time liners* las encaran como si estuvieran resolviendo un misterio, en vez de combatir con ellas como si fuera un enemigo. A nivel de mecánicas, sin embargo, los jugadores deben atacar a la serendipia para marcar sus casillas de estrés y consecuencias para así poderla «vencer» como a cualquier otro enemigo.

Estos ataques no se realizan pegando tiros o dando golpes, sino que se producen cuando los *time liners* realizan las acciones destinadas a acabar con el fenómeno, como descubrir algo sobre la serendipia, deducir lo que se necesita para acabar con ella y, por supuesto, llevar a cabo lo que han descubierto. Solo en este último momento es cuando el director de juego permitirá que el equipo utilice la acción de Purgar Anomalía usando el estilo que más cuadre con los métodos que estén empleando.

La serendipia puede defenderse siguiendo las reglas normales y empleando el estilo que el director de juego crea que más concuerda con la situación y la idiosincrasia del propio fenómeno.

De esta forma, acabar con una serendipia es un proceso que puede emplear una o varias escenas y que funciona como un término medio entre conflicto y desafío. Es un conflicto porque tratan de dañarla, pero es un desafío en su planteamiento más libre y narrativo, es decir, sin intercambios ni orden de actuación.

Serendipia compleja

Las serendipias pueden diseñarse con un nivel de detalle tan complejo como el de los *time liners*, con uno tan simple como el de los matones o cualquier punto intermedio.

Para ayudarte en la tarea más difícil, aquí te presentamos una con el máximo nivel de complicación. Si la quieres más simple, basta con que le quites aspectos, proezas o incluso consecuencias y estilos propiamente dichos.

SERENDIPIA COMPLEJA

Concepto principal: *¡Aparecen tipos y cacharros del futuro!*

Complicación: *Un simple objeto es la causa de todo*

Otros aspectos: *Muchos visitantes son hostiles; Los testigos no pueden soportarlo; Todo puede estallar*

ESTILOS

Cauto: Normal (+1)

Furtivo: Bueno (+2)

Ingenioso: Normal (+1)

Llamativo: Bueno (+2)

Rápido: Mediocre (+0)

Vigoroso: Grande (+3)

PROEZAS

Material peligroso: Debido a que la causa de la serendipia es un material peligroso, gana +2 a Defender contra ataques de modo Vigoroso.

ESTRÉS

CONSECUENCIAS

Leve (2):

Moderada (4):

Grave (6):

CAPACIDAD DE RECUPERACIÓN: -

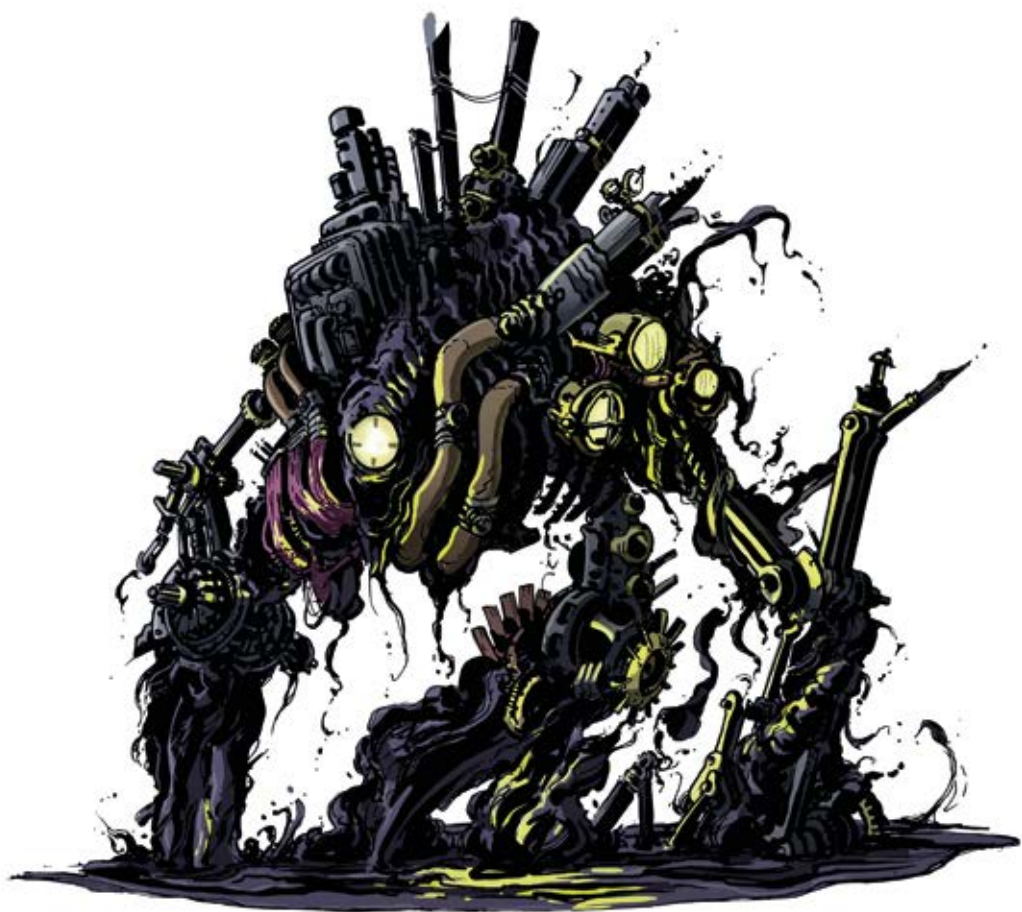
EL FUTURO SE ADELANTA EN SAN LUCA

Un viajero temporal desconocido sufrió algún percance y ha dejado parte de una máquina del tiempo abandonada en la pequeña localidad de San Luca, concretamente el motor cronal, un peligroso elemento radiactivo.

El motor cronal está haciendo que, a intervalos irregulares, aparezcan en el pueblo seres y objetos del futuro. Al principio serán cosas sutiles, pero según se va corrompiendo el aislante del motor, la situación será cada vez más evidente, haciendo que el caos se apodere de San Luca.

El motor se encuentra semienterrado a las afueras del pueblo y está empezando a emitir radiación dañina por las inmediaciones. Además, su otro efecto pernicioso es que nadie que entre en su radio de acción (San Luca y alrededores) podrá salir de allí; cada vez que alguien abandona el pueblo, un bucle temporal lo trae de vuelta.

Hay que acabar con la actividad del motor. Puede ser destruido, pero esto es algo muy peligroso. Es mucho más recomendable desactivar el núcleo de taquiones antes de que el aislante falle del todo y una explosión atómica asole el lugar.



El futuro

William Shakespeare llamaba a la muerte «el país desconocido», pero para los *time liners* la verdadera *terra incognita* es el futuro. La gran desventaja de que sus poderes hayan sido despertados por la musa de la Historia es que el futuro siempre estará fuera de su alcance o, como la musa suele decir, «fuera de su jurisdicción».

Este es el motivo por el que los poderes de los partidarios de Clío solo pueden afectar al pasado y solo funcionan mientras se encuentran en el pasado. Pero esta es una limitación que no se aplica a los viajeros natos ni a los partidarios de Cronos. De hecho, los enemigos de los *time liners* suelen recurrir a su dominio del futuro, sin duda algo de lo que carecen los personajes jugadores, para tratar de sacarles ventaja en sus enfrentamientos.

Los *time liners* desconocen lo que les depara el porvenir. Aunque ellos sepan que el futuro esconde el origen de muchos problemas, no pueden hacer nada por evitarlo. Para los *time liners*, el futuro es tan misterioso como para todos nosotros.

