

EL SÚPER

PEDRO J. RAMOS

> open connection 'agency.srv' /address:678.123.12.9

[OPEN CONNECTION...]
[CONNECTION ATX AGENCY SERVER IS OPEN]

Enter your ID and Password:
ID: NSR
PASSWORD: *****

[ATX AGENCY SERVER NEW SESSION INITIATED AS NSR]
[SESSION ID: 59541212997]

> new access file 'EyesOnly.tsf' open for read as #AF43F3

[PROCESSING ACCESS FILE...]
[PERMISSION ACCEPTED]
['EyesOnly.tsf' IS OPEN FOR READ AS # AF43F3]
----->

RT :: FOR YOUR EYES ONLY :: MI



MATERIAL SENSIBLE: AUTORIZACION DE
SEGURIDAD **CLASE A** REQUERIDA

MEMORICE Y DESTRUYA ESTE MATERIAL
CUANDO HAYA TERMINADO DE LEERLO

ONLY :: MISSION REPORT :: FOR

EYES ONLY

UN JUEGO DE ROL DE ESPIONAJE, INTRIGA Y ACCIÓN FRENÉTICA

CRÉDITOS

Dirección: Pedro J. Ramos, con la colaboración de Manuel J. Sueiro

País: España

Año: 2008, 2010

Duración: 220 páginas aprox.

Idea original: Pedro J. Ramos

Guión: Pedro J. Ramos

Producción: Manuel J. Sueiro

Fotografía: Jaime García Mendoza

Efectos especiales: Pedro J. Ramos, sobre reglas de Ángel Paredes y Manuel J. Sueiro

Música: Ismael Díaz Sacaluga

Interpretación (en mesa o en vivo): Alejandro Muñoz, Ana de la Roza, Ángel Paredes, Antonio Jesús Martínez, Ariadna Martínez, Carlos Berruelo, Carlos Gil, Daniel Jiménez, Diana Soler, Gustavo David Álvarez, Jokin García, José Manuel Salado, José María Méndez, Juan Carlos Rodríguez, Leonardo García, Manuel Castillo, Manuel J. Sueiro, Marta Alonso, Miguel Gomariz, M^a José Ruiz, Pablo Salvador Valvidares, Pedro J. Ramos, Pelayo Morán, Rosendo Chas y Silvia López.

Estrellas invitadas: Ismael Díaz Sacaluga por su contenido extra "Ears Only", y los señores "Aravar", "Beliagal", Bernardo Martínez Garrido, Carlos de la Cruz, Cristian Cuadrado "Serian", David M. Cabal Inés, Gabriel González Sierra "Uldar", Miguel Ángel Zarza, Moisés Requena, Ricardo Blanco López y Rubén Escorihuela por sus inestimables contribuciones al capítulo de Dispositivos.

Agradecimientos: A las personas que, de una forma u otra, han participado en el difícil parto de este juego, comenzando con Manuel J. Sueiro y Ángel Paredes, que tiraron del hilo durante las CLN de Valladolid hasta conseguir que esas ideas en la cabeza fueran un proyecto de juego; continuando con Javier Santos que leyó versiones preliminares de la ambientación y realizó excelentes comentarios, además de ser un estupendo guía del tapeo en Sevilla; siguiendo con Ana de la Roza y Pablo S. Valvidares que jugaron la primera partida en la historia del juego; también a Ismael Díaz Sacaluga, por sus sugerencias, apoyo y "dejarse liar" tan fácilmente. Gracias de nuevo a Manuel, por acuñar ese "No me creo nada" que nos ha acompañado desde entonces, proponer el nombre definitivo del juego y recordarme constantemente la apuesta. Al final, la ganamos.

Este libro está dedicado a todos los socios y allegados de la Asociación "Odisea Astur", de Oviedo, por sus años de diversión ininterrumpida semana tras semana. Gracias a todos.

Eyes Only es un juego de rol ambientado en una versión de nuestro mundo donde los espías se dedican a hacer cosas más propias de la ficción que de la realidad. Ninguna de las historias aquí contenida es verídica ni ningún personaje hace referencia a personas reales vivas o muertas. Esto es sólo un juego, y lo único que vais a encontrar aquí es material para jugar. Por su temática, se recomienda su lectura y uso a lectores adultos.

NOSOLOROL EDICIONES

C/ Velez Blanco 38, 4º IZQ
28033 Madrid

mail: ediciones@nosolorol.com
web: www.nosolorol.com

© 2008, 2010 NOSOLOROL Ediciones y Pedro J. Ramos

MENU PRINCIPAL

4

ASÍ COMIENZA:
INTRODUCCIÓN [4]

4

22

REUNIÓN:
AGENTES [22]

22

46

PREGUNTA Y RESPUESTA:
CREACIÓN DE PERSONAJES [46]

46

68

AJUSTE DE CUENTAS:
REGLAS [68]

68

92

PANDORA:
DISPOSITIVOS [92]

92

102

SÓLO PERSONAL AUTORIZADO:
DIRECTOR DE JUEGO [102]

102

120

UN ESCALÓN MÁS ALTO:
PUNTOS CALIENTES [120]

120

124

LA VERDAD SEA DICHA:
ORGANIZACIONES DE EYES ONLY [124]

124

162

BÚSQUEDA Y RESCATE:
BRIEFING [162]

162

170

PILOTO:
TU PRIMER EPISODIO DE EYES ONLY [170]

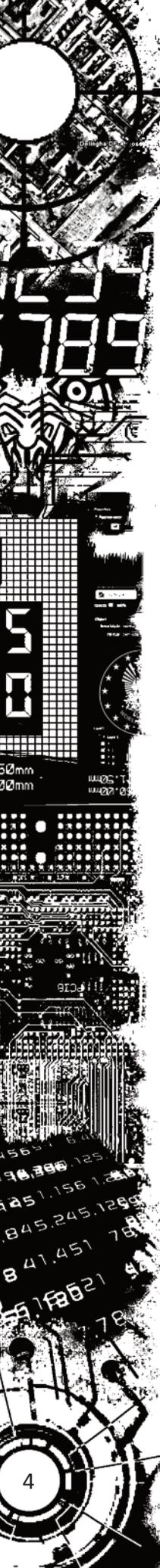
170

184

CONTENIDOS ADICIONALES:
CÓMO SE HIZO EYES ONLY [184]
POWER 19 DE EYES ONLY [185]
EARS ONLY: LA BANDA SONORA DE LOS ESPÍAS [187]
TRAILERS [190]
EPÍLOGO [191]

184





ASÍ COMIENZA: INTRODUCCIÓN

[TRANSMISSION ID:45012408]

[ACCESS LEVEL: FOR YOUR EYES ONLY]

Amy miró hacia atrás una vez más para asegurarse de que nadie le seguía. Cruzó la calle rápidamente con la tenue luz de las farolas proporcionándole más luz de la que necesitaba, dadas las circunstancias. Le gustaría dirigir su diestra hacia su pistola, pero tenía las manos ocupadas con aquél extravagante reloj de cuco. Parecía increíble que Milo Braschi, un loco quemado en la hoguera hace cientos de años por herejía, creara los diseños para un artefacto como ése. Se decía que incluso podía predecir la muerte de quién lo poseía.

Una figura surgió de entre las sombras y observó como la agente de La Agencia entraba en el edificio. Se inclinó sobre el cuello de su camisa y murmuró para su micrófono dos palabras: “Así comienza”. En ese mismo instante el cuco del reloj comenzó a cantar, quizá porque había llegado la medianoche.

Y justo entonces el edificio explotó con Amy en su interior...

72 HORAS ANTES

- ¿Qué me he perdido? - Amy se derrumbó sobre la silla tras saludar a sus compañeros de equipo, agotada por el jet lag de su última misión en Pekín. Su supervisor, Dan Spacey, le miró con actitud reprobadora. Ella se encogió de hombros como diciendo “no es mi culpa que no haya podido pegar ojo”. Él volvió la vista hacia el proyector y continuó hablando.

- ... como decía, nuestra delegación en París alertó de la existencia de este objeto -el cañón de vídeo proyectaba la imagen de un reloj de cuco antiguo, posiblemente con varios cientos de años a sus espaldas-, un reloj construido por Milo Braschi en torno al 1547.

- ¿Milo quién?- preguntó Craig, el agente de apoyo de Amy.

- Milo Braschi, un erudito italiano cuya genialidad seguramente rivalizase con la del propio Da Vinci. No obstante, su fama no se extendió ni la mitad que la de éste.

- ... seguramente porque no se ha escrito ningún *best-seller* sobre él-rió Craig.

- Sea como sea -Continuó Dan, visiblemente molesto con la actitud de sus hom- bres- sabemos que La Liga de los Nueve anda tras él, ha ofrecido una sustan- ciosa cantidad de dinero por él y dentro de dos días se realizará el intercambio en *Le Corbeau*, una cafetería a la orilla del Senna.

- Así que podremos echarle el guante a un agente de La Liga, estupendo -co- mentó Amy.

- Eso es secundario. Queremos el reloj.

- ¿El reloj?- dijo sorprendida- ¿Por qué?

- Bueno, si La Liga lo quiere, nosotros lo queremos, eso es obvio. Pero hay algo más... algunos creen que ese reloj, bueno, tiene propiedades...

- ¿Propiedades? -Amy se inclinó sobre la mesa, apartando la botella de agua sin abrir que tenía ante sí.

- Se dice que predice la muerte de su propietario -admitió Spacey, incómodo.

- Ahora sí que has captado toda mi atención -terció Craig, mientras clavaba sus ojos en la imagen del reloj proyectada sobre la pantalla.

[END OF TRANSMISSION]

Agentes que harían lo que fueran por garantizar la Paz Mundial. Contraagentes que juegan un intrincado juego de traiciones dentro de traiciones. Misteriosas sociedades secretan que buscan desde la tecnología punta hasta las reliquias más antiguas en busca de un mayor poder. Gente corriente tratando de hacer lo co- rrecto. Agencias gubernamentales. Organizaciones criminales. Mil agentes amateur repartidos por el globo esperando una llamada. Creyentes religiosos. Templarios.

Todos ellos, y muchos otros forman parte de las historias de **Eyes Only**, el juego de rol de espionaje, intriga y ac- ción frenética con todo el sabor de las Series de Televisión modernas, incorpora recursos narrativos y reglas que te permitirán trasladar la forma de narrar historias desde la televisión hasta tu mesa de juego. Con este juego podrás crear historias como las de J.J. Abrams, Ed Brubaker, Brian de Palma, Ian Fleming, Warren Ellis, Robert Ludlum, Bruce Geller, Robert Cochran y Joel Surnow, John le Carré, y muchos otros.

Eyes Only: Así comienza es un documento autoconclu- sivo en el que encontrarás todo lo necesario para con- vertirte en un agente de una de las organizaciones que pueblan el mundo de juego de **Eyes Only** y ponerte a jugar de inmediato, sin tener que esperar ni un minuto más. Pero si este primer bocado te sabe a poco, en el ma- nual básico de **Eyes Only** se amplía todo lo expuesto en estas páginas con una ambientación más amplia y deta- llada, multitud de recursos narrativos para convertir tus partidas en tu propia serie de televisión, reglas comple- tas y detalladas de juego e ideas de partidas como para que no tengas que volver a pensar en una durante mucho, mucho tiempo. Bienvenido a tu primera misión como agente secreto.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

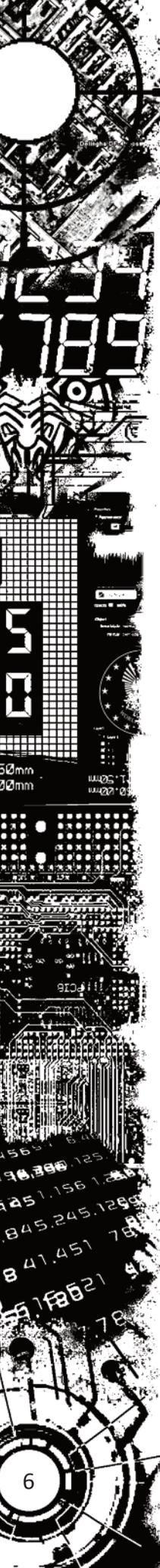
Como seguramente ya sabrás a estas alturas, **Eyes Only** es un juego de rol. Los juegos de rol, constituyen una forma de ocio en la que la imaginación juega un papel fundamental sobre cualquier otra cosa, y el objetivo del juego no es que un jugador gane a los demás, sino la di- versión conjunta de todos los jugadores.

Pero, ¿Cómo es eso posible? Muy sencillo: los juegos de rol consisten en contar historias, pero no como te las con- taría un cuentacuentos o un amigo al narrarte lo que ocur- rió en la película que vio el sábado pasado. En estas historias los jugadores asumen el papel de los protago- nistas principales de la historia, personajes ficticios que ellos inventan para que sean su alter ergo en la historia, y pueden influir sobre ella. Son ellos quienes deciden lo que dicen los protagonistas, a dónde deciden ir y qué hacen en cada momento. Es lo más parecido a protago- nizar una serie de televisión, película, libro o cómic.

Hemos hablado de una historia, ¿Quién se la inventa? Pues el Director de Juego, un jugador que en lugar de in- terpretar a un personaje protagonista como los demás hace las veces de guionista, director y actores de reparto. Él idea la historia (o la desarrolla a partir de una idea que haya tomado de una serie, película, libro, cómic o incluso de estas mismas páginas), involucra a los personajes de los demás jugadores en la acción e interpreta a todos esos personajes secundarios con los que se encuentran los protagonistas (el ascensorista, la atractiva *femme fa- tale*, el villano...).

Además, el Director de Juego debe velar por el respeto a las reglas, pues los juegos de rol como todo juego tie-





nen reglas. En este caso, las reglas del juego no necesitan tableros ni piezas como otros juegos, pero sí necesitaremos dados, de hecho sería bueno que cada jugador contase con dos dados de seis caras, de colores diferentes. Los dados se lanzarán para determinar el éxito o fracaso de las acciones que los protagonistas quieren emprender, como infiltrarse en una base secreta, *hackear* un ordenador o pelear a cuchillo con un enemigo. Para que no dependa totalmente del azar los jugadores deben “crear los personajes”, o lo que es lo mismo, traducir a rasgos de juego lo que ellos se han imaginado. Al final de estas páginas encontrarás la Hoja de Personaje, que sirve para que los jugadores anoten cómo es su personaje con arreglo a las normas que explicaremos en los siguientes apartados.

Y bueno, eso es todo: un grupo de amigos que se reúnen para contar una historia de espías, uno de ellos que hace de “Director de Juego” y el resto de protagonistas, varios dados, estas reglas y mucha imaginación y estaréis inmersos en el mundo de **Eyes Only** durante horas.

Si a pesar de nuestros intentos no hemos sabido transmitirte correctamente qué es un juego de rol te invitamos a que leas el resto de apartados para hacerte una mejor idea. Si aún así no lo tienes claro no dudes en acudir a la tienda donde adquiriste este juego, escríbenos a nuestra dirección de correo o busca por internet qué es un juego de rol, estaremos encantados de ayudarte a iniciarte en este apasionante mundo.

¿QUÉ ES ASÍ COMIENZA?

Así comienza es una síntesis del manual básico creada para permitir al lector poder comenzar a jugar desde el momento en que acabe de leer la última de sus páginas, porque creemos que la mejor forma de engancharte a **Eyes Only** es permitiéndote probar cómo funciona. Por supuesto, si te gusta lo que ves te invitamos a leer el manual básico del juego, donde encontrarás mucha más información para sumergirte de lleno en el mundo del espionaje que te propone este juego.

EL MUNDO DE EYES ONLY

El mundo de **Eyes Only** es exactamente como el nuestro, pero con una salvedad: existen organizaciones de espionaje de alcance mundial actuando entre bastidores, tratando de seguir sus objetivos que van desde el mantenimiento del orden capitalista hasta desencadenar una antigua profecía. Junto a estas organizaciones ficticias se encuentran la CIA, el Mossad y otras las organizaciones reales, pero pasadas por el tamiz de las obras de ficción que nos gustan: los agentes de la CIA no son en

su mayor parte aburridos funcionarios, sino agentes secretos que recorren el globo haciendo misiones para su país.

Y es que **Eyes Only** no trata de ser un reflejo de la realidad, trata de ser un reflejo de la ficción que nos encanta ver en series y películas, y leer en libros y cómics, esa ficción donde las cosas son mucho más interesantes y el destino del mundo pende de un hilo. Y los jugadores de este juego interpretarán a los protagonistas que tratarán que ese hilo se mantenga bajo control. Armas de tecnología punta, escritos que narran hechos aún por acaecer, conspiraciones políticas... todo esto y mucho más serán los temas de tus partidas en este juego de espionaje, intriga y acción frenética.

ORGANIZACIONES DE EYES ONLY

En **Eyes Only** existen siete organizaciones principales que se reparten la mayor parte del pastel, ése que las agencias nacionales apenas tienen la ocasión de ver. Estas organizaciones son:

- **La Agencia.** Formada a partir de las agencias de los diferentes gobiernos occidentales (fundamentalmente EEUU, Inglaterra y Francia) al finalizar la Guerra Fría, esta organización tiene como objetivo principal el análisis y la prevención de las amenazas terroristas, la contención de las amenazas contra la seguridad mundial y la salvaguarda del orden capitalista en el mundo. Sus agentes son reclutados desde las agencias nacionales y actualmente se la considera una de las principales potencias de espionaje del mundo.
- **Die Tempelritter o Los Templarios.** Se suele decir que su origen se remonta a los caballeros templarios. Este dato, aunque incierto, no deja de encerrar ciertas dosis de verdad, pues fue Tobias Richter, un descendiente de los templarios originales y encontró entre las pertenencias de su familia transcripciones de *Die Enthüllung* (La Revelación), un secreto que da acceso a un poder inconmensurable y que sólo estará al alcance de la Humanidad en un momento muy determinado predicho por una serie de profecías. Los Templarios las conocen y, es más, están asegurándose una posición privilegiada cuando ocurran.
- **Il Sacratio.** El Sagratio es una organización reciente. Se tiene constancia de sus primeras actuaciones en el año 2000, coincidiendo con el jubileo de fin de milenio en el que se pidió perdón por los errores de los “hijos de la Iglesia”. Como si de una bula papal se tratase, a partir de ese día las actuaciones de la organización fueron creciendo, especialmente en África y la región Centro-Sur de América, donde tienen su principal influencia. Esta organización, movida por fines fundamentalmente económicos, está formada tanto por

veteranos de guerrilla como por académicos excepcionalmente cultos.

- **Acción Global.** Fundada a partir de una ONG, Acción Global nace el día en que una mujer aparece en todos los medios de comunicación después de unos extraños disturbios que se habían producido en pleno centro de Nueva York. La mujer dijo en su mensaje que sus hombres se habían encargado del asunto porque ningún gobierno, ni siquiera el estadounidense había sido capaz de hacer frente a la amenaza. "Somos Acción Global. No estáis solos" concluyó. Poco se sabe de esta organización, pero supuestamente está formada por un conjunto de personas de la calle, que destacan en alguna faceta en particular, y que son escogidas para realizar misiones aisladas en tiempo límite. El teléfono que usan para comunicarse, de alta tecnología, es famoso en el mundo entero.
- **Ketsu Shita Tora.** El Tigre Unido es la respuesta asiática a La Agencia. Formada por agentes y científicos tanto de Japón como de los llamados "Tigres Asiáticos", esta organización pretende, a corto plazo, convertirse en un rival para La Agencia, a medio plazo conseguir ponerse a la cabeza de la I+D mundial, y largo plazo garantizar la primacía económica, tecnológica, política e ideológica global. Con una rígida organización, sus miembros fanáticamente leales averiguan pronto el elevado precio a pagar por el fracaso.
- **La Liga de los Nueve.** Enemiga de muchos, La Liga de los Nueve nace de la alianza de nueve personas selectamente escogidas del mundo criminal, y sus objetivos son sencillos: expandirse y mantener el poder. La gente que trabaja en la organización se divide entre quienes viven engañados creyendo que

sirven a una división secreta del servicio de espionaje de su país, y quienes ya conocen la naturaleza de La Liga y toman parte activa en sus juegos de poder.

- **El Kiswa.** Para muchos El Kiswa no es más que una versión arábiga de La Agencia, pero las diferencias entre ambas son profundas. Como La Agencia y El Tigre Unido, el Kiswa trata de garantizar la continuidad y expansión de sus países, pero también conjuga esto con una profunda veneración a la obra de un erudito llamado Milo Braschi, y que fue quemado en la hoguera hace cientos de años. Sus agentes buscan sus escritos y reliquias, y tratan de descifrarlas para averiguar cuál era el mensaje que quería enviar el profeta.

Existen rumores que apuntan a la existencia de una octava organización llamada **El Círculo**, que según se cuenta es una alianza de entre cuatro y ocho agentes veteranos de identidad indeterminada, procedentes de diferentes agencias y dados por muertos hace años, que se han aliado para perseguir algún fin común que parece ir más allá del mero dinero o poder político. Su posición les ha permitido introducirse de tal forma en las organizaciones de espionaje que muchas de ellas, sin saberlo, suministran inteligencia a El Círculo permitiéndoles ejecutar todas sus jugadas fuera del radar. Pero no son más que rumores, ¿Verdad?



PUNTOS CALIENTES

El mundo del espionaje está siempre en cambio, en constante ebullición podría decirse. Cosas que se consideran trascendentales un día, que han costado semanas y semanas de trabajo y quizás algunas vidas se olvidan rápidamente en pos de otras cosas que ahora resultan más importantes. Es difícil sacar una fotografía de los principales intereses de las agencias de **Eyes Only** porque, sencillamente, cuando la foto está revelada ya es obsoleta. Por eso aquí hablamos de algunos "Puntos calientes", algunos temas que AHORA son importantes en el mundo del espionaje. Encontrarás más información sobre estos puntos calientes y otros nuevos en el capítulo 7 de **Eyes Only**.

- **La Biblia de Cole.** Adrian Cole era uno de los nueve que dan nombre a "La Liga de los Nueve", fallecido recientemente de un infarto al corazón. Desde su muerte, se ha rumoreado que su famosa "Biblia", un archivo donde recoge su prodigiosa red de contactos criminales y políticos, está en algún lugar. Conseguirla supondría una gran ventaja para cualquier organización.
- **Milo Braschi.** Así se llama un erudito que murió quemado por herejía hace más de cinco siglos. Sus textos e invenciones han ganado actualidad desde que muchas de las principales organizaciones de espionaje, como El Kiswa o El Sagrario, han comenzado a perseguirlas, tratando de beneficiarse de sus desarrollos tecnológicos, avanzados incluso a los tiempos modernos, y de sus profecías que parecen garantizar un gran poder a quien las descifre.
- **Selección Natural.** Durante la Segunda Guerra Mundial fueron muchos y muy variados los experimentos realizados por los nazis, y Selección Natural es el nombre en clave de uno de los proyectos que no fue llevado a término... hasta ahora. Selección Natural es un sistema de "marcado" de individuos, que permite no sólo localizarlos en cualquier momento, sino también controlarlos o eliminarlos. Según parece, la investigación se detuvo por falta de fondos y de avances tecnológicos, pero es muy posible que tenga relación con las investigaciones actuales sobre el genoma humano. Obviamente, todas las organizaciones, grandes y pequeñas, ansían tener en sus manos un proyecto como éste.

CREACIÓN DE PERSONAJES

En **Eyes Only** puedes crear cualquier tipo de personaje, desde el politicastro venido a más hasta el científico con una idea que ganaría el Nóbel. Sin embargo, las estrellas del juego son los agentes secretos, y por eso en **Eyes Only: Así comienza**, nos centraremos en ellos.

Existen muchos agentes secretos diferentes, no todos llevan gabardinas, bailan en embajadas y disparan a sus enemigos con dos pistolas a la vez. Entre los diferentes tipos de agente tenemos administrativos, analistas, de apoyo, de asalto, de campo, de comunicaciones, especiales, infiltrados, tecnólogos e incluso agentes dormidos, de manera que te invitamos a que tu grupo de juego combine las diferentes opciones posibles para dar lugar a equipos que trabajen bien juntos. Si cinco agentes de campo van a la acción sin un agente de apoyo o de comunicaciones, es muy posible que lo lamenten rápidamente.

El sistema de creación de personajes se basa en Puntos de Drama. Cada jugador dispone de 25 Puntos de Drama para emplear en crear su personaje, lo cual supone gastarlos entre Características (atributos innatos, algo así como su potencial genético), Habilidades (lo que sabe hacer) y Trasfondos (ventajas y desventajas de diverso tipo, desde físicas como ser ambidiestro hasta sociales como tener una red de contactos).

El sistema de creación de personajes de **Eyes Only** se basa en la libertad de los jugadores para poder definir su personaje tal cual deseen. Es posible que quieras interpretar un personaje con una dotación genética excepcional que hace que domine prácticamente cualquier cosa que desee hacer, para lo cual deberás gastar muchos Puntos de Drama en Características. Otro jugador puede querer que su personaje sea un experto en su trabajo, empleando sus puntos en Habilidades, mientras que un tercero puede optar por potenciar los Trasfondos. La libertad a la hora de asignar esos puntos en la Hoja de Personaje es casi total, dado que existen unas pequeñas restricciones.

Para crear un personaje, ten en cuenta las siguientes consideraciones:

COSTE DE LAS CARACTERÍSTICAS

Nivel	Coste	Coste acumulado
-5	+2	+7
-4	+2	+5
-3	+1	+3
-2	+1	+2
-1	+1	+1
0	0	0
+1	1	1
+2	1	2
+3	1	3
+4	2	5
+5	2	7

- *Todas las Características comienzan con un valor de 0.* Puedes cambiar el valor de las Características tanto mejorándolas (haciendo que alcancen niveles positivos) como empeorándolas (haciendo que alcancen niveles negativos) mediante Puntos de Drama. La tabla anterior resume el coste en Puntos de Drama.

Las Características de todo personaje y su abreviatura son: **Aguante (A)**, **Carisma (C)**, **Destreza (D)**, **Fuerza (F)**, **Intelecto (I)**, **Percepción (P)** y **Voluntad (V)**.

- *Los personajes empiezan con 20 puntos de habilidades.* Que se emplean a discreción del jugador para elevar las Habilidades del personaje según la siguiente Tabla:

COSTE DE LAS HABILIDADES		
Nivel	Coste	Coste acumulado
NB+1	+1	+1
NB+2	+1	+2
NB+3	+1	+3
NB+4	+2	+5
NB+5	+2	+7
NB+...	+4	+4/nivel

El jugador puede emplear Puntos de Drama adicionales para obtener más niveles de habilidades. Por cada Punto de Drama empleado se obtienen cuatro niveles de habilidades.

Pero, ¿Cuáles son las Habilidades de **Eyes Only**? En la Tabla titulada "Habilidades y Nivel Básico" se presenta el listado de todas ellas, además del Nivel Básico o NB. El Nivel Básico de una Habilidad depende de la Característica que la rige y determina la puntuación con la que comienza la Habilidad. Así, si un personaje tiene Intelecto +3 y la Habilidad tiene un NB de 1-5, el personaje comienza con un valor en dicha Habilidad de -2 (+3-5=-2), y podrá mejorarlo según la tabla de costes de niveles de habilidad indicada previamente.

- *El personaje empieza sin Trasfondos.* Cada Trasfondo, sea una Ventaja o una Desventaja, tiene un valor en Puntos de Drama. Si el personaje adquiere una Ventaja debe pagar ese coste, mientras que si es una Desventaja recibe ese coste en Puntos de Drama. No pueden adquirirse más de 10 niveles de Desventajas.

Las tablas de Ventajas y de Desventajas presentan los Trasfondos de **Eyes Only** y su Coste en Puntos de Drama. En los casos en que el coste sea varia-

HABILIDADES Y NIVEL BÁSICO

Habilidad	NB
Alerta	P-3
Arco	D-4
Armas de fuego (cortas o largas)	D-4
Armas pesadas	D-5
Artes marciales (tipo)	D-5
Atletismo	D-3
Bajos fondos	I-5
Bellas artes (tipo)	D-5 / I-5
Ballesta	D-4
Burocracia	I-4
Buscar	P-3
Cerrajería	D-5
Conocimiento académico (tipo)	I-5
Conocimiento no académico (tipo)	I-5
Conducir (tipo)	D-4
Cultura general	I-3
Deporte (tipo)	D-5
Discreción	D-3
Disfraz	C-4
Dispositivos	I-5
Electrónica	I-5
Empatía	P-3
Explosivos	I-5
Expresión	C-3
Falsificación	D-5
Farsa	C-3
Idioma (idioma)	I-5 (propio I)
Informática	I-5
Intimidación	V-3
Investigación	I-4
Juego	P-4
Lanzar	F-3
Liderazgo	C-3
Maña	D-4
Medicina	I-5
Mecánica	I-5
Negociación	C-3
Oficio (tipo)	D-5 / I-5
Paracaidismo	D-5
Pelea	D-3
Pilotar (tipo)	D-5
Protocolos	I-5
Sangre fría	V-3
Sedución	C-3
Seguridad	I-5
Supervivencia	I-5
Táctica	I-4
Tortura	V-5
Trato con animales	C-4
Vida social	C-3
Vigilancia	P-4



TRASFONDOS (VENTAJAS)

Ventaja	Coste	Efecto
Afiliación	1, 2 ó 3	El personaje es miembro de una organización.
Afortunado	1	Una vez por sesión puedes invertir los dados.
Aliado	1 ó 2	Tienes un amigo dispuesto a ayudarte.
Alta autoestima	1	+1 a las tiradas con Dificultad sea superior al rasgo del personaje en 3 ó más.
Alto umbral del dolor	1	Resta 2 puntos a todas las penalizaciones de heridas. +2 a resistir el dolor en torturas y similares.
Ambidiestro	1	Puedes usar ambas manos sin penalización.
Apariencia respetable	1	+2 para transmitir confianza a la gente corriente y -2 a los que se mueven en los bajos fondos.
Apariencia sospechosa	1	+2 para transmitir confianza a los bajos fondos y -2 a la gente corriente.
Bajo protección	1	Alguien te protege.
Chantajista	1	Conoces información que otros quieren tener oculta.
Contactos	1, 2 ó 3	El personaje tiene una red de informantes que le ayudan a cambio de un precio razonable.
Curación rápida	1	Reduce el tiempo de curación a la mitad.
Dispositivo	1, 2 ó 3	Tienes un Dispositivo para tu uso personal.
Duro de matar	1 ó 2	+2 ó +4 a las tiradas de <i>shock</i> .
Famoso	1	Eres famoso. +3 a cualquier interacción social con gente que te conoce.
Favor	1	Alguien te debe un favor y está dispuesto a pagártelo.
Guapo	1	+2 a interacción social con personas receptivas.
Identidad alternativa	1	Tienes papeles que indican que eres otra persona.
Identidad falsa	1	Tienes una identidad completamente nueva.
Impávido	1	+2 ante las sorpresas.
Influencia	1, 2 ó 3	Tienes influencia sobre un grupo concreto.
Inmunidad diplomática	3	No puedes ser juzgado ni detenido.
Legalmente inexistente	2	No tienes identidad. Legalmente, no existes.
Memoria eidética	1	Recuerdas cualquier cosa que hayas visto.
Mentor	1 ó 2	Una persona cuida de ti como un maestro.
Posición	1, 2 ó 3	Tienes algún cargo en tu organización.
Reputación	1	+2 a la interacción social con los que te reconozcan.
Resistencia a enfermedades	1	+1 a resistir enfermedades.
Resistencia a venenos	1	+1 a resistir venenos.
Riqueza	1 ó 2	Tienes un nivel de vida y riquezas superior a lo normal.
Salud de hierro	2	+2 a resistir enfermedades y +1 a resistir venenos.
Sentido agudo	1	+2 a las tiradas de un sentido.
Sosegado	1	+2 a las tiradas de Voluntad.
Sueño ligero	1	Duermes sólo 5 ó 6 horas. Te despiertas fácilmente.
Talento	1	+2 a las tiradas con una Habilidad.
VIP	1	Te invitan a los sitios más exclusivos.

ble, su efecto será mayor cuantos más Puntos de Drama tenga como coste. Recuerda que las Desventajas no cuestan, sino que proporcionan Puntos de Drama.

- *Los puntos no empleados no se pierden.* Apunta los Puntos de Drama que no hayas utilizado en el proceso de creación de personaje en tu hoja de personaje, porque te serán útiles en el futuro. En cambio, los puntos de habilidades sobrantes sí se pierden, así que más te vale gastarlos todos. Debe reservarse al menos un Punto de Drama para su uso en juego.

LAS REGLAS

En cualquier partida de rol los jugadores desean que sus personajes realicen acciones. En ocasiones esas acciones son pueriles y cualquier personaje, en circunstancias normales, la conseguirá, como hablar con un compañero, cruzar la calle o leer su correo electrónico. En otras ocasiones, en cambio, esas acciones implican algún tipo de incertidumbre, bien sea por el riesgo que entrañan (como saltar de un edificio a otro), por las consecuencias que se pueden derivar (tratar de desactivar un sistema de alarma) o por la presión existente

TRASFONDOS (DESVENTAJAS)

Desventaja	Coste	Efecto
Adicción	+1, +2 ó +3	Eres adicto a una sustancia.
Amnesia	+1 ó +2	No recuerdas una parte ó totalidad de tu vida.
Antecedentes penales	+1 ó +2	Tienes varios delitos a tus espaldas.
Baja autoestima	+1	-2 a las tiradas con Dificultad sea superior al rasgo del personaje en 3 ó más.
Bajo sospecha	+1	Eres sospechoso y estás siendo investigado.
Bajo umbral del dolor	+1	+2 a las penalizaciones debidas al dolor.
Chantajeado	+1	Alguien sabe algo de ti y pretende extorsionarte.
Conducta compulsiva	+1 ó +2	Tienes una adicción psicológica.
Delirios	+1 ó +2	Tienes creencias falsas y reinterpretas la realidad acorde con ellas.
Desapacible	+1	-2 a las tiradas de Voluntad.
Deuda de honor	+1	Debes devolver un favor del pasado.
Deudas	+1, +2 ó +3	Debes dinero y quién te lo prestó va a cobrárselo en oro, ó en plomo.
Dormilón	+1	Debes dormir diez ó más horas.
En baja forma	+1	-2 a cualquier chequeo de Atletismo y -1 de otras habilidades similares.
En busca y captura	+1, +2 ó +3	Hay varias personas deseando atraparte.
Enemigo	+1, +2 ó +3	Tienes un enemigo.
Enfermizo	+1	+1 a la Dificultad para evitar caer enfermo.
Enfermo terminal	+3	Te queda menos de un año de vida.
Fanático	+1	Sigues escrupulosamente los dictados de alguna organización ó entidad.
Feo	+1	-2 a interactuar con miembros del sexo opuesto.
Gafe	+1	Una vez por sesión el Director de Juego puede invertir tus dados.
Identidad confundida	+1 ó +2	Tienes un incómodo parecido con otra persona.
Impedido	+1, +2 ó +3	Tienes algún tipo de discapacidad, teniendo un modificador de -2 ó -4 a las tiradas oportunas.
Infiltrado	+2	Estás infiltrado en una organización.
Insuficiencia cardiorrespiratoria	+1	+2 a cualquier tirada de <i>shock</i> .
Intolerancia	+1	-2 a las interacciones sociales con un grupo social ó racial.
Mala reputación	+1	-2 a las tiradas sociales con aquellos que conozcan tu reputación.
Marca distintiva	+1	Posees una cicatriz ó tatuaje bien visible que te hace fácilmente identificable.
Marcado por su pasado	+2 ó +3	Tienes Desventajas por valor de +1 ó +2 que no conoces. Las escoge tu Director de Juego.
Miope	+1	-2 a las tiradas relacionadas con la percepción visual.
Negado	+1	-2 a todas las tiradas relacionadas con una Habilidad.
Obsesión	+1 ó +2	Sólo piensas en una cosa, siendo difícil concentrarte en cualquier otra.
Pobreza	+1	Tienes un nivel de vida y riquezas inferior a lo normal.
Protegido	+1	Tienes a tu cargo alguien que necesita tu cuidado y atención.
Secreto	+1 ó +2	Deseas ocultar algún acontecimiento ó circunstancia de tu vida.
Trastorno psiquiátrico	+1 ó +2	Sufres una enfermedad mental.