La máquina del tiempo

Los héroes del tiempo se las han tenido que ver alguna vez con hombres y mujeres que no pertenecían al Culto de Cronos pero que, aun así, pretendían cambiar la Historia. De hecho, tampoco eran viajeros natos ni poseían el Don. Esto solo puede suponer que, en el algún momento del futuro, los seres humanos encontrarán una manera de viajar en el tiempo, algún artilugio tecnológico muy avanzado que permita los desplazamientos espaciotemporales. Por fortuna, estas máquinas deben de ser muy raras, pues los *time liners* se han encontrado con ellas tan solo en un par de ocasiones. Sin embargo, el peligro que suponen sigue existiendo.

Los vigilantes

A lo largo de sus misiones, los *time liners* se han encontrado con unos misteriosos viajeros temporales que nadie ha identificado como agentes de Cronos, viajeros natos ni nada conocido. Los seguidores de Clío se refieren a ellos como los «vigilantes», pues parece que su cometido, en cierto modo, fuese monitorizar los grandes cambios en la Historia.

Los vigilantes pueden cambiar su apariencia a voluntad sin ninguna restricción, lo que hace que no se pueda tener ninguna certeza sobre su aspecto y no son pocos los *time liners* que están convencidos de que no son humanos. De hecho, sus motivaciones también parecen bastante alienígenas y ni Clío ha podido deducir si quieren preservar la Historia, cambiarla o simplemente ser testigos de sus alteraciones.

Ningún *time liner* ha podido comunicarse con ellos más allá de unas pocas palabras crípticas con las que insisten sobre la necesidad de realizar su labor sin ser molestados y que, además, amenazan con hacer cualquier cosa para conseguirlo. Los vigilantes han exhibido en numerosas ocasiones tremendos poderes sobre-humanos que no cuadran con ningún poder cronal conocido, algo que respalda fácilmente sus amenazas.

Lo único que ha podido comprobarse, a través de diferentes medios y testimonios, es que los vigilantes, sean quienes sean (o lo que sean), provienen del futuro. Un futuro muy, muy lejano.

Terroristas del futuro

Si quieres introducir a estos viajeros del futuro, puedes hacerlo con el nivel de detalle que desees. Sin embargo, te recomendamos que no abuses de estos enemigos, pues el Culto de Cronos debería seguir siendo el antagonista principal. Aquí los presentamos como unos simples matones.

TERRORISTAS DEL FUTURO

Aspectos: *Terroristas con ansias de «hacer historia»,*

No saben en lo que se están metiendo

Hábil (+2) en: Combatir por la causa, trabajar en equipo, sacrificarse si hace falta.

Malo (-2) en: Considerar otro punto de vista, mantenerse serenos, improvisar.

ESTRÉS



Vigilante veterano

Los vigilantes sí que deberían diseñarse con el nivel de complejidad de un *time liner* y con varias mejoras como las que se consiguen con los hitos. Vamos a poner un ejemplo por si resulta útil, pero esta parte de la ambientación queremos dejarla en manos de los jugadores. El misterio de quiénes son los vigilantes y qué quieren tendrá que dirimirse en vuestra mesa de juego; para nosotros es una incógnita y, de hecho, creemos que podría ser interesante que sea el tipo de misterio que nunca se resuelve.

VIGILANTE VETERANO

Concepto principal: *Inteligencia de milenios en el futuro*

Complicación: *Le es difícil entender a los seres primitivos*

Otros aspectos: *Quizá ya no sea humano; Cualquier tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia; Sabe lo que va a pasar ahora*

ESTILOS

Cauto: Enorme (+4)

Furtivo: Grande (+2)

Ingenioso: Grande (+2)

Llamativo: Normal (+1)

Rápido: Bueno (+2)

Vigoroso: Bueno (+2)

PROEZAS

Renacer: Debido a su poder para renacer, una vez por partida puede volver de la muerte con todas sus casillas de estrés y consecuencias sin marcar.

Desterrar: Debido a su capacidad para desterrar, una vez por partida puede sacar de la corriente temporal a una persona o cosa a la que pueda ver.

ESTRÉS



CONSECUENCIAS

Leve (2):

Moderada (4):

Grave (6):

CAPACIDAD DE RECUPERACIÓN: -

TIME LINER EN ACCIÓN

Los siguientes apartados están más pensados para el director de juego, dan algún consejo sobre cómo llevar a cabo partidas de **Time Liner** e introducen alguna mecánica o procedimiento que puede ser útil para dirigir el juego. De todos modos, a ningún jugador le hará daño echarles un vistazo; aquí no hay ningún secreto que arruine la diversión.

Misiones

Las misiones de los *time liners* suelen seguir un patrón bastante parecido: se detecta un cambio en la Historia y se investiga un poco sobre ese evento para luego mandar a los *time liners* a que lo resuelvan. Normalmente vuelven victoriosos, pero si no..., pueden intentarlo de nuevo.

Los *time liners* pueden detectar cambios en el pasado gracias a la propia Clío. Ya que la musa es la propia Historia, cuando esta es alterada ella puede sentirlo en su propio ser. Si ocurre algún cambio temporal, se envía a un Maestro al «tiempo de los hechos» para buscar anomalías. Por último, si se confirma que existe un riesgo para la Historia, es cuando entran en juego los *time liners*.

Los *time liners* son «puestos al día» en una rápida sesión informativa con el Maestro asignado al caso y la mismísima Clío. Es cierto que, mientras estén en el pasado, son inmunes a los cambios temporales, pero si estos llegan al presente, las alteraciones se «harán Historia» y ni ellos ni la propia Clío recordarán que hubiese ningún cambio. Así, debido a la propia naturaleza del desplazamiento temporal, las misiones de los *time liners* deben ser contrarreloj,

Los *time liners* viajan rápidamente al tiempo indicado, donde averiguan qué ha pasado y tratan de impedirlo de la manera más rápida y discreta posible. De todas formas, deben tener mucho cuidado de no crear un cambio en la Historia al intentar corregir otro.

Cada misión enfrentará a los *time liners* contra el Culto de Cronos, viajeros del tiempo desconocidos, seres del futuro o anomalías temporales, entre otras muchas posibilidades. Sea como fuere, los *time liners* calibran la amenaza que las alteraciones suponen para la humanidad y las encauzan de manera que no dañen a la propia Historia.

Los *time liners* no tratan de evitar que se cambie el pasado, ya que ellos mismos lo están cambiando. Su misión consiste en evitar que el devenir de la Historia humana sea manipulado por injerencias externas; deben asegurarse de que la humanidad sigue pudiendo decidir su propio destino, ni más ni menos.

En cuanto resuelvan los problemas que hayan detectado, volverán a la Biblioteca de Alejandría, donde comprobarán si han triunfado o no. En caso afirmativo, la misión se considera un éxito y no tendrán que volver a esas coordenadas espacio-temporales. En caso negativo, es decir, si los cambios perniciosos perduran o surgen otros peores, tendrán que volver otra vez. Sin embargo, no lo harán exactamente al mismo tiempo y lugar, pues eso les llevaría a encontrarse con ellos mismos, algo que está totalmente prohibido según el código dictado por Clío.

Los *time liners* tampoco pueden avisarse a sí mismos de que algo va a salir mal; deben encontrar otra manera de arreglar las cosas antes de que la «onda de cambio», llegue al presente. Pero, por fortuna, los *time liners* siempre encuentran la forma de enderezar la línea temporal.