(tratar de desactivar un artefacto explosivo antes de que se active). Para esas últimas ocasiones se realizan las tiradas de dados o chequeos.

CHEQUEOS BÁSICOS

En el sistema GAUSS, que es como hemos bautizado a este sistema de reglas, se utilizan siempre dos dados de seis caras que deben ser de distinto color. Uno de ellos será el “dado positivo” y el otro “dado negativo” y en nuestros ejemplos pondremos siempre el resultado del dado positivo primero (Ej. 3 y 2 indica que el dado positivo ha obtenido un 3 y el negativo un 2). No

tenemos ninguna preferencia por un color u otro, pero si queréis un consenso os recomendamos usar un dado azul como dado positivo y un dado rojo como dado negativo.

Todas las tiradas de dados de **Eyes Only** se realizarán de la misma manera: lanzando ambos dados y restando el resultado del dado negativo del positivo. De esta forma se obtendrán resultados entre -5 y +5. A este resultado se le añade alguna puntuación, normalmente una Habilidad o una Característica, para dar lugar al resultado final. Así, los personajes que quieren vigilar un lugar tiran por su Habilidad de Vigilancia, los que quieren reparar un



CHEQUEOS DE EJEMPLO

Aguantar la respiración: Deporte (Natación) o Atletismo (con una mayor Dificultad)

Atraer a una persona que acabas de conocer: Seducción

Cachear a alguien: Investigación

Calmar a un animal: Trato con animales

Cambiar un cargador bajo gran tensión: Sangre fría o Armas de fuego (con una mayor Dificultad)

Colocar una bomba para demoler una estructura: Explosivos u Oficio (Arquitectura)

Colocar una mira telescópica o mira láser: Armas de Fuego

Comprar un arma de forma ilegal: Bajos Fondos o Conocimiento no académico (Ciudad en concreto donde se encuentra el personaje)

Convencer mediante argumentos sentimentales o lógicos: Expresión

Convencer mediante argumentos falsos: Farsa

Correr entre obstáculos: Atletismo

Crear una composición musical o de otro tipo: Bellas Artes

Dar el pego en una fiesta en la embajada: Vida social

Desactivar una bomba a contrarreloj: Explosivos

Desencasquillar un arma: Armas de Fuego

Detectar a un tahúr: Juego o Alerta/Empatía (con una mayor Dificultad)

Detectar una avería: Mecánica o Conducir (en el vehículo adecuado)

Disimular una emoción: Farsa.

Elaborar un plan de seguridad en un local: Táctica

Reparar un dispositivo a contrarreloj: Electrónica

Encontrar a algo o alguien oculto: Alerta o Vigilancia

Encontrar una prueba en un lugar: Buscar o Investigar

Escondarse en entorno natural: Supervivencia o Discreción

Fabricar un silenciador: Oficio (armería).

Hacer trampas en el juego: Juego.

Identificar una reliquia Braschi: Conocimiento académico (Milo Braschi)

Imponerte sobre otro: Liderazgo o Expresión

Infiltrarse en una página web sin ser detectado: Informática

Interrogar a alguien: Expresión o Sangre fría

Intimidar mediante posición privilegiada: Intimidación + Trasfondo adecuado (Ej. Posición)

Llegar a un trato: Negociación.

Mantener la "cara de póquer": Sangre fría o Farsa

Pasar desapercibido entre mucha gente: Discreción

Realizar primeros auxilios: Medicina o Supervivencia (con una mayor Dificultad)

Reconocer la marca y modelo de una caja fuerte: Cerrajería

Resistir la tortura: Sangre fría o Tortura (con una mayor Dificultad)

Romper una puerta a patadas: Artes Marciales, Atletismo o Pelea

Saltar en paracaídas: Paracaidismo

Situarse entre un atacante y tu protegido: Vigilancia o Atletismo (con una mayor Dificultad)

Tocar un instrumento: Bellas artes (instrumento)

Trazar un plan: Táctica

Usar un ordenador: Informática

dispositivo tiran por su Habilidad de Dispositivos y los que quieren saltar de un avión tiran por su Habilidad de Paracaidismo. Con ánimo de ayudar a los Directores de Juego a decidir las combinaciones más adecuadas hemos reunido, con carácter orientativo, varios ejemplos que mostramos en la siguiente lista. Como podrás comprobar, en algunos casos incluimos más de un ejemplo, porque hay acciones que no son dominio exclusivo de una única Habilidad.

ACCIONES OPUESTAS

En ocasiones una acción no depende un único personaje, sino del enfrentamiento entre dos de ellos de manera que el éxito de uno supone el fracaso del otro (por ejemplo, dos agentes forcejeando por una misma pistola). Cuando ocurren este tipo de circunstancias, cada personaje realiza una tirada corriente, aplicando todas las puntuaciones y modificadores correspondientes. Después, se comparan los resultados de ambos y el personaje que obtenga un mayor resultado final gana la competición. En caso de empate, la situación está en tablas y se realizará un nuevo chequeo para resolver la situación.

DIFICULTADES Y GRADOS DE ÉXITO

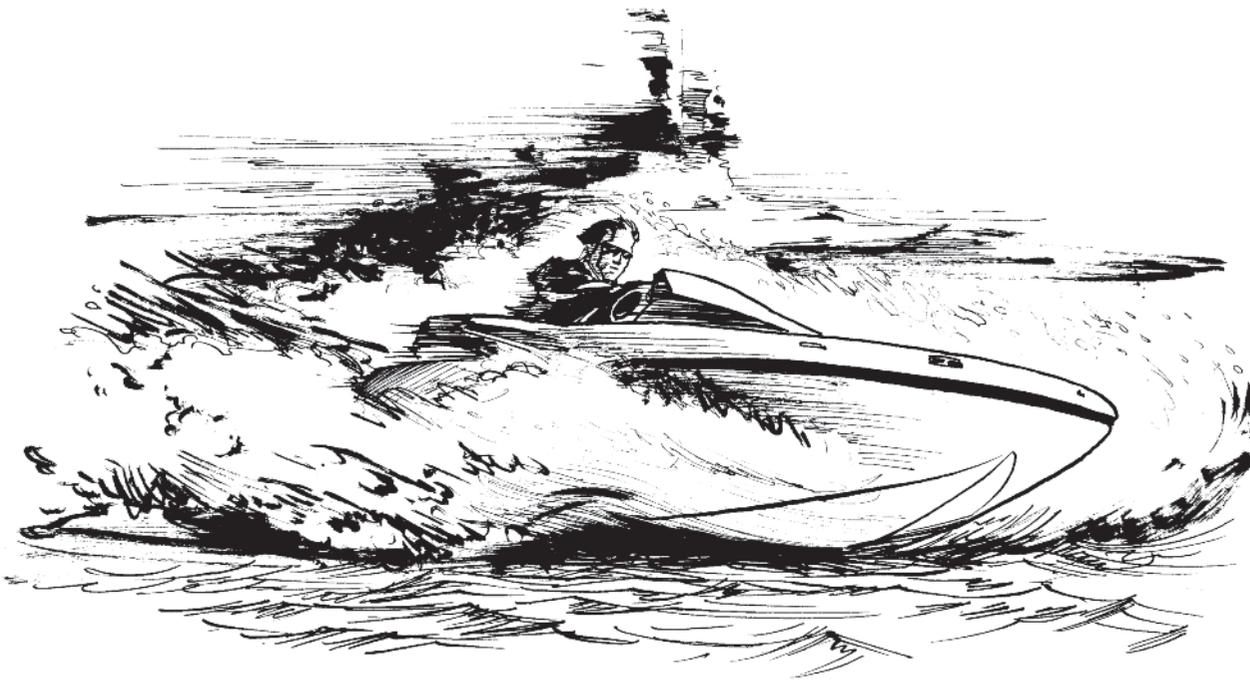
No todas las acciones son iguales. Puede que coger un *pendrive* sea pan comido, pero ¿Es igualmente fácil hacerlo en un avión que realiza un aterrizaje de emergencia mientras te disparan? No. Por eso existen las Dificultades.

Las Dificultades son el Valor que debe alcanzar el personaje con su tirada y los rasgos que aplique para tener éxito. De hecho, cuanto mayor sea el resultado mayor será el grado de éxito. Las Dificultades oscilan entre -3 y +3, siendo 0 la dificultad media.

DIFICULTADES

Dificultad	Valor
Muy fácil	-3
Fácil	-2
Sencillo	-1
Medio	0
Complejo	+1
Difícil	+2
Muy Difícil	+3

En ocasiones, el Director de Juego puede decidir que un resultado próximo al requerido, en torno a un punto menos del requerido (por ejemplo, obtener -1 en lugar de 0 cuando ésa es la Dificultad) también se considera un éxito, aunque será un éxito parcial: seguramente el per-



sonaje no consigue todo lo que quería, pero se acerca bastante como para seguir adelante.

También en ocasiones puede ser interesante para la narración conocer la cuantía del éxito o el fallo de un personaje. Para ello sencillamente compara el resultado obtenido por el jugador con la Dificultad necesaria para tener éxito. Cuanto mayor sea la diferencia entre ambos, mayor será el éxito (o el fracaso). Un resultado que se encuentre 4 niveles o más por encima de la Dificultad debería considerarse un éxito o fracaso espectacular y proporcionar al personaje algún tipo de beneficio o perjuicio adicional. Igualmente, un fallo que esté 4 niveles o más por debajo de la Dificultad puede considerarse un fallo espectacular que traerá nuevos problemas al personaje.

RESULTADOS ESPECIALES

Hay dos resultados en la tirada de dados que tienen un efecto especial sobre el juego. Son el +5 natural o **crítico**, asociado a un éxito sorprendente, y el -5 natural o **pifia**, asociado a un fracaso estrepitoso.

Si obtienes un resultado natural (sin modificar) en los dados es +5 (un seis positivo y un uno negativo), entonces el resultado es un crítico. Un éxito crítico es un resultado especialmente afortunado que logra no solo que consigas automáticamente lo que pretendías, sino que lo hagas de manera elegante, sin esfuerzo u obteniendo algún beneficio adicional. El Director de Juego decidirá que ocurre exactamente cuando obtengas un éxito crítico, pero no dejes de hacerle alguna recomendación: quién sabe, tal vez la acepte.

Por el contrario, cuando el resultado de los dados sin modificar es -5 (un seis negativo y uno positivo), es que las cosas han salido bastante mal. Este resultado es un fallo

crítico o pifia, y supone que el personaje no solo ha fallado en lo que pretendía, sino que lo ha hecho de la peor manera posible, por lo que además de las consecuencias normales que pudiera tener su fallo, le espera alguna que otra desagradable sorpresa.

PUNTOS DE DRAMA

Los Puntos de Drama son un recurso que sirve tanto para mantener el equilibrio entre personajes desiguales como para recompensar a los jugadores durante el desarrollo del juego. En **Eyes Only** os ofrecemos cuatro formas de utilizarlos, aunque los grupos de juego creativos seguramente podrán encontrar nuevos y divertidos usos para estos puntos.

- **Momentos Dramáticos.** Por cada Punto de Drama que el jugador gaste (máximo tres) recibe un dado positivo adicional a su tirada. Sin embargo, los dados positivos no se suman, sino que el jugador debe escoger el resultado más alto. El dado negativo sigue funcionando con normalidad, de manera que sólo se obtienen más posibilidades de éxito, no garantías.
- **Elementos de la trama.** Gastando Puntos de Drama, el jugador puede introducir nuevos elementos en la trama, siempre que cuente con el permiso del Director de Juego y aprovechando los vacíos que él haya dejado en sus descripciones. Este elemento de la trama, sea un objeto, un suceso u otra circunstancia, tendrá un coste variable en Puntos de Drama decidido por el Director de Juego.
- **Prerrogativa del personaje.** En algunas ocasiones después de haber creado nuestro personaje y haber empezado a jugar nos damos cuenta que le falta “algo”, ese algo que le da más personalidad y verosimilitud, como por ejemplo una Habilidad que el personaje no

ARMAS CUERPO A CUERPO

Arma	Modificador	Daño
Bate / tubería / palo grande	0	Fue +2
Cuchillo / navaja	0	Fue +1
Machete/Espada	0	Fue +2
Nunchakus	-1	Fue+1

Modificador: a la tirada de ataque

Daño: daño que realiza el personaje al atacar con ese arma

tiene y que por su concepto debería tener. La solución a esto es emplear Puntos de Drama para comprar alguna Habilidad o Trasfondo como si estuviera en la fase de creación de personajes y manteniendo exactamente los mismos costes. No se puede utilizar para mejorar rasgos que ya se encuentren en la Hoja de Personaje. La adquisición de este nuevo rasgo, que será permanente, debe contar con la aprobación del Director de Juego y ser coherente con la historia y desarrollo del personaje.

- **Dado por muerto.** Cuando un personaje sufra suficientes heridas como para morir, el jugador puede gastar la totalidad de Puntos de Drama de los que disponga para ser "dado por muerto". El personaje parecerá muerto, pero sólo estará gravemente herido. Si el jugador empleó menos de cinco Puntos de Drama o más para ser "dado por muerto" entonces cada punto que gane a partir de ese momento se gastará automáticamente hasta llegar a pagar esos cinco puntos.

EL COMBATE

En **Eyes Only** el tiempo transcurre de forma similar a la realidad hasta que ocurren situaciones de acción o tensión como el combate, momento en que pasamos a hablar de *bullet time*. Durante el *bullet time* la acción transcurre en unidades de tiempo llamadas tomas. Una toma es similar a lo que otros juegos de rol llaman asaltos o turnos, y permiten un mayor control de la acción por parte de jugadores y Director de Juego. En una toma,

un personaje puede hacer gratuitamente una acción cualquiera, desde disparar su arma hasta arrojarse al suelo para que no le acierten las balas que le dirigen sus adversarios.

Ahora que ya sabemos cómo se organiza el combate, pasemos a la acción: en todo combate debe comenzarse por la **Iniciativa**, que indica el orden de actuación de los contendientes y que se resuelve con un chequeo de Alerta + cualquier modificador pertinente (por ejemplo, modificadores negativos por estar sorprendido o herido). Si algún jugador obtiene un crítico en su tirada de Iniciativa obtiene una acción extra sin penalización en su primera toma, mientras que si obtiene una pifia pierde su acción durante la primera Toma. El orden establecido por la Iniciativa al principio de la acción se mantiene salvo que el personaje reciba una herida, ya que las penalizaciones de esa herida se aplican a su iniciativa, haciendo que actúe más tarde en las Tomas siguientes.

Conocida la iniciativa, los personajes actúan en el orden que les corresponda, de iniciativa mayor a menor. Si el personaje decide atacar tiene dos opciones, ataque cuerpo a cuerpo o ataque a distancia:

- **Ataque cuerpo a cuerpo:** chequeo de Pelear o Artes Marciales Dificultad 0 (o el valor obtenido por el objetivo al defenderse, si lo hace). El daño con este tipo de ataque es Fuerza +0, salvo que utilice un arma cuerpo a cuerpo de las que aparecen en la Tabla de Combate Cuerpo a Cuerpo.
- **Ataque a distancia:** chequeo de la Habilidad apropiada Dificultad 0 (o el valor obtenido por el objetivo al defenderse, si lo hace). El daño con este tipo de ataque depende del arma empleada (consulta la Tabla de Armas a Distancia).

Hasta ahora nos hemos centrado en el ataque, pero es oportuno hablar de defensa. En cualquier momento en que el personaje sea atacado éste tiene derecho a un chequeo defensivo, pero sólo si no ha gastado su acción. El personaje puede...

- **Defenderse de un ataque cuerpo a cuerpo:** chequeo de Pelea o Artes marciales. El resultado indica la Dificultad para golpearle.

ARMAS A DISTANCIA

Arma	Precisión	Daño	Alcance
Arma corta del .38 o 9 mm.	0	+2	5/20/50
Arma corta del .40 SW	0	+3	5/20/50
Arma corta del .454 o .44 Magnum	0 / -1	+4	5/20/50
Carabina del .22, .25 o 5mm.	0 / -2	-1	8/40/100
Cuchillo arrojadizo	-1	Fue+1	0/2/5
Escopeta galga 12	+1 / 0	+4/+2/+0	5/20/50
Escopeta galga 20	+1 / 0	+3/+1/-1	5/20/50
Rifle del .223 (5.56 europeo)	0	+4	10/100/250
Rifle del 5.45 URSS	0	+3	8/40/250

- **Defenderse de un ataque a distancia (ocultándose, tirándose al suelo, etc.):** chequeo de Atletismo. Modificador a la tirada del atacante según la cobertura que pueda conseguir el personaje (-1 si cubre ¼ del cuerpo, -2 si cubre ½ y -3 si cubre ¾ o más).

Y ahora es el momento de hablar del daño. Tarde o temprano en una partida de **Eyes Only** algún personaje saldrá herido. Una vez hemos resuelto que el ataque tiene éxito, hemos de calcular su nivel de éxito y sumarle el daño del arma o ataque para calcular el daño producido al objetivo, considerando la Protección si procede.

En este juego existen dos tipos de daño, el daño letal (heridas), más grave, causado por objetos punzantes, armas de fuego, quemaduras, etc. y el daño contundente (contusiones), de menor gravedad, provocado por golpes sin armas, objetos romos, caídas, etc.

Para calcular el daño final se utiliza una de estas dos fórmulas:

- **Daño letal:** Nivel de éxito - Aguante/2 + modificador de arma o maniobra.

- **Daño contundente:** Nivel de éxito - Aguante + modificador del arma o maniobra.

Con un resultado positivo, la víctima sufrirá un nivel de daño por cada tres niveles, redondeándose hacia arriba. Es decir, de +1 a +3 provocará un nivel de daño; de +4 a +6, dos niveles de daño; de +7 a +9, tres niveles de daño; de +10 a +12 cuatro puntos de daño y así sucesivamente.