ESTRUCTURA BÁSICA

Recuerda que para tener una aventura (es decir, una misión) necesitas dos cosas:

- **Un malvado con un objetivo:** En este caso, el malvado será algún miembro del Culto de Cronos, un viajero nato u otro enemigo de la ambientación... Pero sea quien sea, su objetivo es claro: cambiar el pasado. El grupo de *time liners* tendrá que pensar cómo lo hará.
- **Un motivo por el que los *time liners* no pueden ignorarlo:** Esto es más fácil aún, pues los *time liners* se dedican a combatir las alteraciones temporales porque saben que cada una de ellas pone en peligro nuestro presente y nuestro futuro.

Con esto y con la estructura que se explica en la página anterior, ya tienes el esqueleto de cualquier partida típica de **Time Liner**.

DOS LÍNEAS TEMPORALES

Como director de juego, normalmente vas a tener que estar atento a dos conjuntos de causas y efectos:

- **El plan del malvado:** Deberías escribir una lista con todos los pasos del plan de tu malvado, desde el primer paso que tiene que dar hasta el paso final, en el que consigue lo que quiere. Cada paso debería estar asociado a una época y un lugar determinado. Además, tendrías que tener en cuenta las consecuencias que pueden tener los cambios temporales que el malvado quiere realizar.
- **La intervención de los *time liners*:** En algún momento, los *time liners* descubrirán los efectos de uno de los pasos del plan del malvado. No tiene que ser el primer paso, puede ser cualquiera, desde el primero al último. Pero una vez lo descubran, los *time liners* seguirán los pasos del malvado para averiguar lo que está pasando e impedir que cumpla sus objetivos. Los *time liners* no tienen que seguir el orden cronológico que ha realizado el malvado para intentar conseguir su plan; de hecho, será raro que lo sigan, pueden incluso ir contra la corriente temporal y deshacer el plan del malvado al revés.

La aventura se conforma mediante la intersección de estas dos líneas de eventos. Deberías imaginar cómo los *time liners* reaccionarán ante el plan del malvado y cómo tu malvado va a reaccionar cuando los *time liners* empiecen a fastidiar su trabajo. Estas dos fuerzas tirando en direcciones opuestas crean el drama.

Para simplificar las cosas, podrías pensar tú los pasos que los *time liners* tienen que dar para acabar con el plan del malvado a fin de tener una aventura más encarrilada; de esta forma puedes saber lo que va a pasar y no es necesario improvisar tanto. Sin embargo, recuerda que los jugadores pueden hacer lo que quieran e ir a dónde y a cuándo quieran (aparte del hecho de que algunos jugadores no se sienten cómodos con tramas muy dirigidas), pero de todas formas no está mal tener las cosas bien preparadas y tratar de simplificar las cadenas de eventos; si los jugadores se salen del camino marcado, podrás improvisar más fácilmente.

¿Cómo crear misiones?

Las aventuras de **Time Liner** se llaman **misiones** y, en general, no son muy distintas de cualquier otra aventura que puedas jugar con **Fate Acelerado**. Además, las misiones de este juego tienen una **ventaja**, ya que la propia ambientación justifica una estructura básica que puedes usar una y otra vez. Pero también tienen una **desventaja** y es que la mayoría de las veces los jugadores tendrán que enfrentarse a dos cadenas de eventos distintas en dos líneas de tiempo diferentes.

Todo esto puede sonar bastante abstracto. No te preocupes, a continuación te ofrecemos varias ideas para que crees tus propias misiones usando este esquema. En cuanto lo hayas hecho un par de veces, estarás listo para crearlas desde cero.

Ideas para misiones

Estas ideas son lo que se conoce como «semillas de aventuras», un pequeño resumen de la trama que puedes usar para crear una trepidante misión.

La tratante de psicópatas

Harry Houdini asiste a una exposición sobre Jack el Destripador en el Londres del siglo xx y se queda de piedra al descubrir que Mary Kelly, la última víctima del maníaco, no consta como una de las muertas. Rápidamente, los *time liners* viajan a Whitechapel en 1888 y descubren que el Destripador ha sido secuestrado por alguien del futuro.

Los *time liners* siguen su pista hasta el Nueva York de 1981, donde una ola de crímenes asola la ciudad. El perpetrador parece inspirarse en famosos asesinos en serie que nunca fueron atrapados, algunos, incluso posteriores a los años 80. Unas cartas con un código, parecido al que usó el Asesino del Zodiaco, dan pistas sobre lo que está ocurriendo. Por fin, los *time liners* consiguen descifrar los mensajes y descubren que son una llamada de auxilio.

Al final, se descubre que Delphine Lalaurie, una sádica mujer de Nueva Orleans en 1835, está sacando a psicópatas de la corriente temporal para mantenerlos en su mansión de Royal Street, una base del Culto de Cronos. Allí planea esclavizarlos con tecnología del futuro y crear un «tsunami de crímenes» en el siglo xx para que lleven al mundo a un «estado de excepción» perpetuo.

Profecías autocumplidas

Amelia Earhart viaja por el 2004 cuando descubre que las tan cacareadas armas de destrucción masiva de Saddam Hussein sí que se habían encontrado. Es un tremendo cambio en la Historia, de modo que los *time liners* van al Irak de 2003, justo tras la toma de Bagdad, para ver cómo es posible que haya armas donde nunca existieron. Además de encontrar pistas sobre el caso, empiezan a descubrir que todo lo que está pasando estaba narrado exactamente en las profecías de Nostradamus.

Dejando de lado al astrólogo, los héroes viajan al Moscú de 1975 donde Saddam Hussein mantiene una reunión con agentes soviéticos que le prometen darle los medios para desarrollar una bomba atómica. Cuando los *time liners* intervienen, los rusos, que dicen ser espías psíquicos, tratan de acabar con ellos. Además, descubren que los agentes del Kremlin, que en realidad son devotos de Cronos, se habían ganado al dictador con sus conocimientos de las profecías de Nostradamus y que se las arreglan para que que se cumplan a rajatabla.

Nuestros guardianes de la Historia viajan a Salon-de-Provence en 1550, la fecha de la primera publicación de los almanaques de Nostradamus, y hablan con el futurólogo francés, que les confiesa que las profecías le fueron dictadas por una cábala de magos y alquimistas a los que conoció años atrás y que le mostraron sus increíbles poderes.

Entonces, los *time liners* viajan a Mauguio en 1529, donde un joven Nostradamus asiste a los enfermos de peste bubónica. Allí averiguan que, en efecto, es contactado por una sociedad secreta de brujos que celebra sus reuniones en un palacio cercano. Por último, nuestros héroes descubrirán que esta es en realidad la base de una célula del Culto de Cronos que trata de hacer creer a la humanidad que su destino ya está escrito y que, además, este es completamente negro y sin esperanza.

Otro día en el mercado de valores

Alan Turing está haciendo una investigación en el Wall Street de 1929 cuando el evento que había venido a presenciar, el famoso Crac del 29, no sucede. Los *time liners* llegan enseguida y detectan a unos «hombres de negro» que llevan años manejando los hilos de las finanzas estadounidenses a las órdenes de la misteriosa empresa turca Tetraktys. Cuando tratan de entrevistarse con el fundador de la compañía, los héroes del tiempo descubren que es el filósofo Apolonio de Tiana.

El filósofo y místico pitagórico, que dice estar haciendo «algo bueno», huye a la City de Londres de 2010, donde sus hombres impiden el *Flash Crash*, una caída de la bolsa provocada por IA encargadas de realizar Negociaciones de Alta Frecuencia. Apolonio trata otra vez de convencer a los héroes de que lo que hace es correcto, pero los *time liners* descubren que es un servidor de Cronos y que sus planes son catastróficos.

El mago pitagórico, con la ayuda de su culto y el de Cronos, ha construido un superordenador cuántico en la basílica subterránea de Porta Maggiore, en la Roma del siglo I. La computadora puede conectarse a la Internet de cualquier época y su plan es crear la mayor crisis bursátil posible en el presente, manipulando las finanzas informáticamente desde 1999. Haber evitado los cracs anteriores era parte del plan, ya que así se aseguraba de que el mundo no estuviera preparado para su Crisis Definitiva.

La tormenta solar perfecta

Mientras Ahmed Baba estudiaba la *Crónica anglosajona* en la Biblioteca del Corpus Christi de Cambridge durante el siglo XV, descubre un pasaje en el que se describe la llegada de «unos viajeros del mañana que venían a estudiar nuestro Sol».

Siguiendo esa pista, los *time liners* llegarán al reino de Kent en el año 774, en plena campaña de Offa, rey de Mercia, contra Egberto II. Los ejércitos luchan bajo un cielo encapotado a través del que se vislumbra una enorme cruz carmesí flotando en el firmamento. En medio del caos, unos «brujos adoradores del demonio», que los de Mercia mantenían cautivos, escapan. Al parecer, son los «viajeros del mañana», que se han refugiado en los bosques de Kent mientras algo enorme y malvado parece seguirles. Mientras investigan, los lugareños les dirán que un demonio que habían convocado se ha vuelto contra ellos, «un justo castigo de Nuestro Señor», según dicen, atemorizados. Los *time liners* finalmente descubren que el monstruo es una ucronía y que ahora les tomará a ellos como presas.

Sorteando a la ucronía, nuestros héroes descubren que los supuestos brujos son científicos del futuro que viajaban por la corriente temporal estudiando llamaradas solares históricas y les cuentan que su máquina fue afectada por la radiación solar y que fueron expulsados hasta aquí sin manera de regresar.

Finalmente, son los *time liners* quienes les llevan al Londres del 1 de septiembre de 1859, en pleno «evento Carrington». Allí entran en un bucle que hace que el mismo día se repita una y otra vez, pero cada vez con resultados más catastróficos. Los *time liners* deben deshacer todos los cambios que los científicos del futuro realizaron ante la ominosa vigilancia de lo que parece ser un grupo de «vigilantes».

Preguntas frecuentes sobre viajes en el tiempo

Las aventuras de los *time liners* tienen ciertas particularidades que pueden ser difíciles de gestionar al principio. Debido a ello, hemos elaborado una lista de cuestiones a tener en cuenta durante las misiones, como un recopilatorio de preguntas frecuentes.

¿Cómo establecer la dificultad del viaje en el tiempo?

Te interesa que los *time liners* viajen sin temor por la corriente temporal, pero no que vayan y vengan cada dos por tres o que vuelvan una y otra vez a la Biblioteca. Por eso, lo mejor es que elijas una dificultad Mediocre (+0) para el primer viaje de la partida y que en **cada viaje posterior aumente la dificultad al menos en +1**, de modo que en el siguiente sería Normal (+1), en el siguiente Buena (+2), etcétera.

¿Los *time liners* pueden comunicarse a través de tiempo?

No. Se sabe que el Culto de Cronos tiene unos dispositivos similares a los teléfonos móviles y ordenadores portátiles que funcionan en cualquier punto de la corriente temporal, pero esta tecnología no está al alcance de los *time liners*. Tampoco pueden comunicarse con la Biblioteca de Alejandría durante las misiones, a menos que vuelvan allí. Lo bueno es que, solo con tocarles, Clío sabrá todo lo que han visto y oído desde que empezaron la misión, no le hacen falta resúmenes.

¿Los *time liners* pueden traer o mandar algo a otras épocas?

No, si quieren traer algo o enviarlo a algún sitio tendrán que llevarlo con ellos mientras viajan. Solo pueden transportar cosas que puedan cargar, así que nada de llevar un autobús o similar. Además, solo podrán cargar con objetos si la misión así lo requiere y recuerda que está prohibido sacar un objeto de un tiempo específico.

¿Los *time liners* llevan dinero?

La respuesta es no. Los *time liners* no pueden llevar nada aparte de las anclas, a menos que sea un objeto específicamente necesario para una misión. De todas formas, usar dinero para solventar sus problemas no cuadra con el tono del juego; piensa en las aventuras de Spider-Man, por ejemplo, ¿necesita usar dinero para atrapar al Duende Verde?

¿Qué hacen los *time liners* con sus enemigos vencidos?

La mayoría de los enemigos huirán antes de quedar inconscientes o indefensos, pero algunos devotos de Cronos sí que luchan hasta el final, aunque en este último caso, Cronos los recupera de la corriente temporal y desaparecen unos segundos después de ser derrotados (algunos dicen que para ser castigados por su incompetencia). De

todos modos, los *time liners* pueden llevar prisioneros a la Biblioteca de Alejandría, donde Clío puede borrarles la memoria —y el Don— si fuese necesario.

¿Cómo funciona el poder de adaptación?

Al llegar a un nuevo tiempo, el director de juego dirá a los jugadores qué aspecto tienen sus personajes jugadores y esta apariencia no cambiará mientras sigan en ese tiempo. Si lo desea, el director de juego también puede preguntar a los jugadores qué aspecto les gustaría tener.

¿Qué aspecto tienen los poderes cronales?

Son los jugadores y el director de juego quienes describen los poderes que usan los personajes en el juego. De todos modos, se supone que los poderes del Don son siempre espectaculares, excepto aquellos que están diseñados para ser discretos. Es normal que los personajes realicen movimientos de manos o profieran gritos de batalla al usarlos, aunque ninguna de estas cosas es necesaria; en realidad, lo único necesario es la concentración y se harán realidad.

¿Pueden los *time liners* viajar por separado?

No. Los viajes en el tiempo requieren la colaboración del grupo entero y se llevan a cabo como una acción de equipo. Los *time liners* no pueden viajar solos ni separarse en grupos más pequeños. Es más, si por alguna injerencia externa algún *time liner* fuera separado de los demás —o a otro tiempo—, todos volverían a estar juntos al realizar el siguiente viaje.

¿Qué es eso de que no se puede viajar al futuro?

Cuando un *time liner* es reclutado, es llevado a la Biblioteca de Alejandría y su Don es despertado por Clío. Esto hace que el presente del *time liner* sea el presente de Clío que, para entendernos, es nuestro presente. El ancla del nuevo *time liner* se conecta con Clío y la Biblioteca, de modo que este artefacto le «ancla» a este presente que todos compartimos. En sus viajes, lo que hacen los *time liners* es «volver» a este presente, pero nunca podrán ir al futuro, entendiendo «futuro» como cualquier momento posterior al presente de Clío.

¿Los *time liners* del futuro sí pueden viajar a nuestro presente?

Sí. Los jugadores podrían encontrarse con versiones futuras suyas que han viajado al pasado, pero esto es algo que Clío prohíbe y que deberías, como director de juego, tratar de evitar en las partidas. A no ser, claro está, que sea la base de un arco argumental especial.

¿Los enemigos de los *time liners* pueden viajar al futuro?

Sí. La imposibilidad para viajar al futuro es una tara que sufren los *time liners* porque su Don ha sido despertado por la Musa de la Historia, ya que ella solo entiende el pasado. Los viajeros natos o los devotos de Cronos, por ejemplo, pueden viajar al futuro con normalidad.