NIVELES DE DAÑO

Daño realizado	Niveles de daño sufridos
1-3	1 nivel de daño
4-6	2 niveles de daño
7-9	3 niveles de daño
10-12	4 niveles de daño
13-15	5 niveles de daño
Por cada tres	+1 nivel de daño

Cuando un personaje sufre daño letal, los niveles de daño que sufra se consideran automáticamente puntos



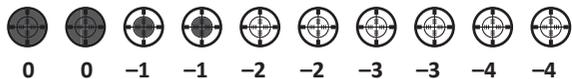
de herida y, además, sufre un número de puntos de contusión iguales a la mitad (redondeando hacia abajo) de los letales.

Por otro lado, si el daño sufrido es contundente los niveles de daño se dividen a la mitad entre puntos de herida (redondeando hacia abajo) y puntos de contusión.

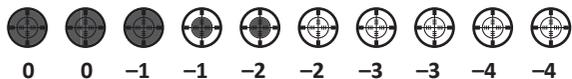
Por cada punto de contusión, marca los puntos llenando el círculo interior de una de las dianas del apartado de Heridas, y para marcar los puntos de heridas, rellena la diana completamente. La consideración del daño puede tener diferentes grados de gravedad:

- **Herida Leve (1 herida).** Se trataría de un hueso roto, un desgarro muscular, la amputación de un dedo, una hemorragia pequeña o una herida abierta de poca profundidad.
- **Herida Seria (2 heridas).** Algo como un desgarro muscular grave, una mano o pie amputados, una hemorragia mediana, daño en un órgano sin afectar gravemente su funcionalidad o una herida abierta de hasta cinco centímetros de profundidad.
- **Herida Grave (3 heridas).** Serían heridas graves la amputación de un miembro, una gran hemorragia, daños graves en el sistema nervioso o daño grave en un órgano.
- **Herida Mortal (4 heridas).** Que provoca la muerte en el acto o lo que se denomina "lesiones incompatibles con la vida": destrucción de órganos vitales, daño masivo generalizado, decapitación, etc. Este tipo de herida no es necesario registrarla, ya que implica directamente la muerte del personaje.

Adicionalmente a marcar las heridas en la barra de shock, los personajes también deberán apuntar la gravedad (L para Leve, S para Seria, y G para Grave) y tipo de cada herida individual recibida así como su localización utilizando el espacio destinado para ello de su hoja de personaje. Aunque durante el combate no tenga demasiada influencia, será importante a la hora de recuperarse (o no) de las heridas y de definir las posibles secuelas que dejen. Cuando tengas heridas y contusiones en la barra de shock recuerda que las heridas se colocan siempre en la parte izquierda, de forma que si tu personaje recibe más daño los nuevos puntos de herida "empujarán" hacia la derecha a los puntos de contusión que tuviera. Por ejemplo, un personaje tiene dos puntos de herida y dos de contusión su barra de *shock* es la siguiente:



Si recibe otra herida su barra de *shock* pasaría a ser:



La barra de *shock* representa el estado general del organismo, lo cerca que está de colapsar y fallar. Debajo de la barra hay unos números de 0 a -4: son los modi-

ficadores que se aplicarán a todos los chequeos del personaje (incluyendo la tirada de Shock) cuando la casilla a la que pertenecen sea tachada, bien por heridas, bien por contusiones. Cuando se provoca una herida Seria o Grave, el personaje realiza un chequeo de Shock, que consiste en una tirada de Aguante + cualquier modificador aplicable como por ejemplo el Trasfondo Duro de Matar. El resultado del chequeo se resuelve según la siguiente tabla:

RIESGO DE SHOCK	
Resultado	Consecuencias
Éxito	Pierde acciones de esta Toma, o las de la siguiente
Fallo por 1 ó 2	Inconsciente o incapacitado
Fallo por 3 ó más	Parada Cardiorrespiratoria, riesgo de muerte

Si alcanza la parada cardiorrespiratoria, el personaje sólo podrá ser salvado con una rápida reanimación cardiopulmonar (RCP). Si el personaje tiene heridas abiertas deberán taponarse en primer lugar con una tirada de Medicina con una Dificultad igual al Nivel de cada Herida individual (+1 para Herida Leve, +2 para Heridas Serias y +3 para Heridas Graves. Luego se deberá realizar un masaje cardio-pulmonar para mantener la circulación y la ventilación del personaje hasta que se pueda acceder a un desfibrilador.

Realizar un masaje cardio-pulmonar eficiente supone superar un chequeo de dificultad -4 si hay un solo reanimador y a -2 si hay dos o más; tener oxigenoterapia proporciona un +2. Además cada minuto después de la parada cardiaca que se haya tardado en iniciar la RCP supondrá una penalización acumulativa de -2. El masaje sólo se podrá suspender en caso de que el paciente se recupere (lo cual ocurre únicamente con un éxito crítico en el chequeo). El chequeo de RCP se tendrá que repetir cada dos minutos con una penalización de -1. Pasados 20 minutos y en el mejor de los casos el chequeo tendrá una penalización de -10 con lo que el paciente será irrecuperable.

Cuando llegue el desfibrilador (automático o con personal con al menos Medicina -2) se deberá realizar un chequeo de Medicina (-2 si es automático) con penalizaciones acumulativas de -1 por cada minuto tras el primer chequeo de RCP fallido o la parada cardiorrespiratoria, lo que sucediera después. En el caso de que se tenga éxito en este último chequeo el paciente se considera estabilizado aunque requerirá cuidados médicos especializados para no empeorar.

Pero supongamos que has sobrevivido a todo esto, en ese caso hablamos de la recuperación del daño. Si el personaje recibe la suficiente atención médica y no realiza grandes esfuerzos se recuperará según el siguiente ritmo:

- **Contusiones:** un nivel al día.
- **Heridas Leves:** un nivel por semana.
- **Heridas Serias:** se transforman en Leves transcurrido un mes.
- **Heridas Graves:** se transforman en Serias a los tres meses.

Y esto es todo lo que necesitas saber del combate por el momento. En el capítulo 4 de **Eyes Only** encontrarás reglas que cubren aspectos más detallados del combate, como fuego en ráfagas, protecciones, cobertura, etc. que dotarán de mayor realismo a tus historias.

EXPERIENCIA

Misión a misión los personajes de los jugadores se irán curtiendo más y más. Esto, como en muchos otros juegos de rol, se representa con la Experiencia, un recurso que nos permite reflejar el crecimiento personal de los personajes o, hablando en términos de reglas, cómo sus rasgos de juego mejoran.

Al final de cada arco argumental (no de cada Episodio), el Director de Juego deberá asignar a cada jugador entre 1 y 5 Puntos de Experiencia según cómo haya interpretado su personaje, desde 1 para aquellos que han hecho poco más que tirar dados hasta 5 para los que habrían sido ganadores de un Globo de Oro. Estos

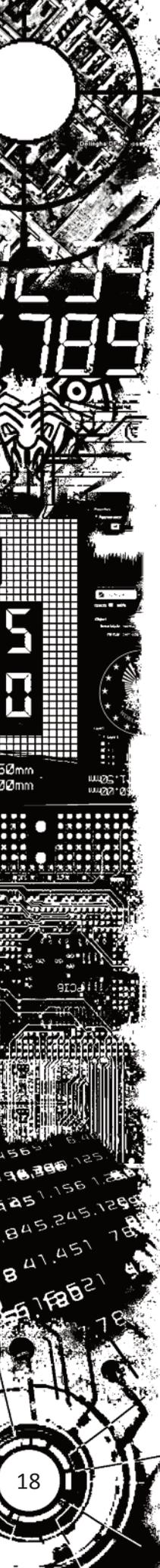
Puntos de Experiencia de anotan en la hoja de personaje hasta que el jugador reúne 10 de ellos, los cuales se convierten instantáneamente en un Punto de Drama.

Los Puntos de Drama pueden convertirse en otros rasgos de juego (Características, Habilidades, Trasfondos) al mismo coste que si se estuviera creando el personaje. Con este sistema, los jugadores obtendrán un Punto de Drama para sus personajes cada 2–3 arcos argumentales, permitiéndoles ver crecer su personaje de una forma constante, pero con cierto control por parte del Director de Juego.

DISPOSITIVOS

Para garantizar el éxito de las misiones no basta con tener los mejores agentes en tu organización, también necesitas el mejor equipamiento. En este juego, entendemos por dispositivo o *gadget* a todo objeto de próxima tecnología (es decir, no disponible al público, que seguramente ni sepa de su existencia) y que o bien realiza una función habitual de forma excepcional (por ejemplo, un pequeño *pendrive* con capacidad de varios terabytes), o bien puede realizar tareas imposibles o que en circunstancias normales consumirían mucho tiempo (por ejemplo, un sensor que te indica cuál es el número que abre una caja fuerte de alta seguridad).





La mayor parte de los Dispositivos, salvo aquellos que sean exacerbadamente poderosos (y que, seguramente, darían lugar al menos a una Temporada en torno a ellos) pueden clasificarse en tres niveles:

- **Nivel 1:** aquellos que proporcionan una pequeña ayuda (en términos de juego, un modificador de +1 a una Habilidad apropiada), o que sirven para hacer una tarea mejor (en menos tiempo, con más éxito, o evitar recurrir a una herramienta específica). Dentro de este nivel tenemos desde un pendrive de gran capacidad, una cámara de fotos alojada en un paquete de tabaco o un bolígrafo que incorpora una grabadora de audio.
- **Nivel 2:** a este nivel los dispositivos proporcionan una ayuda significativa (en términos de juego, un modificador de +2 a una Habilidad apropiada), realizan una tarea considerablemente mejor (algo que podría tardar en realizarse una hora se realiza en menos de un minuto, se realizan cosas de una forma completamente exhaustiva y profesional, permite hacer pequeñas cosas que necesitarían de un gran equipamiento específico). Algunos ejemplos de dispositivos de este nivel serían un arma que dispara sin ruido y que hace más daño de lo normal, un lápiz de labios que sirve para realizar un análisis de huellas dactilares cargando los resultados en un sms multimedia de un móvil, un sello que actúa como una carga de C4 o un reloj que abre cajas de seguridad en treinta segundos.
- **Nivel 3:** los dispositivos de Nivel 3 son verdaderamente complejos, inusuales y sorprendentes. Suponen una ayuda fundamental (en términos de juego, un modificador de +3 a una Habilidad apropiada), realizan una tarea de forma excelente, permiten hacer cosas que podrían llevar días de trabajo o son como pequeños equipamientos de miniatura. Algunos ejemplos son una bomba en una pastilla capaz de destruir un edificio, una cápsula que simula la muerte de una persona durante tres días, un guante que copia las huellas dactilares de una persona a la perfección o un ordenador de última generación miniaturizado en un reloj.

Sólo los personajes con la Habilidad Dispositivos y un equipo y financiación adecuada pueden crear y reparar dispositivos. Los demás tendrán que comprar el Trasfondo Dispositivo para poder tener alguno de estos maravillosos objetos a su cargo.

A modo de ejemplo os presentamos un Dispositivo de cada nivel. En el capítulo sobre Dispositivos del manual básico de **Eyes Only** encontrarás muchos más y las reglas completas para su creación y reparación.

Anulador (Nivel 1). Normalmente oculto en un mechero u objeto mecánico similar, el anulador emite una distorsión que afecta a todas las cámaras de un edificio durante un máximo de dos mi-

nutos. Pasado ese tiempo las cámaras vuelven a su estado normal sin que quede señal alguna de la intervención.

Anillo de Somnolencia (Nivel 2). Un anillo de somnolencia tiene múltiples apariencias, pero siempre incluye una pequeña joya de color verde. Dicha joya realmente está impregnada de una sustancia química que al entrar en contacto con la piel de cualquier personaje, éste debe realizar un chequeo de Aguante Dificultad 2 o caer inconsciente instantáneamente durante 6-Aguante Tomas. Después de un uso el anillo debe ser recargado.

Descerrajador (Nivel 3). El descerrajador sirve para abrir cerraduras complejas, como las de una caja de seguridad privada. Es un objeto del tamaño de un martillo casero compuesto de una parte fija, que se fija a la caja, y una móvil, que se sitúa enfrente de la cerradura. Al activarse, la parte móvil emite un pequeño haz láser que en un máximo de 2 minutos activa la cerradura como si se abriera con su propia llave. El uso del descerrajador no deja ningún rastro salvo un pequeño rastro de humo que se disuelve en cuestión de segundos ni requiere chequeo alguno.

DIRIGIR EYES ONLY

Eyes Only es un juego diferente a otros juegos de rol ambientados en la actualidad. Este juego no pretende sumergirte en horrores incognoscibles ni dar poderes a tus personajes para que logren lo imposible. Este juego habla, en último término, de personas al límite. Como si se tratase de una serie de televisión, las historias de **Eyes Only** se componen de *episodios* que dan forma a *temporadas* las cuales dan lugar a una *serie*.

Un juego como éste permite cierta flexibilidad en cuanto al tipo de partidas que se juegan, al margen de que éstas sean Episodios aislados o Temporadas completas. Más bien al hablar de “niveles de juego” nos referimos al tipo de partidas que se cuentan, a la escala en la que éstas se adentran en el mundo del espionaje. A efectos prácticos, hablaremos de tres niveles de juego: **agentes secretos** (lo que sería la vertiente de juego más realista, centrada en organizaciones reales y elementos más alejados de la realidad sencillamente no serán más que rumores infundados. El nivel adecuado para los puristas del género), **alto espionaje** (el nivel por defecto, donde los personajes pertenecen a una de las organizaciones principales de la ambientación y se adentran en la historia secreta del mundo) y **dominación mundial** (donde los personajes no sólo conocen el escenario de Alto Espionaje y sus organizaciones, sino que además son capaces de llevar sus propias agendas y tener planes que pueden ir desde fundar su propia organización hasta convertirse en los amos del mundo).

Sea cual sea el nivel de juego en que se muevan las Series de **Eyes Only**, recomendamos encarecidamente al Director de Juego que reproduzca en sus Episodios algunos de los componentes clásicos de una historia del género: la acción, la intriga, la aparición y enfrentamiento con una némesis, la paranoia, el peligro, el romanticismo y, como no, el sentido de las acciones de los personajes.

Además de recurrir a las tramas para hacer la partida más interesante, existen una serie de técnicas y consejos no tan habituales en los juegos de rol clásicos y que sin embargo pueden ser especialmente apropiados en este juego. Estos recursos son el *cliffhanger*, el director invitado, el doble rol, en anteriores capítulos..., *flashback*, *flashforward*, *in media res*, jugar retrospectivas, la historia dentro de la historia, mientras tanto, música y atrezzo, ¿*Parle vous français?* y preludios narrativos. En el manual básico de **Eyes Only** encontrarás información sobre cómo introducir cada uno de ellos.

EL MANUAL BÁSICO

El manual básico de **Eyes Only** tiene más de doscientas páginas dedicadas a expandir todos los conceptos que hemos presentado aquí. Se organiza en diez capítulos, que son los siguientes:

Capítulo 1. Así comienza: Introducción, que es justamente lo que estás leyendo ahora, una forma de empezar a jugar a **Eyes Only** cuanto antes.

Capítulo 2. Reunión: Agentes, una aproximación a las implicaciones de ser un agente secreto y cómo afecta a la vida del personaje, y **Dossiers**, cuarenta personajes pregenerados con nombre, apellidos y un historial a sus espaldas para ser utilizados como personajes jugadores o personajes del Director de Juego

Capítulo 3. Pregunta y respuesta: Creación de personajes, las reglas de creación de personajes con diferentes niveles de poder, una completa descripción de todos los rasgos que componen un personaje.

Capítulo 4. Ajuste de cuentas: Reglas, donde encontrarás reglas detalladas para resolver las acciones de los personajes, incluyendo combates, persecuciones, venenos, temperaturas extremas y muchos más.

Capítulo 5. Pandora: Dispositivos, porque las historias de espías no serían lo mismo sin todos sus maravillosos artefactos. Desde las reglas para crear tus propios dispositivos hasta diversos ejemplos, los objetos de este capítulo salvarán la vida de los agentes de los jugadores en más de una ocasión.

Capítulo 6. Sólo personal autorizado: Director de Juego, la hoja de ruta para el maestro del juego, con consejos para reflejar el ambiente del juego, montones de recursos narrativos para introducir en las historias y directrices para crear tus propias historias.

Capítulo 7. Un escalón más alto: Puntos calientes, los principales asuntos que interesan hoy por hoy a las organizaciones de espionaje de **Eyes Only**, desde el legado del misterioso Milo Braschi a La Biblia de Cole, pasando por la misteriosa ubicación de El Horno.

Capítulo 8. La verdad sea dicha: Organizaciones de Eyes Only, un largo capítulo que detalla cada una de las organizaciones de Alto Espionaje y algunos ejemplos de las menores, como la CIA, los Seguidores Braschi o el Mossad.

Capítulo 9. Búsqueda y rescate: Briefing, docenas de ideas de Capítulos para que el Director de Juego pueda plantear nuevos desafíos a sus agentes.

Capítulo 10. Piloto: Tu primer Episodio de Eyes Only, por si las ideas de Episodios no fueran suficientes, Piloto es un Episodio con personajes pregenerados personalizables al gusto que puede servir como introducción a una Serie de **Eyes Only**.

Contenidos adicionales, como si de la Edición Especial de un DVD se tratase, el manual básico de **Eyes Only** incluye un “Cómo se hizo”, las respuestas de su autor al célebre “Power 19” y un artículo sobre el uso de música en las partidas de espías.