¿El Culto de Cronos puede hacer lo que quiera en el futuro?

En realidad, los *time liners* no saben nada sobre esto, pero aun así suponen que los *time liners* del futuro también se oponen al Culto de Cronos, como cabría esperar. Además, puede que en el futuro haya otros aliados que se unan a la Guerra de la Eternidad.

¿No puede pasar que dos grupos de *time liners* de distintas líneas temporales viajen al pasado a solventar el mismo problema?

En teoría podría pasar, pero hay dos elementos que lo hacen poco probable. El primero es que los *time liners* registran todas sus misiones para que en el futuro no se solapen esfuerzos. El segundo, y más importante, es que Clío es un ser divino e inmortal que siempre recuerda todas las misiones realizadas, pues los cambios temporales no le afectan como a los mortales.

El aspecto moraleja

Como dijimos, **Time Liner** trata de imitar a una serie de dibujos animados, el tipo de serie de acción y aventura, presentada de forma sencilla y amena para un público juvenil, que en realidad suele contener un trasfondo muy serio o polémico. Piensa en lo controvertidos que podrían ser los capítulos de *G.I. Joe* si fueran reales y compáralo con cómo se presentan.

Muchas de estas series tenían un esquema recurrente que consistía en plantear, antes de que empezase la acción, algún tema relacionado con los valores y que la aplicación correcta de esos valores fuera precisamente lo que hiciera que los protagonistas consiguieran la victoria en la confrontación final. De esta forma, los espectadores habían aprendido algo al terminar el capítulo.

Esta moraleja puede ser evidente —hasta puede verbalizarse en boca de los propios personajes— o muy sutil, que casi solo se perciba a nivel inconsciente. Hoy en día se sigue utilizando esta técnica y la podemos ver en series como *Star Wars: Rebels*, por poner un ejemplo.

Ya sabes, dos personajes no hacen más que pelearse por cualquier tontería cotidiana y en la batalla final contra el malo del capítulo estarán obligados a trabajar en equipo para vencer. Seguramente, en la última escena les veremos colaborando de nuevo, esta vez en su vida normal, para que comprobemos que han aprendido la lección.

En **Time Liner** hemos tratado de recrear este esquema con una pequeña regla opcional a la que hemos llamado el *aspecto moraleja*.

Al comienzo de la partida debes dejar que los personajes interactúen en situaciones cotidianas. Muchos de los *time liners* viven juntos en la Biblioteca de Alejandría, de modo que no es difícil crear este tipo de situaciones. El director de juego puede plantear una situación inicial que cree un conflicto o apunte a algo concreto, pero los jugadores deben tener libertad para comportarse como quieran e interpretar a sus personajes.

Durante esta mini escena deberíais estar atentos a qué aspecto podría activarse. No hay que forzarlo y tampoco pasa nada si no sale, pero si se encuentra alguno, el director de juego lo escribirá en una tarjeta, lo mostrará a todo el mundo y lo guardará para más adelante. Evidentemente, debe hacer referencia a algún valor moral o algo similar.

Cuando lo considere oportuno (normalmente durante la confrontación final), el director de juego sacará la tarjeta con el aspecto moraleja y la pondrá sobre la mesa. Si algún jugador es capaz de realizar acciones que estén en sintonía con los valores que se expresan en dicho aspecto, podrá usar dos invocaciones gratuitas del aspecto que incluso podrá emplear a la vez para la misma tirada. Es su justa recompensa por usar el aspecto moraleja.

Al final de la aventura, a lo mejor también podéis hacer un epílogo sobre lo que el grupo ha aprendido, aplicando el aspecto moraleja al primer problema que surgió

al inicio o una situación similar. De todos modos, de nuevo, no hay que forzarlo. Si no estáis seguros, quizá sea mejor narrarlo en tercera persona que interpretar una escena que podría parecer guionizada.

Puede que la mera idea de una moraleja te resulte repelente y el tema de los valores no te atraiga. Si es tu caso, pero la mecánica sí que te interesa, puedes seguir usando la misma técnica, aunque cambiando los valores por un tema que quieras que tenga importancia en la misión. De todos modos, recuerda que es una regla opcional que debes usar solo si te gusta.

Rigor histórico

Uno de los principales miedos al dirigir una partida de base histórica es no ser fiel a los hechos reales. A muchas personas les asusta no poder contestar a preguntas como «¿Había teléfono en esa época?»; «¿Cómo se llamaba el rey de entonces?»; «¿Qué tipos de fuerzas del orden existían en el Madrid del siglo XVII?».

Es un miedo que muchos jugadores no sufren en otro tipo de partidas. Por ejemplo, si juegan a *Nueva Orleans nocturno* no se preocupan de cómo se llama el líder de la oposición municipal. Si juegan a *Star Wars* no se cercioran de qué miembros del Consejo Jedi estaban en ese momento en Coruscant. Incluso jugando en la actualidad, en tu ciudad de origen, seguro que se hacen un montón de asunciones de las que no estás seguro.

Normalmente, aunque intentemos hacerlo siempre lo mejor posible, entendemos que es un juego y, sobre todo, que es **nuestro** juego. Como en los *elseworlds* de DC Comics, el mundo de tu partida es una especie de realidad alternativa de tu invención.

Con las partidas históricas deberíamos permitirnos las mismas licencias. En **Time Liner** te lo hemos puesto fácil, pues el trasfondo de fantasía mitológica de la ambientación pone el listón del realismo a una altura más que asequible. Además, cualquier incongruencia histórica de tu partida se podría justificar aludiendo a los cambios que el Culto de Cronos y otros grupos tratan de llevar a cabo y a que, como hemos dicho varias veces a lo largo del libro, el tiempo está roto.

De todas maneras, ni siquiera necesitas excusas. Cometer errores no es para tanto. Si después de una partida descubres que la visita de tus *time liners* al papa en la Roma del siglo XIV es un poco rara, porque en esa época el papado estaba en Aviñón, pues considéralo como una cosa más que has aprendido. A Dan Brown le pasó lo mismo en *El código Da Vinci* y a ti no te van a leer millones de personas, ¿no?

Con esto no estamos diciendo que todo te dé igual y que digas que Julio César fue el primer emperador del Imperio Romano. No, te recordamos que para nosotros el auténtico protagonista de nuestro juego es la Historia, de verdad y con mayúsculas.

Nuestra recomendación es que te bases en unos hechos concretos, unos personajes y lugares determinados y que te documentes sobre ellos antes de empezar a jugar. No una documentación al nivel de una tesis doctoral, basta con leerte algún artículo que encuentres en Internet, que veas un documental del Canal Historia o algo parecido. Lo importante es que esta búsqueda te proporcione la inspiración necesaria para tu partida y las herramientas para dirigirla.



Los juegos del sistema **Fate** y, más concretamente, **Fate Acelerado**, se basan en general en una mínima o nula preparación y suelen funcionar apelando a las ideas preconcebidas que todos los jugadores comparten sobre la ambientación. Sin embargo, hay juegos que se salen un poco de este esquema, como por ejemplo **Dresden Files**, y que te animan a preparar tus partidas un poco más, haciendo hincapié en que esto es parte de la diversión.

Time liner se parece un poco a **Dresden Files** en este aspecto, pues creemos que una partida merece más la pena si te has documentado sobre algún hecho histórico. Sin embargo, para todo lo demás, seguir las ideas preconcebidas que todos tus jugadores tienen sobre la Europa medieval o los años 20 en Estados Unidos suele ser suficiente.

APLICACIONES EDUCATIVAS

Los creadores de **Time Liner** nos dedicamos a la enseñanza y, de hecho, el juego siempre tuvo una intención educativa para nosotros. Decidimos que sería un juego de rol al que podría hincarle el diente cualquier rolero, pero que además podría usarse como una herramienta educativa siguiendo una determinada metodología.

Las siguientes páginas son un breve resumen de las ideas educativas que nosotros aplicamos o tenemos en cuenta al usar **Time Liner** con adolescentes. Evidentemente, se pueden usar con otros juegos, pero el nuestro lo hace especialmente sencillo.

No es solo para aprender Historia

Antes de nada queremos dejar claro que, a pesar de la temática y la ambientación, **Time Liner** no está restringido como herramienta educativa a enseñar solo contenidos de la asignatura de Historia. Si elegimos el viaje en el tiempo como nuestro *leitmotiv* fue precisamente por la versatilidad inherente a este planteamiento. Los *time liners* pueden ir a donde sea y a cuando sea y casi, casi, hacer lo que sea.

Evidentemente, lo más sencillo es pensar en contenidos de las asignaturas de Humanidades; es fácil introducir en las misiones materias como Historia o Historia del Arte, Literatura o Filosofía, pero con un poco de imaginación también puede tratarse cualquier contenido de las asignaturas de Ciencias. Solo hay que lograr que sea útil dentro de la aventura.

Piensa en todos esos problemas de Física o Matemáticas sobre trenes que no te importan y que van a lugares que no conoces, pero ahora imagina que en uno de ellos se escapa el villano de tu aventura y tienes que saber dónde y cuándo interceptarlo.

Cada vez hay más profesores preocupados porque sus ejercicios se basen en elementos reales con los que sus alumnos se puedan identificar. En estos casos, un juego de rol les puede proporcionar una oportunidad de oro para lograrlo.

Si el tema de la misión en curso son las armas nucleares, puede que los *time liners* tengan que aprender qué es el «agua pesada», que tengan que estar atentos a las diferencias entre una bomba de uranio y otra de plutonio o que empiecen a preocuparse por los efectos de la radiación.

Si viajan a un lugar aislado por la peste bubónica, puede que ciertos conocimientos de biología sean útiles. ¿Sus vacunas y antibióticos modernos son un escudo contra la peste? ¿La higiene es una barrera total contra la infección?

Si están buscando un tesoro pirata en unas cuevas subterráneas, quizá las pistas que tengan hagan referencia al tipo de roca que han de buscar para orientarse o quizá hallar una determinada clase de piedras en una cueva cárstica levante sus sospechas.

Si los *time liners* están atrapados en un laboratorio, con sus enemigos a punto de echar la puerta abajo, quizá saber con cuáles de las sustancias que pueden ver en las probetas que les rodean podrían crear un explosivo sea la clave para su huida.

Todo conocimiento humano es útil, incluso decisivo. Demuéstraselo a tus jugadores.

Aprendizaje significativo

El término «**aprendizaje significativo**» se lo debemos al psicólogo y pedagogo David Ausubel y para muchos es una especie de vellocino de oro de la educación. No vamos a seguir una definición académica ni a enredarnos en la bibliografía, que esto es un juego de rol, pero el concepto nos parece importante. Vamos a ver por qué.

El aprendizaje significativo se produce cuando adquirimos un conocimiento nuevo que podemos relacionar con algún conocimiento que ya poseíamos, de modo que el nuevo conocimiento **significa algo** para nosotros. Lo mejor es ver un ejemplo.

Cuando aprendemos a multiplicar relacionamos ese conocimiento nuevo con nuestro conocimiento previo sobre las sumas, por lo que ahora sabemos que para

sumar varias veces números iguales hay un método más rápido; eso es aprendizaje significativo.

Por otro lado, podrías enseñarle a un niño de cuatro años las tablas de multiplicar el primer día de colegio, pero aunque las pudiera recitar perfectamente, no significarían nada para él. Su aprendizaje no sería significativo.

Muchos creen que el aprendizaje significativo es **el único aprendizaje real**, que solo guardarás en tu memoria lo que crees que tiene sentido. Esto es por lo que el aprendizaje memorístico, que no significa nada, se nos olvida en muy poco tiempo.

Para que una persona crea que lo que está aprendiendo tiene sentido debe existir una disposición y una motivación que normalmente solo se consigue si quien aprende percibe que se están cubriendo sus necesidades. Resumiendo mucho, debe percibir que lo que está aprendiendo va a tener **alguna utilidad** en su vida real.

Por poner otro ejemplo, casi nadie duda de la utilidad de saber leer y escribir bien, pero muchos alumnos sí cuestionan la utilidad de saber analizar sintácticamente una oración subordinada sustantiva en función de sujeto. Lo vas pillando, ¿no?

Esto nos lleva a algo crucial. Muchos padres se preguntan cómo es posible que su hijo no se aprenda las capitales de Europa, pero que, en cambio, se sepa de carterilla la lista de los 150 pokémon originales. La teoría nos explicaría que estudiar las ciudades europeas no genera en el niño un aprendizaje significativo, mientras que los pokémon sí. Es decir, el chaval de nuestro ejemplo considera más útil para su vida conocer la evolución de Bulbasaur que saber cuál es la capital de Bélgica. Esto no es algo que debemos trivializar, es simplemente el modo en el que funciona nuestra mente.

El sueño de todo profesor es que Bruselas sea tan interesante para nuestros alumnos como Bulbasaur y que Berna mole más que Charmander. Por suerte, aunque para lograr un aprendizaje significativo debamos relacionar los contenidos con la vida real, el concepto de la vida real puede incluir elementos como Pueblo Paleta o la Liga Pokémon.

Cuando el padre del niño del ejemplo mira a su hijo y se pregunta «¿No podría usar esa memoria para las matemáticas?», no sabe que la respuesta es «sí». Sí, siempre que consigamos que las mates ayuden al niño a cazar más pokémon; es decir, siempre que las hagamos significativas. Y aquí es donde nos pueden ayudar los juegos de rol. Si conseguimos, de alguna manera, que los jugadores tengan que aprenderse las capitales de Europa para avanzar en la misión, entonces es cuando nos estaremos acercando a crear un verdadero aprendizaje significativo aprovechando el juego de rol.

Esto puede sonar muy descabellado al principio, pero hay que tener en cuenta que, en un juego de rol, el director de juego es quien diseña la partida, quien establece los parámetros para que la misión avance y quien crea el trasfondo y la historia. No hay otro tipo de juego que ponga al alcance de cualquier persona una flexibilidad tan grande.

Quizás un villano loco ha colocado bombas en algunas de las capitales europeas y ha dejado unas extrañas pistas con las que se puede llegar a deducir cuáles son sus objetivos. Las pistas podrían ser recursos nemotécnicos en sí mismos que los *time liners* irían repitiendo y analizando mientras viajan de una ciudad a otra.

Como educador, intenta además que los éxitos o fracasos de los jugadores sean relevantes en la trama. Si los *time liners* viajan a Berlín porque han descubierto que la última bomba está en la capital de Alemania y en ese momento se dan cuenta de que la han fastidiado estrepitosamente porque están en 1998 y la capital es Bonn, seguro que no lo olvidan.