ASALTO A LA EMBAJADA

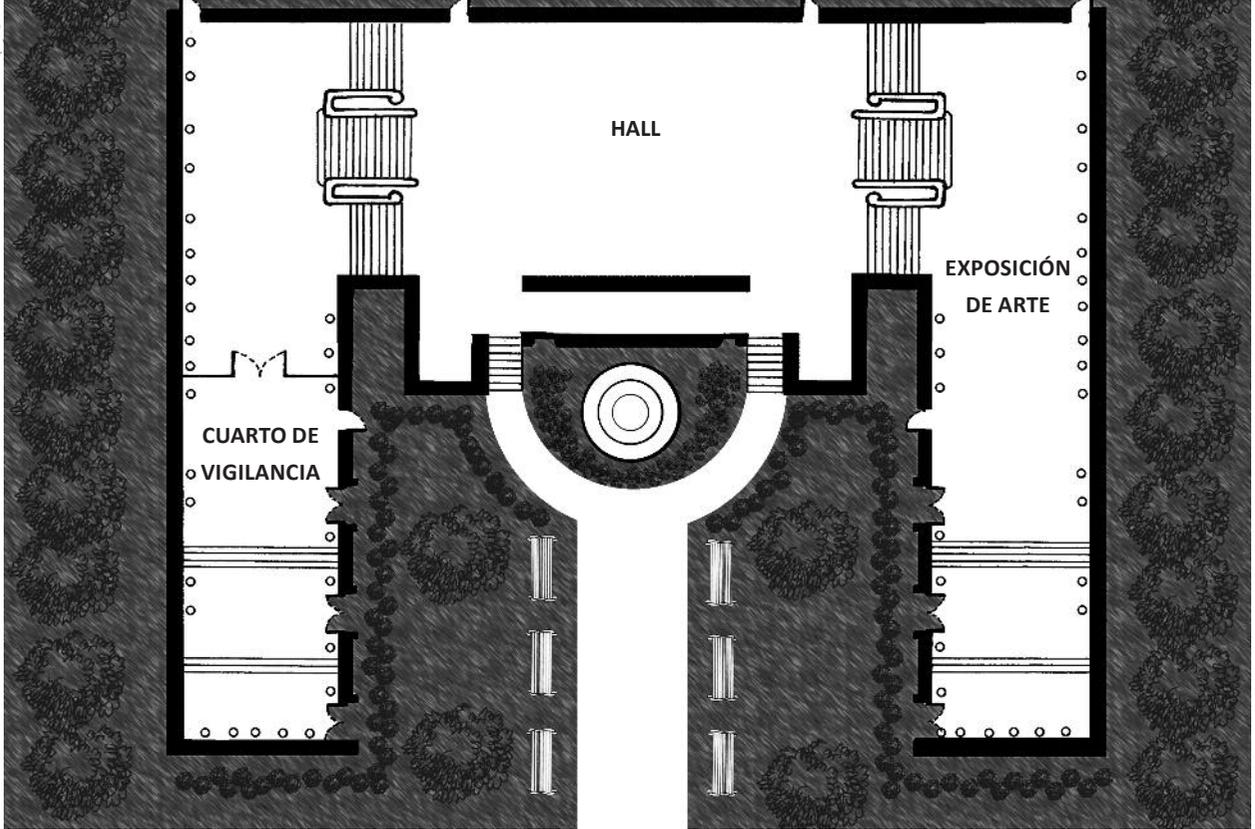
Esperamos que este primer acercamiento al mundo de los espías que te propone **Eyes Only** te resulte interesante. Sin embargo, como sabemos que lo que más le gusta a un jugador de rol es precisamente jugar o proporcionamos una pequeña idea que puede convertirse en un Episodio con el que probar el juego. Para hacerlo, sólo necesitaréis elegir un Director de Juego, que él lea la información que detallamos a continuación y crear personajes de la facción que os indique para participar en este “asalto a la embajada”.

ARGUMENTO

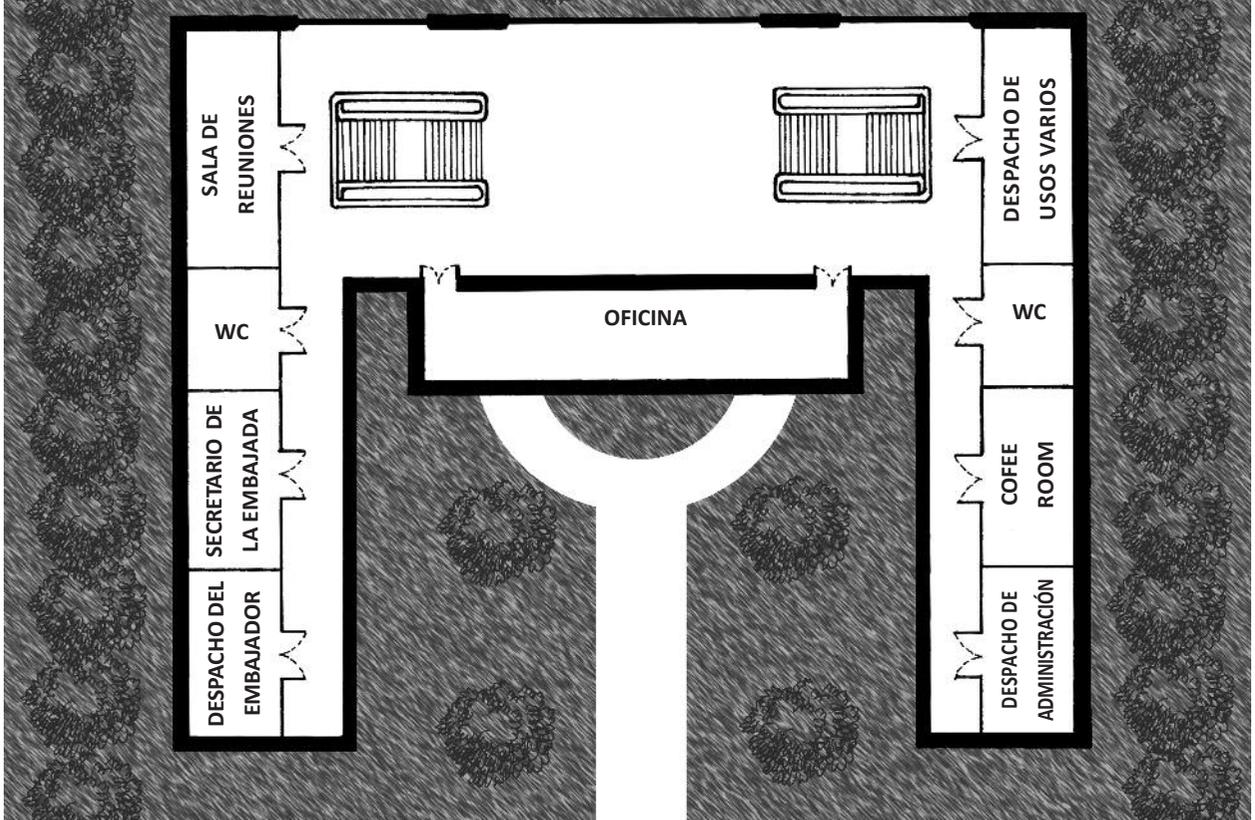
Francisco Salazar, un narco colombiano buscado en numerosos países, dejó el país hace tres días llevándose consigo únicamente una maleta en la que llevaba algo de vital importancia para la organización de los personajes (un arma, dinero, una reliquia de Milo Braschi... a elección del Director de Juego según la facción a la que desea que pertenezcan los personajes jugadores). Hace unas horas las cámaras del aeropuerto de Oslo (Noruega) le captaron tomando un taxi con destino incierto. Afortunadamente, la inteligencia recibida apunta a que Salazar acudirá esa misma noche a una recepción en la embajada de Colombia en Oslo. Los personajes, como seguramente ya habrás deducido, deberán infiltrarse en la emba-



EMBAJADA: PLANTA BAJA



EMBAJADA: PRIMERA PLANTA



jada, capturar a Salazar y conseguir que éste les conduzca hasta el objeto que necesitan.

LOS PERSONAJES JUGADORES

Que los jugadores utilicen estas reglas para crear sus personajes. Nuestra recomendación es que si tienes de un grupo de cuatro–cinco jugadores se asignen los siguientes papeles: agentes de campo (uno o dos), comunicaciones, apoyo y analista. Si quieres darles algunas directrices para crear los personajes más rápido aquí tienes unos consejos:

ANALISTA

Características: Carisma, Intelecto

Habilidades: Conocimiento académico, Liderazgo, Negociación, Táctica

Trasfondos: Posición, Reputación, Sosegado / Chantajeado, Intolerancia

APOYO

Características: Carisma, Destreza

Habilidades: Bajos fondos, Falsificación, Vigilancia

Trasfondos: Identidad falsa, Sentido agudo / Deuda de honor, Marca distintiva

CAMPO

Características: Carisma, Percepción

Habilidades: Alerta, Armas de fuego (Cortas), Idioma, Vida social

Trasfondos: Afortunado, Guapo / Enemigo, Identidad confundida, Secreto

COMUNICACIONES

Características: Percepción

Habilidades: Electrónica, Informática, Vigilancia

Trasfondos: Sentido agudo, Sosegado / Conducta compulsiva

CONSEJOS PARA DIRIGIR EL EPISODIO

Una historia como esta es bastante convencional, ¿No crees? Es por tanto un buen momento para añadir un poco de ese toque cinematográfico de **Eyes Only**, quizás empezando la historia *in media res*, con uno de los agentes de campo en medio de la embajada. Comienza describiendo la embajada, muéstrales el mapa que acompaña a estas líneas y pregúntale al analista táctico de qué forma recomendaría la infiltración en esa embajada (ataque frontal, aprovechar la recepción para entrar con un alias, etc.).

Ése será el verdadero punto de partida, jugando un poco el cómo los agentes de campo lidian con la situación y luego pasando, como si de un *flashback* se tratase, al mo-

mento en que el superior de los personajes les asigna la misión y el analista táctico decide la estrategia junto con los demás agentes.

Una vez que ya conoces su plan, vuelve al presente y juega la captura de Salazar. Utiliza los recursos a tu disposición para ponerles las cosas un poco difíciles, pero tampoco imposibles (nuestra experiencia nos indica que un fracaso estrepitoso en la primera sesión de un juego vaticina poco éxito del juego entre los jugadores).y que consigan finalmente capturar a Salazar. Si quieres complicar la cosa puedes incluir a sus sicarios guardando el sitio donde esté el objeto, o tal vez una agencia enemiga, mientras que si quieres hacerlo más fácil haz que el narcotraficante haya acudido con el objeto a la embajada y lo obtengan allí mismo. Al concluir deberías concederles entre 1 y 2 Puntos de Experiencia según sus méritos a lo largo de la sesión.

Por último, si la partida ha resultado de vuestro interés puede que queráis convertirla en el primer Episodio de vuestra propia Serie. Si es así, aprovecha el objeto de Salazar para engancharlo con una nueva historia de tu elección, o tal vez quieras jugar “Piloto”, el Episodio que incluimos en el manual básico de **Eyes Only**. En cualquier caso la diversión acaba de comenzar...

FRANCISCO SALAZAR

Características: Aguante +1, Carisma +1, Destreza 0, Fuerza -1, Intelecto +2, Percepción +0, Voluntad +1.

Habilidades: Alerta -1, Armas de fuego (cortas) -2, Bellas artes (música) -4, Buscar +0, Conocimiento no académico (Drogas) +2, Discreción -1, Empatía +0, Farsa +2, Idioma (inglés) +2, Intimidación +1, Juego -1, Liderazgo +0, Negociar +1, Conducir (coches) +0, Pelea +0, Sangre fría +0, Seducción +0, Seguridad -1, Tortura -4, Vida social -2.

Ventajas: Sosegado.

Desventajas: Ninguna.

Puntos de Drama: 1.

GUARDIAS DE LA EMBAJADA

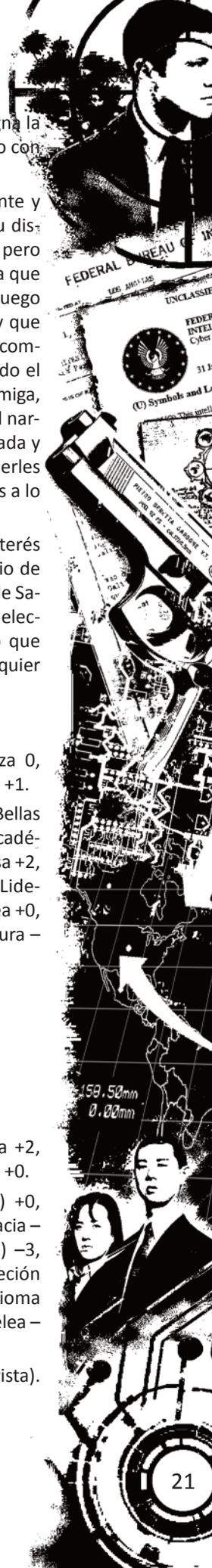
Características: Aguante +1, Carisma -1, Destreza +2, Fuerza +1, Intelecto +0, Percepción +1, Voluntad +0.

Habilidades: Alerta +1, Armas de fuego (cortas) +0, Armas de fuego (largas) +0, Atletismo +1, Burocracia -2, Buscar +0, Conocimiento académico (Leyes) -3, Conducir (coches) -1, Cultura general -2, Discreción +1, Empatía +1, Explosivos -1, Falsificación -2, Idioma (inglés) +0, Idioma (francés) +0, Protocolos -3, Pelea -1, Seguridad -3, Táctica -2, Vigilancia -2.

Ventajas: Inmunidad diplomática, Sentido agudo (vista).

Desventajas: Protegido (embajador).

Puntos de Drama: 0.





REUNIÓN: AGENTES

[TRANSMISSION ID:76566798]

[ACCESS LEVEL: FOR YOUR EYES ONLY]

SETENTA HORAS ANTES.

- Desde luego, sabes como cabrear a Dan-dijo Amy a su compañero al salir del *briefing*. Él se rió batiendo abiertamente su mandíbula.

- Por el amor de Dios, ¿Qué esperas que haga, Amy? ¡Nos mandan a por un jodido reloj que debería venderse por eBay, no acabar en manos de La Liga de los Nueve!

- Bueno, según parece ese reloj es capaz de predecir la muerte de la gente, Craig.

- Ya, claro, y mi iPod funciona sin batería.

Repentinamente, una figura se levantó de debajo de una mesa del despacho, sobresaltándolos mientras decía:

- ...bueno, ya que lo mencionas, sí que podría funcionar sin batería.

Ante Amy y Craig se encontraba Armstrong, el tecnólogo del equipo. Se decía que La Agencia tenía a los mejores inventores de Occidente trabajando para ellos... pero también a los más raros. Una colección de *nerds*, cuarentones con acné y fanáticos de Star Wars. Desgraciadamente para Craig, Armstrong no era precisamente la excepción que confirma la regla.

- ...he estado trabajando en una nueva tecnología de miniaturización y en el Digest del mes pasado leí algo sobre unas fuentes de energía que...

- Armstrong, me temo que Craig no quiere escucharte hoy.

- Oh -Armstrong se mostró visiblemente decepcionado- Tal vez en otra ocasión, ¿No? ¿Podíamos comer y hablar un día, eh? ¡Los dos juntos, como machos!- Armstrong golpeó el bíceps derecho de su compañero en gesto de camaradería y después replegó la mano en gesto de dolor murmurando "auuuu". Craig puso los ojos en blanco.

- Armstrong, nos vamos a París, ¿Te lo ha dicho Dan?- preguntó dulcemente Amy, divertida por la situación que acababa de suceder.

- Oh, sí, el señor Spacey me dijo que quería algo especial esta vez, por eso estaba aquí- el tecnólogo señaló debajo de la mesa.

- ¿Debajo de la mesa?

- Sí, sí... verás... Craig es tu agente de apoyo, ¿Verdad? - Amy asintió- su trabajo es tenerte vigilada, protegida, ayudarte si te pasa cualquier cosa..

- Así es.

- Bueno pues...-Amstrong señaló el suelo otra vez.

- ¿Qué?-preguntó el aludido, cada vez más irritado.

- Estaba pensando, ¿Qué es lo más terrible de una misión? Y, bueno, cuando estoy pensando necesito, ya sabes, sentirme solo, así que se me ocurrió ponerme debajo de la mesa, para pensar mejor... entonces oí la voz de Amy y lo tuve claro, ¡Las sorpresas!

- ¿Las sorpresas? -Amy cada vez estaba más intrigada.

- Sí. Nos pasamos horas y horas aquí en la oficina, planeándolo todo cuidadosamente para que todo salga según el plan, ¿Verdad? Entonces un matón decide tomarse un cigarrillo antes de tiempo y ¡Zas! Ya nos han fastidiado. Las sorpresas son lo más terrible de una misión, así que podemos usar algo como... como esto -dijo mientras se arrancaba un botón de su chaqueta- bueno, más pequeño que esto. Minúsculo. Irreconocible. Amy lo tira al suelo cuando va por ahí, ¿Vale? Y entonces tú, Craig, tu coges el receptor y controlas lo que ocurre. Si alguien pasa al lado del botón... pues quedará marcado, el sensor se activará en tu receptor y podrás rastrearle durante al menos unos diez metros. ¿Qué tal?

- Estupendo Amstrong, sencillamente estupendo. Contigo trabajando con nosotros es fácil sentirse segura -le dijo sonriente su amiga mientras besaba su mejilla- tengo que prepararme. ¿Estará para esta tarde?

- Pu...pu...pues claro, Amy- dijo el tecnólogo visiblemente sonrojado.

[END OF TRANSMISSION]

Vivir aventuras increíbles, viajar a lugares exóticos, conocer la verdad tras los mayores secretos de la Humanidad, tener *affaires* con algunas de las personas más atractivas del globo, disfrutar de todo tipo de lujos y ser un héroe. Todas esas cosas y muchas más son habituales en la vida de un agente secreto, pero también es una profesión con riesgo extremo, rodeada de secretismo y de tensión constante. En **Eyes Only** los jugadores encarnarán a agentes de todo tipo y pertenecientes a una de las muchas organizaciones secretas del mundo. Ante tanta diversidad, resulta difícil encontrar puntos en común, pero los hay. Y es de lo que nos ocuparemos en este capítulo.

¿QUÉ ES UN AGENTE?

En primer lugar, es necesario demarcar los términos: ¿qué es un agente? En **Eyes Only** entendemos que un agente es todo miembro de una organización de espionaje que tiene asignado un rango dentro de la misma y desempeña algún tipo de labor (aunque existe un caso particular, los *agentes dormidos*, de los que hablaremos más adelante). Por ello, la persona que viaja por todo el mundo cumpliendo misiones es un agente, pero el confidente al que le pagan ocasionalmente para que se entere de cosas no lo es. Asimismo, sí es un agente el técnico que trabaja en el mantenimiento informático de

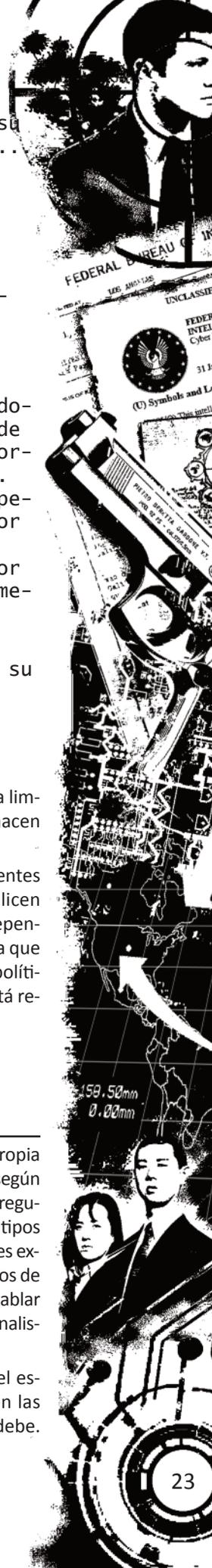
la organización, pero no el personal contratado para limpiar las instalaciones que no saben qué es lo que hacen en “ese edificio de oficinas tan raro”.

Basándonos en esa definición distinguiremos diferentes *tipos* de agentes según el tipo de trabajo que realicen para la organización. Esta clase es totalmente independiente del rango dentro de la organización, de forma que un analista puede conocer todas las implicaciones políticas ocultas de la misión que un agente de campo está realizando ignorando el por qué de sus acciones.

TIPOS DE AGENTE

Como es de esperar cada organización tiene su propia forma de catalogar a los agentes que trabajan en ella según su cometido, pero también es cierto que hay ciertas regularidades. A grandes rasgos podemos hablar de diez tipos de agentes diferentes. Ciertamente, esta clasificación es extensa, tratando de dar cabida a los diferentes conceptos de agente. Si no se desea tal nivel de detalle podemos hablar de manera simplificada de cuatro tipos de agentes: analistas, de campo, de asalto y dormido.

- **Administrativo.** Los “patitos feos” del mundo del espionaje, los agentes administrativos trabajan en las oficinas garantizando que todo funcione como debe.



¿NADA MÁS?

Es posible que te estés preguntando algo como “¿Sólo puedo llevar agentes secretos en este juego?” y la respuesta es, lógicamente, no. Tanto el sistema de creación de personajes como los mecanismos de reglas y la ambientación permiten cualquier tipo de personaje que no sea un agente secreto, pero las historias de **Eyes Only** giran principalmente en torno al espionaje y por eso dedicamos nuestra atención fundamentalmente a los agentes. Nada impide al Director de Juego preparar una Serie en la que sólo un jugador sea un agente secreto mientras los demás son científicos, políticos, confidentes, familiares o cualquier otra cosa, pero sin duda el espionaje aparecerá como tema recurrente. Así pues, dicho queda: en este juego tus personajes pueden ser lo que quieras que sean, pero si lo que quieres es que sean espías vamos a darte una buena ayuda.

A modo de ejemplo, algunas posibles Series en torno al espionaje, pero sin interpretar agentes, podrían ser las siguientes:

- **Carrera científica.** Los personajes son miembros de una de las grandes empresas de un determinado sector (farmacéutico, aeronáutico, etc.) y desarrollan misiones de espionaje industrial para robar información. Puede que no sean “agentes” al estilo clásico, sino científicos infiltrados, detectives que buscan trapos sucios para chantajear a la competencia e incluso seductores profesionales que usan su talento para robar entre sábanas los secretos a la competencia.
- **Escenario político.** En esta Serie los personajes son políticos de alto rango que deciden los intereses y misiones de la agencia de Inteligencia de su gobierno. Este tipo de Serie se caracterizaría por el secretismo, las alianzas estratégicas y el conflicto entre los intereses personales con el deber para con los electores, dando pie además a interesantes partidas desde una doble perspectiva: los políticos por un lado, y los agentes de campo que realizan las misiones aprobadas por los políticos en otra.
- **Terrorismo mundial.** En este tipo de serie los personajes jugadores encarnan o bien a miembros de las agencias antiterroristas que intentan evitar grandes catástrofes o bien a terroristas que intentan provocarlas. El espionaje seguiría existiendo, aunque tratado a otro nivel, y podrían convertirse en partidas muy tácticas (planificando las estrategias) o de mucha acción (desarrollando esas estrategias).

Una agencia de este tipo normalmente maneja enormes cantidades de información y ellos son los que la clasifican, organizan y entregan a las manos oportunas. Normalmente los agentes administrativos no intervienen en misiones de campo, pero en cambio sí son un activo valioso para organizaciones rivales por la información que pueda obtenerse de ellos.

- **Analista.** Un analista es, en definitiva, alguien que interpreta determinado tipo de información y aconseja basándose en sus conocimientos y experiencia. En las organizaciones es fácil encontrar analistas tácticos, políticos, de inteligencia... estos agentes no suelen participar en misiones de campo, salvo que sus conocimientos deban ser puestos en práctica sobre el terreno o su presencia sea necesaria por alguna razón. La relación entre los analistas y los demás agentes es muchas veces tensa pues ¿A quién le gusta que le digan lo que tienes que hacer?
- **Apoyo.** Los agentes de apoyo no son sino agentes de campo entrenados especialmente para todas las tareas que rodean a una misión de campo y sin las cuales ésta fracasaría. Desde establecer vigilancias a un objetivo hasta conseguir pasaportes falsos en una ciudad desconocida. Los agentes de apoyo hacen el “trabajo sucio” mientras los agentes de campo se divierten bailando en las embajadas, y eso los convierte muchas veces en tipos taciturnos y reservados. Tener un buen agente de apoyo detrás es una garantía de volver a casa entero.
- **Asalto.** Los agentes de asalto son los soldados del mundo del espionaje. Normalmente entrenados en diversas formas de combate, su trabajo suele limitarse a entrar en los sitios y anular toda la resistencia. El trabajo en equipo es muy importante para este tipo de agentes, y por eso suelen desarrollar estrechos lazos con sus compañeros de unidad, con los que pasan largos tiempos de convivencia. En ocasiones, cuando la unidad es de alto secreto, puede que sean las únicas personas del mundo entero con las que pueden relacionarse, y eso los convierte en familia.
- **Campo.** Un agente de campo es lo que todo el mundo suele entender por agente secreto, una persona encargada de ejecutar las misiones de su organización. Los agentes de campo son los más expuestos a todo tipo de riesgos, pero también son los que llevan una vida más ajetreada. Su entrenamiento es tan intensivo como variado, incluyendo el aprendizaje de varios idiomas, conocimientos científicos y tácticos, combate, etc. Los agentes de campo son difíciles de reemplazar, y por eso antes de mandarlos a una misión sus supervisores se aseguran de que todo esté atado y bien atado.
- **Comunicaciones.** Los agentes de comunicaciones son algo así como la versión aplicada de un agente de tecnología. Su cometido suele ser viajar junto con el agente de campo y mantenerlo en contacto con la organización,



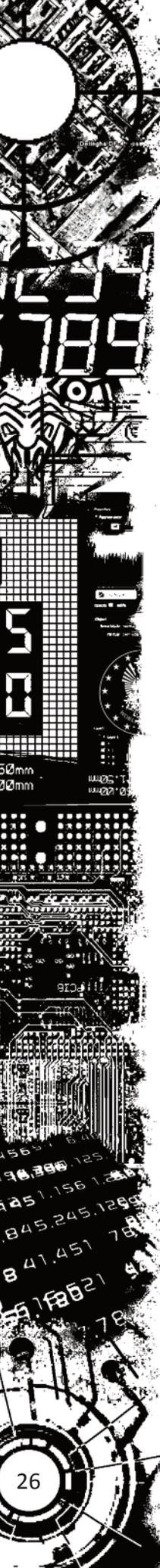
pero también vigilar su espalda. Si hablamos de una misión de infiltración debe asegurarse de que el agente pueda oír a sus supervisores en la base, pero también avisarle si se acerca alguna patrulla de guardia. En ocasiones los agentes de apoyo hacen las labores de uno de comunicaciones sobre el terreno, pero cuando es una misión especialmente complicada o hay muchos factores interviniendo es preciso contar con un agente de comunicaciones competente.

- **Dormido.** Más que un tipo de agente, es una condición particular de algunas personas y es, con diferencia, el menos frecuente de los agentes. Un agente dormido es una persona que está llevando una vida normal hasta que es “despertado” en algún momento. En ocasiones este agente sencillamente está esperando una señal o, en los casos más raros y peligrosos, ha sido sometido a un lavado de cerebro tal que ignora que es un agente y sólo lo descubre al ser expuesto a cierto estímulo (por ejemplo, una palabra) que le obliga a realizar una tarea determinada sin que sea capaz de evitarlo. En las partidas más realistas de **Eyes Only** esta segunda posibilidad no estará disponible.
- **Especial.** Los agentes especiales son agentes corrientes que han destacado tanto en alguna labor concreta (investigación, asesinato, infiltración, etc.) que permanecen inactivos hasta que su talento es requerido. Normalmente sólo se dedican a su especialidad y no hay nadie más con su talento en toda la organización, por lo que se les suele asignar misiones extremadamente

arriesgadas dónde sólo ellos pueden salir victoriosos... si tienen suerte.

- **Infiltrado.** Un agente infiltrado es un agente de una organización que debe conseguir ser admitido en otra y mantenerse en ella hasta que su organización real consiga la información que necesita. Muchas veces estas misiones son de alto riesgo, como cuando deben infiltrarse en una organización enemiga, pero en otras ocasiones son terriblemente largas y tediosas, como infiltrarse en otro país, conseguir atraer a determinada persona e iniciar una relación con ella para lograr información a largo plazo. Los agentes infiltrados tienden a manifestar problemas mentales a largo plazo como consecuencia del estrés de su trabajo.
- **Tecnología.** Los agentes de tecnología son los inventores de la organización. Normalmente tienen asignada una cuenta de gastos enormemente grande dedicada a desarrollar nuevas herramientas que hagan más fácil la labor de los demás agentes, desde micrófonos indetectables hasta armas ocultas en una caja de cerillas, pasando por sistemas de detección, ordenadores de mayor capacidad a la disponible en el mercado y un largo etcétera. En ocasiones deben participar en misiones de campo, como cuando su talento es necesario para sortear algún tipo de medida, pero ellos prefieren quedarse en su laboratorio trabajando. Todos los aparatos del capítulo relativo a Dispositivos de este juego han sido desarrollados por agentes de tecnología.





Como ya se ha comentado, esta clasificación está basada más en los “perfiles” de agentes para facilitar el trabajo de los jugadores que en una tipología que sigan todas las organizaciones de **Eyes Only** sigan. El Director de Juego puede crear sus propias clasificaciones para sus organizaciones si lo desea, o emplear ésta en aras de la simplicidad.

UN DÍA DE TRABAJO

Una misión cualquiera en una organización cualquiera comienza cuando el supervisor de los agentes debe responder a algún tipo de situación, desde conseguir tecnología puntera hasta rescatar a un agente comprometido. El supervisor suele requerir información a los agentes administrativos y evaluaciones preliminares a los analistas, mientras selecciona al equipo para la misión, que se compondrá de agentes de campo, apoyo, comunicaciones y, de manera excepcional, de un agente especial.

El equipo que realizará la misión se reúne con el supervisor, que les asigna la tarea y si es preciso les reúne con los analistas apropiados. Después el equipo visita a los agentes de tecnología para que les provean de las herramientas necesarias para la misión.

Después de esto el equipo se desplaza hasta su destino y realiza la misión. Cumplidos los objetivos, se dirigen al “punto de extracción”, el lugar establecido por la organización para sacarles rápidamente del lugar donde han estado trabajando. Al volver a la base, el líder de la misión realiza un informe a su supervisor y todos se van a descansar hasta el próximo día de trabajo, donde la rutina volverá a repetirse.

ENTRENAMIENTO DE AGENTES

Cualquier agente te dirá que para su trabajo se nace, no se hace. Esa creencia, tan extendida en algunos círculos, es bastante inexacta. Realmente muchos tipos de personas pueden desempeñar un trabajo en una agencia de espionaje si cumplen ciertas características y se someten a cierto entrenamiento. Resulta sorprendente ver cómo personas tan moleestamente “comunes” resultan ser espías... porque precisamente es para eso para lo que las han preparado. También es cierto que determinados puestos requieren de unas aptitudes que si no se nace con ellas es difícil conseguir en menos de una vida de entrenamiento continuado. En cualquier caso, nazca o se haga, el agente debe pasar indefectiblemente por un proceso de adiestramiento que por lo general será denso, largo y extenuante. Todos hemos oído casos de personas comunes enfrentadas a este mundo por circunstancias de la vida, pero no creas los rumores: la mayor parte de

ellos acaban con una bala en la sien antes de que acabe su primer día como agentes amateur.

El entrenamiento varía sustancialmente de unas organizaciones a otras, así que no podemos entrar en detalles al respecto en este momento, lo que sí está claro es que el entrenamiento es específico para el puesto que va a desempeñar el agente (un agente de campo requiere una carga física mucho mayor que un analista, por ejemplo), si bien suelen trabajarse todas las áreas, aunque sea ligeramente, para no tender a la sobre-especialización. Uno de los procedimientos más cuidadosos es el reclutamiento, pues ninguna organización quiere perder el tiempo con candidatos a agente que no van a tener lo que hay que tener para acabar el entrenamiento. Por ello, los ojeadores de cada agencia suelen estar siempre ocupados viajando de aquí para allá realizando observaciones de candidatos.

También es habitual que el periodo de aprendizaje se haga con un tutor y un reducido grupo de reclutas, aunque puntualmente participen otros tutores para ciertas materias específicas. El contenido de las sesiones de aprendizaje es eminentemente aplicado, tratando de facilitar la generalización de lo aprendido a la enorme variedad de situaciones que van a tener que manejar los futuros agentes. Aunque se suelen proporcionar sesiones de información clasificada, ésta no suele ser demasiado comprometedor para la organización, evitando así fugas, bien sea por la presencia de agentes infiltrados o porque el recluta, ya licenciado, fracase en una de sus primeras misiones y sea interrogado por el enemigo.

Otro procedimiento muy generalizado es la evaluación psicológica. Una o varias veces durante su instrucción el aspirante a agente será entrevistado y evaluado por los servicios psicológicos y psiquiátricos de la organización para comprobar si es apto para el puesto al que se le quiere destinar y para tratar de hacer un examen lo más realista posible de su personalidad y aptitudes. Dado que muchos agentes odian entrevistarse con el equipo psicológico de su agencia, es muy posible que guarde relación con las duras pruebas de la fase de instrucción.

El último procedimiento clásico dentro del entrenamiento de agentes es la prueba final, el examen definitivo para comprobar si el agente ya está listo para incorporarse a su puesto de trabajo. Cada organización desarrolla su propia prueba, pero por lo general ésta evalúa al menos todos los aspectos tratados en la formación y en ocasiones incluso se realiza sin que el candidato lo sepa, disfrazándose como algo acontecido dentro de la propia formación o en su vida diaria.

Encontrarás más información sobre los métodos de entrenamiento de agentes de cada una de las organizaciones principales de **Eyes Only** en el capítulo dedicado a las mismas.

PROBLEMAS DE UNA DOBLE VIDA

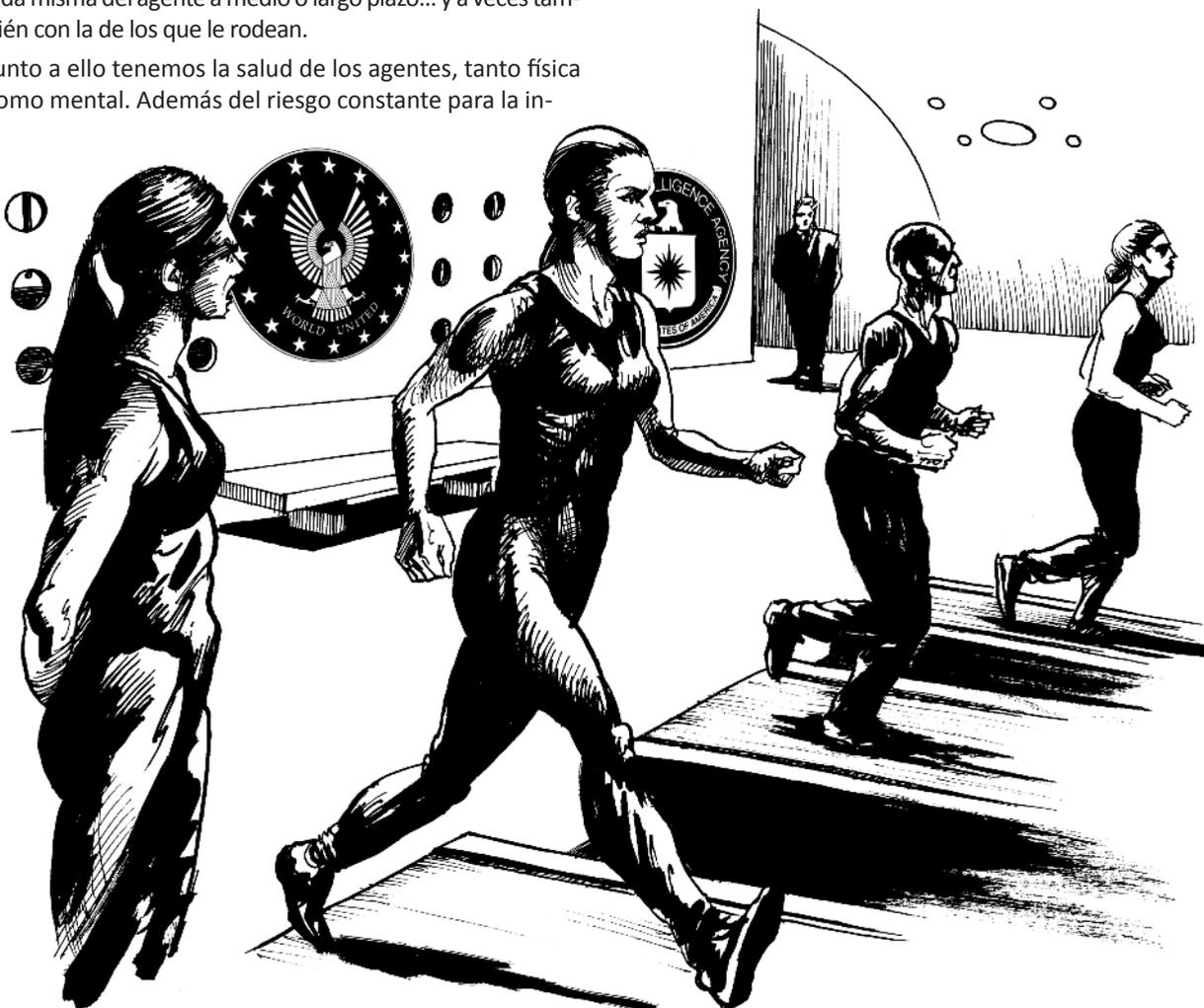
A menudo reparamos únicamente en el exotismo de la vida del agente secreto, olvidándonos de todos los problemas que acarrea. Aunque esperamos que estas líneas no desanimen a ningún jugador a interpretar a un espía en **Eyes Only**, sino que le permitan dotar de mayor profundidad a sus personajes y su trasfondo.