Evidentemente, ninguna de estas ideas es un hechizo mágico que va a hacer que todos los jugadores aprendan lo que quieras ni podemos pensar que jugar una partida de rol va a sustituir el pasarse una tarde estudiando. Pero si nos centramos en algo muy concreto y diseñamos nuestra partida correctamente, quizá logremos esa magia de «aprender disfrutando» con la que todos los docentes soñamos.

He aquí unos consejos para lograr un aprendizaje significativo en tus partidas:

- No tratar de enseñar **nada completamente nuevo**, los jugadores deben tener una base con la que puedan relacionar lo que van a aprender.
- Pero no te pases, lo que quieres enseñar tiene que tener **algo de nuevo**, de lo contrario, no estarás enseñando nada sino reforzando lo que ya se sabe.
- Debes lograr que lo que quieres enseñar sea **inmediatamente útil** para la misión. Deben ser elementos cruciales para tener éxito en el juego.
- Además, no aprenderlo debe tener también **consecuencias** en el mundo del juego. El refuerzo positivo más el negativo funcionan muy bien en los juegos.
- Aunque intentes enseñar contenidos (conceptos, valores, etcétera), debes lograr que **hagan algo** con ellos. No solo hay que «saber», también hay que «saber hacer».
- Intenta **que no se note** que tratas de enseñar algo. Aprendemos rápidamente con los juegos porque nos metemos en el mundo de juego y lo hacemos «real».
- Intenta **intervenir lo menos posible** en el aprendizaje. Si los jugadores llegan ellos mismos al punto que querías, la experiencia será mucho más productiva.
- Los jugadores deben tener la **máxima libertad** y la mayor capacidad de acción posible. Deben poder analizar, debatir, preguntar y crear nuevas soluciones.
- Pero **observa siempre** el proceso para que de verdad sea una experiencia educativa y vuelve a encauzarlo si no es así. Debes ser un guía, un mediador.
- Y recuerda, deber ser **divertido y motivador**, si no, toda la idea se viene abajo.

Una misión como unidad didáctica

Una **unidad didáctica** es la unidad mínima educativa con sentido completo. Para simplificar, si queremos enseñar la tabla periódica, nuestra unidad didáctica estaría formada por el conjunto de clases, actividades y ejercicios que emplearemos para enseñarla. Una unidad didáctica dura un tiempo concreto, tiene un objetivo concreto y finalmente se evalúa.

Las unidades didácticas son elementos básicos en educación con una estructura definida que resulta sencilla y productiva, de modo que para implementar **Time Liner** de manera educativa hemos decidido usar el esquema básico de una unidad didáctica y aplicarlo a nuestra misión, es decir, a nuestra aventura del juego.



Tiene que quedar claro que no estamos diciendo que una misión se convierta en una unidad didáctica. No, como mucho podría estar incluida dentro de una. Lo que decimos es que vamos a usar sus elementos básicos para crear nuestras misiones.

1.

PRESENTACIÓN

Debemos especificar la **temática general** en torno a la que se articula la misión. Puede haber más de una, pero tendrá que haber una principal, como «el teatro de Lope de Vega» o «el sistema circulatorio humano».

La **edad recomendada** de los jugadores es algo básico y si podemos ajustar los contenidos a una **asignatura** y a algún curso determinado, sería muy útil. De todos modos, lo normal es que una misma misión nos sirva para distintas edades y cursos, profundizando más o menos al jugarla.

También es necesario reseñar si los participantes han de tener algunos **conocimientos previos** concretos para poder disfrutar al máximo de la actividad.

La **duración** de la actividad, el número de **jugadores** que pueden participar y los **materiales** necesarios para llevarla a cabo son datos fundamentales. Aquí nos referimos a la **dimensión educativa**, más que a la partida de rol.

Por ejemplo, nuestra acción educativa podría consistir en cuatro mesas de juego con cinco jugadores en cada una jugando la misma aventura.

También puede que haya **otros elementos** además de la propia partida. Por ejemplo, que los participantes tengan que documentarse sobre el tema antes de jugar, que tengan que crear ellos mismos la misión, que después de ella deban hacer un pequeño test o escribirla en forma de relato, etcétera.

2.

OBJETIVOS

Deben reseñarse claramente los **objetivos didácticos** que perseguimos con nuestra actividad, es decir, lo que los participantes deben haber aprendido al finalizar todo el proceso. Esta es la base de nuestra acción educativa.

Deben desglosarse todos nuestros objetivos en elementos muy concretos que dejen claro tanto su **tipo** como el **grado de competencia** que se ha de alcanzar en cada uno de ellos. Es buena idea redactarlos en infinitivo, por ejemplo: «Utilizar el teorema de Pitágoras para calcular distancias». Estos objetivos serán lo que más adelante tendremos que **evaluar**.

Podemos distinguir entre **objetivos básicos** y **objetivos avanzados**. Los primeros son aquellos que todos los participantes deberían conseguir, los segundos están para quienes quieran y puedan profundizar un poco más.

Asimismo, los objetivos deberían hacer referencia a los **tres tipos de contenidos** fundamentales que veremos a continuación: conceptos, procedimientos y actitudes.

3.

CONTENIDOS

En realidad, este punto está estrechamente relacionado con el anterior, pues nuestros objetivos deben determinar cuáles son los **contenidos** que aparecerán en nuestra misión, pero es mejor listarlos aquí sistemáticamente.

Los contenidos también estarán ordenados por su **tipo** y el **grado de complejidad** de cada uno, de modo que se puedan distinguir sin problema como **contenidos básicos** y **contenidos avanzados**.

Como hemos dicho, hay que procurar que los contenidos sean de tres tipos:

- **Conceptos:** Los elementos conceptuales de la materia como «el teorema de Pitágoras» o «los números romanos». Se parte de ellos.
- **Procedimientos:** Las acciones, los procesos concretos que los participantes han de realizar. Nos referimos a cosas como «analizar», «resumir», «comparar», etcétera. Los conceptos no sirven de nada si no hacemos algo con ellos. Recuerda que hay que «saber» y «saber hacer».
- **Actitudes:** Las actitudes mentales que queremos que los participantes exhiban durante la actividad. Cosas como «Valorar la utilidad práctica de las matemáticas» o «Reflexionar sobre el machismo en el siglo XVI».

Relacionado con las actitudes, no hay que olvidar lo fácil que resulta introducir en un juego de rol los llamados **temas transversales**, que son aquellos que no perteneciendo a ninguna asignatura deben incluirse en la enseñanza de todas ellas. Nos referimos a temas como la «educación para la paz», la «educación ambiental», la «educación para la igualdad de oportunidades entre sexos», etcétera. Aunque nuestra aventura trate sobre matemáticas, sería bueno que incluya elementos de estos temas a lo largo del juego.

Los contenidos pueden sacarse de los **temarios** oficiales de **asignaturas** concretas o podemos crearlos nosotros mismos, simplemente teniendo en cuenta qué es lo que queremos que aprendan nuestros jugadores.

4.

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

Aquí volvemos a lo que esbozamos en el apartado de preparación para listar por orden, con sus respectivos tiempos y de manera sistemática, todas las actividades que conforman nuestra acción educativa.

La actividad principal debería ser nuestra partida de rol, nuestra misión. De hecho, es posible que la única actividad sea la partida, sin embargo, ya hemos citado ejemplos de lo que podemos hacer además de la misión en sí.

Sea como fuere, debemos reseñar los tipos de actividades, la secuencia de las mismas, su temporización, el número de participantes y los materiales para cada actividad, lo que incluye el espacio necesario.

Debe quedar muy claro el papel de cada participante. Algo como quién será el director de juego es fundamental, pero también nos referimos en general a quién hará qué y cómo en cada momento y en cada actividad.