El grupo de problemas más evidente es el de los que rodean la vida diaria. Si los agentes tienen un círculo de familia y amigos corrientes, tendrá que desarrollar una intrincada mascarada que le permita justificarse ante ellos cada vez que tenga que viajar repentinamente y la increíblemente alta frecuencia con la que le ocurren "accidentes" que le hacen llegar magullado o incluso con heridas de mayor gravedad a la próxima tarde de *Scrabble*. Cuando el agente tiene una relación más íntima aún, como la convivencia, entonces los problemas se multiplican. No obstante, casi todos los agentes prefieren mantener esta farsa y mentir día tras día a sus allegados antes que renunciar a ellos. La imagen del agente solitario que se dedica a tiempo completo a su trabajo es una de las más temidas, porque suele acabar o con la cordura o con la vida misma del agente a medio o largo plazo... y a veces también con la de los que le rodean.

Junto a ello tenemos la salud de los agentes, tanto física como mental. Además del riesgo constante para la in-

tegridad física de los agentes de campo, la tensión en el lugar de trabajo que padecen todos los agentes puede degenerar con el tiempo en estrés, ansiedad y otros trastornos de mayor entidad, y cualquiera de estos trastornos puede conducir a un error fatal. Unido a la reticencia que suelen padecer todos los agentes a las evaluaciones psicológicas, el bienestar mental de los miembros de las organizaciones suele estar en cuestión en todo momento. Un aspecto de la salud que no suele contemplarse son los riesgos no detectados: en muchas de sus misiones los agentes que no hacen trabajo de oficina se las ven con componentes experimentales, con nuevos compuestos químicos e incluso con reliquias que pueden haber sido expuestas a agentes desconocidos. Estas sustancias pueden entrar en contacto con el agente y, a largo plazo, acabar con su vida. Todos, en la organización que sea, han tenido un compañero que desarrolló un cáncer terminal en muy poco tiempo, y no pueden evitar preguntarse si tal vez se debió a una circunstancia como ésta.

Un tercer riesgo asociado con el desempeño de un oficio como éste no es para la integridad personal del agente, sino para sus allegados. La mayor parte de los agentes no destaca demasiado, pero seguramente unos agentes aguerridos



dos como los de los personajes jugadores despertarán interés y, sobretodo, se convertirán en enemigos de mucha gente a lo largo de sus aventuras. El precio de hacer lo que se cree correcto es un tópico en las historias del género, con los protagonistas viendo cómo sus familias y amigos son puestos en jaque por enemigos de su pasado.

Por último, otro riesgo frecuente que corren los agentes secretos es implicarse demasiado en su trabajo. Las tareas que tienen que llevar a cabo pueden suponer situaciones tan tensas como sacrificar una vida inocente por un bien mayor, perder a un compañero en el curso de una misión e incluso saber cuando rendirse para seguir luchando mañana. Con mucha frecuencia los agentes pierden el norte en una misión demasiado personal para ellos y acaban en una espiral de autodestrucción de la que son incapaces de salir. El tópico del agente que trata de vengar a un compañero se repite con cierta frecuencia.

Ahora que ya conoces los riesgos puedes decidir con algo más de criterio si la vida que deseas para tus personajes es la del agente secreto. Te espera una vida repleta de aventuras y satisfacciones, pero también de dolor y sufrimiento personal. Bienvenido al mundo del espionaje, nadie dijo que fuera a ser fácil...

LOS AGENTES EN JUEGO

Aunque el sistema de juego de **Eyes Only** busca precisamente la flexibilidad y que los personajes que puedan crearse sean completamente diferentes, es posible que algunos jugadores valoren ciertos consejos a la hora de crearse sus agentes. Por ello, a continuación detallamos algunas guías para crear un agente de cada uno de los diez tipos presentados previamente, indicando cuales son las Características, Habilidades y Trasfondos donde podría destacar. Estos consejos son, como su propio nombre indica, algunas sugerencias y no reglas que deban cumplirse a rajatabla. Su fin es agilizar la creación de personajes, ya que siguiendo estos consejos el proceso se reduce al tener menos opciones que considerar.

ADMINISTRATIVO

Características: Intelecto

Habilidades: Burocracia, Falsificación, Informática

Trasfondos: Apariencia respetable, Chantajista / En baja forma

ANALISTA

Características: Carisma, Intelecto

Habilidades: Conocimiento académico, Liderazgo, Negociación, Táctica

Trasfondos: Posición, Reputación, Sosegado / Chantajeado, Intolerancia

APOYO

Características: Carisma, Destreza

Habilidades: Bajos fondos, Falsificación, Vigilancia / Deuda de honor, Marca distintiva

Trasfondos: Identidad falsa, Sentido agudo

ASALTO

Características: Destreza

Habilidades: Alerta, Armas de fuego (largas), Táctica

Trasfondos: Duro de matar / Obsesión, Protegido

CAMPO

Características: Carisma, Percepción

Habilidades: Alerta, Armas de fuego (cortas), Idioma, Vida social

Trasfondos: Afortunado, Guapo / Enemigo, Identidad confundida, Secreto

COMUNICACIONES

Características: Percepción

Habilidades: Electrónica, Informática, Vigilancia

Trasfondos: Sentido agudo, Sosegado / Conducta compulsiva

DORMIDO

Características: Destreza

Habilidades: Armas de fuego (cortas), Conocimiento no académico relevante para su trabajo, Sangre fría

Trasfondos: Marcado por su pasado / Conducta compulsiva

ESPECIAL

Características: Una única Característica en la que destaca de manera excepcional respecto a las demás

Habilidades: entre una y tres Habilidades, seguramente que dependen de la Característica excepcional.

Trasfondos: Reputación, Talento / Enemigo, Obsesión

INFILTRADO

Características: Carisma, Voluntad

Habilidades: Conocimiento no académico (donde está infiltrado), Expresión, Farsa, Sangre fría

Trasfondos: Apariencia sospechosa / Antecedentes penales, Infiltrado

TECNOLOGÍA

Características: Intelecto

Habilidades: Dispositivos, Electrónica, Informática, Mecánica

Trasfondos: Dispositivo, Talento / Conducta compulsiva, Feo, En busca y captura.

DOSSIERS

Toda organización está compuesta por personas, personas de carne y hueso que desempeñan las tareas que se les asignan, bien sea como agentes de campo, como supervisores, tecnólogos, analistas o incluso directores. En este capítulo presentamos treinta y seis ejemplos de estas personas, de manera que pueden ser utilizados como personajes no jugadores por el Director de Juego o como Personajes Jugadores para una partida rápida de **Eyes Only**. Además, su historial y estadísticas pueden adaptarse para dar lugar a personajes similares pero de otras organizaciones o con trasfondos totalmente distintos con muy poco trabajo. Todos han sido generados con 30 Puntos de Drama. Para más información sobre la creación de personajes te invitamos a consultar el próximo capítulo.

Es la hora de planificar tu misión, ¿Qué agentes necesitas?



LA AGENCIA



DIE TEMPELRITTER



IL SACRARIO



KETSU SHITA TORA



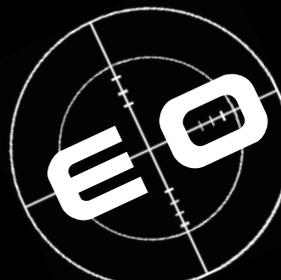
ACCIÓN GLOBAL



LIGA DE LOS NUEVE



EL KISWA



INDEPENDIENTES



BEN LOVELOCK

[AGENTE DE APOYO]

Antes de ingresar en La Agencia, el agente Lovelock tenía una prometedora carrera como responsable de seguridad en una empresa inglesa de armamento con contratos con diversos países de relevancia en el panorama político actual. La muerte de su pareja en un accidente de tráfico le hizo caer en una profunda depresión y rehuir sus responsabilidades en la empresa.

La Agencia contactó con Lovelock a través de su psicoterapeuta, la cual le incitó a que viajara por el mundo para olvidar su tragedia personal. A lo largo de sus viajes fue observado por diferentes expertos y cuando se le consideró preparado se le invitó a unirse a la organización.

Ben Lovelock ha demostrado su lealtad a La Agencia en todo momento, de hecho sus evaluaciones señalan una tendencia a involucrarse demasiado en su trabajo. Ha participado en numerosas misiones de campo, pero también ha sido destinado ocasionalmente a puestos de asesor táctico o como profesor en la academia.

Características: Aguante +1, Carisma 0, Destreza +1, Fuerza +1, Intelecto 0, Percepción +3, Voluntad 0.

Habilidades: Alerta +2, Armas de fuego (cortas) +0, Atletismo +1, Bajos fondos -2, Buscar +0, Cerrajería -1, Conocimiento no académico (coches antiguos) -1, Conducir (camión) -1, Conducir (coches) +0, Discreción +3, Disfraz -1, Explosivos -1, Idioma (ruso) -2, Investigación -1, Medicina -1, Paracaidismo -1, Pelea +1, Sangre fría +0, Seguridad -1, Vigilancia +0.

Ventajas: Apariencia respetable 1, Salud de hierro 2.

Desventajas: En baja forma 1.

Puntos de Drama: 5.



CHAD BENTLEY

[AGENTE ENCUBIERTO]

El agente Bentley (Nombre en clave: "Imperial") es un experto en operaciones encubiertas de larga duración. Antes de ser reclutado colaboraba con la policía de Los Ángeles actuando como infiltrado para atrapar camellos, pero La Agencia le sometió a un intenso proceso de instrucción que le ha llevado a convertirse desde un bohemio escritor hasta un peligroso terrorista, con un cien por cien de éxito en sus misiones.

Desde hace diecisiete meses Bentley trabaja bajo la tapadera de Alphonse Ellery, un traficante de armas de próxima generación con sede en Berlín. En su último contacto con su supervisora (la agente Bow, destinada actualmente en el OPCAT) comentó que había contactado con John Diersmissen, un rico berlinés al que cierta inteligencia vincula con *Die Tempelritter*. Además, Bentley ha podido contactar con otros grupos terroristas como Los Insurgentes de Kiev y La Yihad Ámbar.

Aunque Bentley ha mostrado una tolerancia a la incertidumbre excepcional en sus anteriores misiones, en los últimos tiempos se ha mostrado evitativo y quizás empieza a mostrar signos de paranoia. ¿Se trata de una amenaza real o una consecuencia de su desgaste como agente encubierto?

Características: Aguante 0, Carisma +4, Destreza +1, Fuerza -1, Intelecto +3, Percepción +2, Voluntad +3.

Habilidades: Alerta +1, Armas de fuego +0, Artes marciales (kárate) -1, Bajos fondos +0, Buscar +0, Cerrajería +1, Conducir (coches) -1, Cultura general +4, Discreción +2, Disfraz +1, Empatía +1, Expresión +3, Falsificación +0, Farsa +3, Investigación +3, Sangre fría +1, Seducción +2, Seguridad +1, Informática +0, Negociación +3.

Ventajas: Afortunado 1, Contactos 3, Guapo 1, Memoria eidética 1.

Desventajas: Delirios +2, Infiltrado +2.

Puntos de Drama: 2.



GEORGE R. PRESSMAN

[SUPERVISOR]

Pressman es un hombre de acción, un capitán de equipo. De pasado militar, dirigió una unidad de operativos en la guerra del Golfo y fue capturado sacrificándose para que los miembros de su unidad escapasen con vida. Fue sometido a grandes torturas, pero nunca quebrado. Tras meses de dolor fue liberado en un intercambio de prisioneros.

Aunque jamás lo dirá, la tensión vivida en aquellos meses superó a Pressman. Se sintió abatido, aunque agradecido de volver con su familia. Los hombres de su unidad le visitaban una y otra vez procurando que supiera cuánto agradecían el sacrificio que había hecho. Pero eso no le bastaba, a sus cincuenta años de edad Pressman necesitaba un nuevo desafío que le hiciera sentirse vivo. La Agencia fue ese desafío.

Después de tres años coordinando operaciones por todo el mundo Jack Summers, Director de La Agencia, le reclamó para que dirigiera su propia división en territorio estadounidense, pero con capacidad de acción global. George aceptó el desafío y desde entonces se ha vuelto más afable: siente que ayuda a su país de nuevo, pero además lo hace cerca de su familia y amigos. Pressman es un hombre feliz... pero precisamente por eso es un hombre vulnerable.

Características: Aguante +4, Carisma +3, Destreza 0, Fuerza 0, Intelecto +2, Percepción +2, Voluntad +2.

Habilidades: Armas de fuego (cortas) +1, Armas pesadas +0, Burocracia +1, Buscar +0, Conocimiento no académico (Historia militar) +1, Conducir (coches) -1, Cultura general +0, Deporte (golf) -2, Discreción +1, Empatía +1, Explosivos -2, Expresión +1, Farsa +2, Idioma (árabe) +0, Intimidación +3, Investigación +1, Liderazgo +4, Negociación +1, Táctica +2, Tortura +0, Vida social +1, Vigilancia +1.

Ventajas: Afiliación (ejército) 1, Alto umbral del dolor 1, Apariencia respetable 1, Favor 1, Posición (La Agencia) 1.

Desventajas: Marca distintiva +1, Marcado por su pasado +2, Secreto +2.

Puntos de Drama: 1.



LAURA TANN

[ANALISTA TÁCTICO]

Laura es hija del senador Tann y de su segunda esposa, Margaret. Pasó la mayor parte de su juventud en un internado inglés, realizando posteriormente sus estudios de postgrado en Política Internacional. A su vuelta a los Estados Unidos trabajó cuatro años como miembro del gabinete del candidato republicano a la Presidencia, pero tras las elecciones decidió abandonar la campaña debido a diferencias con el Jefe de Campaña. Fue abordada por la organización en ese momento y fue adiestrada por el procedimiento ordinario.

La agente Tann ha participado en misiones como agente de apoyo, si bien su especialidad es el análisis táctico, especialmente las situaciones de conflicto internacional. Viaja frecuentemente a Europa y conoce a gran parte de los agentes destinados en Lyon. Laura tiene como pareja estable al periodista William Brown, especializado en arte contemporáneo. El año pasado la agente Tann perdió al hijo que esperaba con el Sr. Brown y eso le ha afectado gravemente.

Características: Aguante 0, Carisma +2, Destreza +2, Fuerza 0, Intelecto +3, Percepción +2, Voluntad +1.

Habilidades: Armas de fuego (cortas) +1, Artes marciales (judo) +0, Atletismo +0, Bellas artes (Arte moderno) -1, Burocracia +2, Buscar +2, Conocimiento académico (Ciencias políticas) +2, Conducir (coches) +0, Discreción +2, Empatía +1, Explosivos +0, Expresión +2, Falsificación +1, Idioma (alemán) -2, Idioma (español) -1, Informática +0, Investigación +1, Liderazgo +3, Negociación +2, Protocolos +2, Seducción +2, Seguridad +0, Táctica +3, Vida social +0.

Ventajas: Aliado 2, Bajo protección 1, Guapa 1, Inmunidad diplomática 3, Riqueza 1.

Desventajas: Bajo umbral del dolor +1, Obsesión +2, Delirios (cree que fue envenenada y por eso perdió a su hijo) +2, Obsesión (está obsesionada por encontrar al culpable) +2, Secreto +1.

Puntos de Drama: 1.





ALAN KRAUSE

[CABALLERO]

Desde que nació, Alan supo que estaba destinado a grandes cosas. Sus padres, ambos eminentes figuras del mundo de los negocios le decían que cuando creciera él sería tan importante como ellos, o puede que incluso más. Al cumplir la mayoría de edad sus padres le comunicaron que era hora de alcanzar ese destino, y le enviaron lejos de sus brazos. Le enviaron a manos de Los Templarios. Fue allí donde Alan se enteró que sus padres eran Maestros de la organización y que se esperaba que él se convirtiera en caballero muy pronto. Le pareció perfecto.

Lo que verdaderamente sorprendió a Alan de Los Templarios era la forma en que se llevaban al límite en los entrenamientos. Durante su juventud siempre se había considerado bendecido por un físico y unas capacidades intelectivas fuera de lo normal, pero entre los demás caballeros él era sólo uno más. Todos ellos eran sencillamente lo mejor de cuanto la Humanidad podía ofrecer. Eso le hizo comprender por qué ellos, Los Templarios, eran los elegidos para asumir La Revelación y llevar al mundo a su nuevo destino. Alan se encuentra ahora en un buen momento, pero la sombra de sus padres es alargada y no puede evitar sentirse inseguro por la posibilidad de no llegar tan alto como han llegado ellos.