La propia partida, además de ser una actividad en sí misma, puede estar compuesta por actividades menores. Aquí listamos unos ejemplos:

- **Motivación:** Cuyo propósito es captar el interés de los participantes en la actividad. En una aventura de *Time Liner* puede lograrse con una introducción narrada con la explicación y el comienzo de la aplicación del *aspecto moraleja*, con datos curiosos en la charla de introducción de la misión, etcétera.
- **Detección de conocimientos previos:** Su propósito es conocer qué saben los participantes sobre el tema de la misión. Es buena idea que Clío o un Maestro hagan preguntas a los *time liners* sobre lo que recuerdan acerca de determinados lugares, épocas, personajes, etcétera.
- **Adquisición de conocimientos:** Son las escenas en las que los jugadores son expuestos a los contenidos que queremos que aprendan. Por ejemplo, han de buscar información sobre Leonardo Da Vinci para saber dónde le pueden encontrar en una determinada fecha.
- **Aplicación de conocimientos:** Las escenas en las que los contenidos descubiertos por los jugadores les resultan útiles en la misión al tener que aplicarlos de algún modo. Por ejemplo, con la información anterior podrían desenmascarar a un miembro del Culto de Cronos que se hacía pasar por Da Vinci porque comete errores que los *time liners* pueden detectar.

A estos ejemplos básicos se les añadirían actividades extras como:

- **Repaso:** Una escena nueva, pero cuyo objetivo real es repasar los contenidos que hemos adquirido o trabajado anteriormente.
- **Síntesis:** Momentos de recapitulación que sirven para relacionar los contenidos entre sí y tener una visión de conjunto, no solo de lo aprendido, sino de la misión en curso. Puede ser una conversación con Clío de vuelta a la Biblioteca de Alejandría o un simple repaso del director de juego.
- **Ampliación:** Escenas extras basadas en contenidos avanzados que solo jugaremos si el tiempo, el interés y la capacidad de los participantes lo permiten. Pueden representarse como misiones secundarias o secretos de la trama y estaría bien que otorgasen recompensas en el juego.
- **Evaluación:** Estas actividades deben incluirse en este punto, aunque las desarrollaremos en el siguiente. Son actividades fundamentales.

5.

EVALUACIÓN

Sin una evaluación que mida el éxito de nuestra acción educativa no tenemos manera de saber si la experiencia ha merecido la pena. Debemos comprobar si hemos cumplido los **objetivos** que nos propusimos inicialmente.

Evaluación no quiere decir examen; podemos hacer un examen, pero es solamente una de las múltiples posibilidades de evaluación.

Primeramente tendremos que reseñar qué actividades de evaluación se llevarán a cabo **antes, durante o después** de la misión, pues a la fuerza van a ser muy diferentes. Por ejemplo, solamente después de la misión los participantes pueden hacer un resumen de la misma.

Es muy importante poder comparar lo que sabían los participantes sobre el tema de la misión antes de la partida con lo que saben después. Comprobar si sus conocimientos han mejorado es el método más directo de evaluación.

Las actividades de evaluación pueden realizarse fuera de la partida, sin embargo, es muy interesante llevarlas a cabo **dentro de la misión**. Si logramos que no se perciba diferencia entre el juego en sí y la evaluación, mejoraremos muchísimo la experiencia de los participantes.

Tenemos que seleccionar también la **técnica** que emplearemos con cada actividad de evaluación. Podemos resumirlas en tres:

- **Preguntas:** Ya sean orales o mediante cuestionarios escritos, se centran en preguntar directamente sobre los contenidos.
- **Observación:** Se basa en el seguimiento por parte de la persona que lleva a cabo la acción educativa, pero debe sistematizarse usando un cuaderno de control, grabando la actividad u otra técnica de registro.
- **Trabajos:** La lectura, análisis y calificación de trabajos realizados por los participantes sobre la propia actividad o los contenidos de la misma.

Las posibles actividades de evaluación son numerosísimas: un examen, una redacción, un cómic sobre la misión, ejercicios del libro de texto cuyos contenidos coincidan con los de la aventura, crear otra misión parecida, etcétera.

Sin embargo, queremos hacer hincapié en el hecho de que si hemos diseñado la aventura correctamente, siguiendo los criterios expuestos hasta ahora, la propia consecución de los **objetivos de la misión** debería mostrar que los participantes han asimilado los conceptos, usado los procedimientos y participado de las actitudes que formaban parte de nuestros contenidos.

Es decir, si su misión era rescatar a Da Vinci y lo han conseguido, debería deberse a que han aprendido cosas sobre Leonardo que han sabido aplicar.

Por último, hay dos elementos que no has de olvidar:

El primero es valorar la **participación, motivación e implicación** de los participantes en la partida de rol. Si no les ha gustado o no se han divertido será difícil que podamos cumplir nuestros otros objetivos.

El segundo es **autoevaluarte**, evaluarte a ti mismo y la actividad en su conjunto. No solo tenemos que ver si los jugadores han aprendido, sino por qué lo han hecho o por qué no, qué ha funcionado mejor y peor y, sobre todo, qué puedes **mejorar** para la próxima vez.

Nombre



ASPECTOS

Concepto principal

Complicación

Origen

Mentor

Ancla

Recuperación

ESTILOS

- CAUTO + + FURTIVO
- INGENIOSO + + LLAMATIVO
- RÁPIDO + + VIGOROSO

PROEZAS Y DONES

Empty box for Proezas y Dones

ESTRÉS Y CONSECUENCIAS

ESTRÉS	1	2	3	Leve	2	Moderada	4	Grave	6
---------------	----------	----------	----------	------	----------	----------	----------	-------	----------

MUNDOS FATE

AMBIENTACIONES Y AVENTURAS LISTAS PARA PONER SOBRE LA MESA DE JUEGO

Cronos, el Titán del Tiempo, se ha liberado de su prisión en el Tártaro y ha creado un culto que le ayudará a cambiar la Historia. Quiere que los seres humanos aceptemos su nueva Edad Dorada, un tiempo estático donde renunciaremos al libre albedrío a cambio de la promesa de justicia infinita.

Pero Clío, la Musa de la Historia, ha decidido plantar cara a su hermano y reclutar a los hombres y mujeres que quieran luchar por ella y por la libertad. Tú puedes ser uno de estos guardianes.

¿Quieres usar el arma más poderosa de la Historia? ¿Quieres imponer tu voluntad sobre el espacio y el tiempo? ¿Quieres ser un héroe? ¿Quieres ser un *time liner*?

Para jugar a **Time Liner** necesitas una copia de **Fate Acelerado**. Este Mundo Fate contiene:

- Una contienda infinita entre poderosos viajeros del tiempo de la que depende el destino de la humanidad.
- Nuevas proezas, como las impresionantes vías del Don o los diferentes estilos marciales del jiku-do, el arte marcial definitivo.
- Reglas para dar vida a tu equipo de *time liners* como si de un personaje más se tratara y nuevos usos de las cuatro acciones básicas de Fate.
- Un capítulo final que te enseñará a usar *Time Liner* como herramienta educativa, convirtiendo sus misiones en actividades didácticas.

**¿QUIERES USAR EL ARMA MÁS PODEROSA
DE LA HISTORIA? ¿QUIERES IMPONER
TU VOLUNTAD SOBRE EL ESPACIO Y
EL TIEMPO? ¿QUIERES SER UN HÉROE?
¿QUIERES SER UN TIME LINER?**