Características: Aguante +1, Carisma +2, Destreza +3, Fuerza +1, Intelecto +3, Percepción +2, Voluntad +2.

Habilidades: Alerta +2, Armas de fuego (cortas) +2, Artes marciales (taekowndo) +0, Atletismo +1, Bellas artes (pintura) +0, Buscar +1, Conocimiento académico (Historia) +1, Conducir (coches) +2, Cultura general +2, Discreción +3, Explosivos +1, Expresión +1, Farsa +0, Idioma (alemán) +2, Informática +1, Intimidación +1, Investigación +2, Liderazgo +2, Maña +1, Negociación +2, Pelea +3, Pilotar (aviones) +1, Sangre fría +3, Seducción +2, Seguridad +3, Táctica +2, Vigilancia +0.

Ventajas: Posición (Los Templarios) 2.

Desventajas: Fanático +1, Intolerancia (débiles) +1, Obsesión (ascender) +1.

Puntos de Drama: 1.



ANDREA TYLENIS

[AGENTE DE CAMPO EN BUSCA DE VENGANZA]

Tyleneis es un agente de campo experimentado que lleva sirviendo a la causa de Los Templarios con fiereza desde hace más de seis años. Sus superiores se encuentran totalmente satisfechos con este ex-soldado de origen lituano, pero la verdad es que Tyleneis tiene sus propios motivos para que Los Templarios estén satisfechos con él y le mantengan en nómina: Andrea busca venganza.

Cuando él era soldado conoció a una mujer de la que se enamoró rápidamente y comenzaron a vivir juntos. Un día, la mujer desapareció sin más y dejó una única pista: una prueba de embarazo positiva en la basura. Esto enloqueció a Tyleneis, que abandonó todo para buscarla y la acabó encontrando... en Los Templarios. La mujer era un Caballero que había recibido la orden de buscarle y procrear con él. Le quería sólo por sus genes, todo lo que le había dicho, las palabras de amor que le habían susurrado, eran fingidas, y eso era más de lo que Tyleneis podía soportar. Quería vengarse. Por eso Tyleneis se las ingenió para entrar en la organización y espera su ocasión de reencontrarse con su "amada" para zanjar disputas. Después, puede que busque a su hijo y lo saque de este mundo criminal, aunque aún no lo tiene del todo claro.

Características: Aguante +3, Carisma 0, Destreza +2, Fuerza +4, Intelecto +2, Percepción 0, Voluntad +1.

Habilidades: Alerta +2, Armas de fuego (cortas) +4, Armas pesadas +2, Artes marciales (vale tudo) +1, Atletismo +3, Bajos fondos +2, Buscar +1, Cerrajería +2, Conducir (coches) +2, Discreción +1, Explosivos +1, Farsa +1, Idioma (inglés) -2, Intimidación +2, Mecánica +1, Paracaidismo +1, Pelea +1, Sangre fría +3, Seguridad +1, Tortura +1.

Ventajas: Afortunado 1.

Desventajas: Desapacible +2, Marca distintiva +1, Obsesión (encontrar a su hijo) +2.

Puntos de Drama: 1.



HOWARD ATTWOOD

[GENETISTA DE PLYMOUTH]

Cuando se doctoró en Genética Howard pensó que su futuro estaría en la Universidad, pero la verdad es que no funcionó. Los asfixiantes horarios de clases como profesor ayudante, la escasa financiación y ese dichoso comité ético... entonces Attwood fue captado por uno de los ojeadores científicos de Los Templarios y comenzó a trabajar para nosotros. Primero se hizo de una forma oculta, por medio de proyectos de investigación contratados por empresas fantasma, pero posteriormente se le invitó a abandonar la Universidad y unirse como investigador senior en las instalaciones de la organización en Plymouth.

Desde entonces Howard es extraordinariamente feliz. No solamente realiza el trabajo que le gusta y para el que se preparó durante tantos años, sino que le animan a que cada día vaya un paso más allá. Ha oído hablar del trabajo que la organización hace en Iberoamérica y está deseoso de trasladarse allí y comenzar a poner en práctica sus teorías en sujetos humanos.

Características: Aguante 0, Carisma 0, Destreza +2, Fuerza 0, Intelecto +3, Percepción +1, Voluntad +2.

Habilidades: Alerta +2, Armas de fuego (cortas) +0, Buscar +1, Conocimiento académico (Biología) +2, Conducir (coches) +1, Conocimiento académico (Genética) +3, Conocimiento no académico (revistas científicas) +2, Idioma (alemán) -1, Idioma (inglés) +5, Informática +2, Medicina +2, Pelea +1, Pilotar (barcos de vela) +0, Protocolos -1, Sangre fría +1.

Ventajas: Impávido 1, Posición 1, Salud de hierro 2, Talento (Conocimiento académico: Genética) 1.

Desventajas: Mala reputación (Universidad) +1.

Puntos de Drama: 5.



CHARLES PANETTIERE

[ESTUDIOSO DE LA REVELACIÓN]

Para muchos miembros de Los Templarios acercarse a La Revelación es como mirar el rostro de Dios. Para Charles, sin embargo, es como mirar un puzzle. Desde que era pequeño la organización supo que podría ser un buen estudioso y su paso por el rango de Escudero supuso sólo unas pocas misiones de bajo riesgo. Aunque su supervisor le dijo que había tenido suerte, para Charles Panettiere aquello era sólo una señal de que los altos mandos de Los Templarios sabían de su valía y se las habían arreglado para preservarlo. En cierto modo, se puede decir que tiene un elevado concepto de sí mismo, pero es un término que se queda corto. Charles Panettiere está convencido de que será quién descifre finalmente La Revelación.

Precisamente por esa razón tener que alejarse de su despacho resulta terriblemente molesto para él. Cualquier cosa que se aleje de su misión como estudioso es irritante y motivo de discusión. Aunque se ha reemplazado a su supervisor en varias ocasiones, él sigue encontrando pegas al siguiente que ostente el cargo, sea quién sea. Con el tiempo, la organización está empezando a pensar que Panettiere es más un problema que una solución y, aunque sea de forma inconsciente, él ha tomado nota de ello. Ahora está dispuesto a probar las teorías más peregrinas y a viajar hasta lo más recóndito del Globo para probar que sólo con su talento La Revelación será finalmente desvelada.

Características: Aguante 0, Carisma -2, Destreza 0, Fuerza 0, Intelecto +5, Percepción +3, Voluntad +3.

Habilidades: Buscar +4, Conocimiento académico (Historia) +5, Conocimiento no académico (antigüedades) +4, Conocimiento no académico (La Revelación) +6, Conocimiento no académico (otras culturas) +3, Cultura general +5, Falsificación +2, Idioma (alemán) +2, Idioma (francés) +5, Idioma (hebreo) +2, Idioma (inglés) +3, Idioma (latín) +2.

Ventajas: Alta autoestima 1, Bajo protección 1, Contactos (anticuarios, académicos) 2, Memoria eidética 1, Posición 1, Talento (Conocimiento no académico: La Revelación) 1.

Desventajas: Obsesión (La Revelación) +2.

Puntos de Drama: 1.





MAMADU ENGOLA

[AGENTE DE CAMPO]

Mamadu no se considera una buena persona, bueno, a decir verdad no se considera una persona con libre albedrío. Su vida de vasallaje hacia El Sagrario se inició cuando fue sacado de la miseria que rodeaba su infancia, donde encontrar alimento para cada día era toda una odisea. Como a tantos otros, El Sagrario le alimentó, le enseñó y finalmente entrenó como agente de campo, garantizando que en el proceso se convirtiera en una máquina de matar que no cuestionase ningún tipo de órdenes. Mamadu era uno más, y así se sentía, hasta que una misión en Nepal fracasó, sus compañeros murieron y él sobrevivió con graves heridas.

Creyó que aquél era su fin, pero una humilde familia nepalí le encontró y veló por su vida, sanando sus heridas y alimentándole. Mamadu supuso que si hacían eso era porque querían algo de él, pero no era así, lo hacían sencillamente porque lo consideraban éticamente correcto. Cuando estuvo totalmente recuperado, dio las gracias a la familia, tal y como le habían enseñado en El Sagrario, y volvió a casa, omitiendo en sus explicaciones el tiempo pasado con aquella familia, aunque no sabía por qué. Este episodio ha hecho que el agente de campo empiece a cuestionarse algunas cosas, y cada vez empieza a sentirse una persona y no una herramienta, una persona que piensa, opina y siente.

Características: Aguante +3, Carisma -3, Destreza +2, Fuerza +4, Intelecto 0, Percepción 0, Voluntad +1.

Habilidades: Alerta +3, Armas de fuego (cortas) +2, Armas de fuego (largas) +3, Atletismo +2, Conducir (camiones) +1, Idioma (francés) -4, Idioma (italiano) -4, Intimidación +2, Pelea +4, Paracaidismo +0, Sangre fría +5, Vigilancia -1, Conocimiento no académico (El Sagrario) -1, Conocimiento no académico (Religión) -3.

Ventajas: Alto umbral del dolor 1, Ambidiestro 1, Duro de matar 2, Impávido 1, Sosegado 1.

Desventajas: Bajo sospecha +1, Negado (empatía) +1.

Puntos de Drama: 3.



RAÚL OTERO

[VIEJO PASTOR]

Raúl Otero ha vivido una vida larga y, sin embargo, ésta le sigue sorprendiendo. De orígenes humildes, sintió la llamada de la Fe y se hizo seminarista, para después ser ordenado cura. Aunque se le destinó a una diócesis cerca de sus orígenes, él lo rechazó de plano y pidió ser enviado a sitios más duros, donde hiciera falta una persona que escuchase y ayudarse a los demás. África parecía el lugar ideal para él.

Los primeros años de trabajo fueron duros para él, pero acabó por apreciar a esa tierra y a su gente. Entendía las cosas que se habían visto obligados a hacer, aunque siempre que podía reprobaba los métodos crueles o agresivos en exceso. Seguramente fue su sinceridad la que hizo que los señores de la guerra locales le respetasen. Pero llegó un día en que se encontró demasiado mayor para seguir luchando, así que pidió un traslado para acabar sus días en calma... no se imaginaba que su destino iba a ser El Sagrario, donde le ofrecieron seguir ayudando con su particular forma de ver el mundo, escuchando a los agentes y dándoles la absolución. Raúl no puede evitar sentirse un poco fuera de lugar, pero realiza su tarea con diligencia.

Características: Aguante -2, Carisma +4, Destreza -1, Fuerza -3, Intelecto +3, Percepción +3, Voluntad +3.

Habilidades: Alerta +1, Conocimiento no académico (culturas africanas) +2, Conducir (camiones) -4, Conducir (coches) -3, Conocimiento académico (Teología) +3, Cultura general +4, Empatía +6, Expresión +5, Idioma (español) +5, Idioma (amárico) +0, Idioma (francés) +0, Idioma (latín) -1, Idioma (portugués) -1, Idioma (senegalés) -1, Liderazgo +3, Mecánica -1, Medicina -1, Negociación +5, Sangre fría +3, Supervivencia +1, Trato con animales +3.

Ventajas: Contactos 2, Impávido 1, Influencia 1, Reputación 1, Sosegado 1.

Desventajas: En baja forma +1, Insuficiencia cardiorrespiratoria +1, Pobreza +1.

Puntos de Drama: 1.



ANDRE RIANE

[AGENTE DE INCÓGNITO]

Para la mayor parte de Lyon, Riane es un reputado profesor de la Universidad local especializado en Historia de las Religiones. Sus trabajos son alabados por los expertos y conocidos por el gran público, y con frecuencia Riane tiene que confiar sus clases a sus ayudantes porque tiene que viajar por todo el mundo dando conferencias. Todo esto es cierto, pero hay mucho más.

Riane es el único agente de El Sagrario en Lyon, y su objetivo es vigilar la sede de La Agencia en la zona. Dado que es una persona madura y conocido en la comunidad, utiliza eso para justificar sus continuas visitas a cafés para participar en tertulias, su costumbre de dar paseos por el parque para pensar en sus artículos, etc. en oportunidades de observar a los agentes que han identificado en la zona. Riane anteriormente trabajaba como asesor, presentando informes a la organización, pero esta oportunidad de hacer trabajo de campo le resulta excepcionalmente atrayente.

Características: Aguante +3, Carisma 0, Destreza 0, Fuerza +3, Intelecto +4, Percepción +4, Voluntad +5.

Habilidades: Alerta +3, Atletismo -1, Bajos fondos -1, Burocracia +0, Buscar +1, Conocimiento académico (Religión) +4, Conocimiento no académico (Ocultismo) +1, Cultura general +1, Empatía +1, Idioma (alemán) -1, Idioma (arameo) +0, Idioma (español) -1, Idioma (latín) +0, Intimidación +2, Investigación +0, Juego +0, Lanzar +0, Protocolos -1, Sangre fría +3, Seguridad -1, Supervivencia -1, Táctica +0, Tortura +0.

Ventajas: Impávido 1.

Desventajas: Obsesión (saber científico) +2, Protegido (alumno por el que siente debilidad) +1, Secreto (su verdadero trabajo) +1.

Puntos de Drama: 2.



PADRE LORENZO CORSO

[AGENTE INDEPENDIENTE]

A diferencia de otros agentes, la historia de Corso no es excepcional ni está marcada por más hechos en su vida que el de su primer amor, una compañera de facultad con la que mantuvo un intenso idilio para después abandonarlo e ingresar en la Iglesia Católica. El talento y agudeza de Corso no pasaron inadvertidos para el Vaticano, que rápidamente le encontró un lugar analizando presuntos "milagros" y otros hechos divinos por todo el globo. A lo largo de ese periodo de su vida fue captado por El Sagrario, que le hizo ver que podía continuar con su servicio a Dios de una forma incluso más elevada.

Actualmente, el estatus de Corso es de agente independiente. Viaja por el mundo a su antojo hasta que es requerido para alguna investigación, momento en el cual trabaja a tiempo completo en el tema, el tiempo que haga falta. El Sagrario está muy satisfecho con los éxitos de Corso, aunque en su último trabajo en España, el padre parecía distraído... ¿Tendría algo que ver el hecho de que se reencontró con su viejo amor?

Características: Aguante -1, Carisma +1, Destreza 0, Fuerza -2, Intelecto +4, Percepción +3, Voluntad +2.

Habilidades: Alerta +1, Bajos fondos +1, Buscar +3, Conducir (coches) -1, Conocimiento académico (Física) +3, Conocimiento académico (Historia del arte) +3, Conocimiento académico (Química) +3, Conocimiento académico (Religión) +3, Disfraz +0, Expresión +1, Farsa +1, Idioma (alemán) +1, Idioma (francés) +1, Idioma (griego) +1, Idioma (inglés) +1, Idioma (latín) +1, Investigación +4, Protocolos +2, Sangre fría +2, Vigilancia +2.

Ventajas: Alta autoestima 1, Impávido 1, Memoria eidética 1, Sureño ligero 1, Talento (investigación) 1, Riqueza 2.

Desventajas: Adicción (tabaco) +1, Bajo sospecha +1, Marcado por su pasado (viejo amor) +3.

Puntos de Drama: 5.





ISEUL KIM

[EXPERTA EN INFILTRACIÓN]

Iseul nació en el seno de una familia coreana de ideas progresistas, y rápidamente se contagió de su espíritu. Aprovechó la primera ocasión que se le presentó para salir del país y se dedicó a viajar aprovechando becas, trabajos eventuales y todo lo que conseguía para subsistir. Esto preparó el terreno para que El Tigre la reclutase, ya que se convirtió en una persona extremadamente sociable y con la experiencia suficiente como para no resultar una extraña en ningún sitio. Como ocurre en ocasiones, precisamente quién más tiempo pasa lejos de la patria más la ama, y con Iseul ocurrió justamente eso: cuando El Tigre Unido se le presentó como un ideal patriótico y solicitó sus habilidades, ella aceptó encantada.

Actualmente, Iseul sigue haciendo lo que hacía en su juventud, mezclándose con la gente y compartiendo sus vivencias, pero en esta ocasión lo hace con objetivos claramente definidos. Allá donde hace falta alguien que se infiltre en un hospital para acceder a ciertos informes, Iseul será una estudiante de intercambio estupenda. Si El Tigre precisa saber qué se cuece en una corporación, Iseul será una buena secretaria. Nada se escapa a esta camaleónica agente.

Características: Aguante 0, Carisma +3, Destreza +2, Fuerza 0, Intelecto +2, Percepción +2, Voluntad +1.

Habilidades: Alerta +2, Armas de fuego (cortas) +0, Atletismo +1, Buscar +2, Cerrajería +0, Conocimiento académico (Ciencias de la Información) +0, Cultura general -2, Discreción +2, Empatía +2, Farsa +4, Idioma (chino) -1, Idioma (Inglés) +0, Idioma (japonés) -1, Idioma (coreano) +3, Informática +0, Maña +0, Medicina +0, Oficio (secretaría) +0, Pelea +2, Protocolos -2, Sangre fría -1, Seducción +2, Seguridad +0, Supervivencia -2, Vida social +3, Vigilancia +0.

Ventajas: Apariencia respetable 1, Identidad falsa 1, Guapa 1.

Desventajas: Negada (seducción) +1.

Puntos de Drama: 2.



LI ZHANG

[VIEJO ZORRO]

Cuando la mayor parte de los agentes con los que Li Zhang trabaja aún estaba en pañales, él ya se movía por todo el globo protegiendo los intereses de China. Comenzó su carrera como asistente del embajador chino en Inglaterra, pero sus habilidades para mantener ocultos los escándalos del alcohólico embajador y su tendencia a pegar a su esposa no pasaron desapercibidas. A Li Zhang se le ofreció entrar en el servicio secreto como analista, donde desempeñó su labor diligentemente durante años.

Cuando El Tigre Unido se fundó, Li Zhang fue uno de los agentes que inauguraron la nueva organización. Como recuerda en ocasiones con cierta nostalgia, fue él quién abrió por primera vez la puerta de la oficina de Seúl. Li Zhang es considerado por quién no le conoce como un "dinosaurio", alguien que hace las cosas al viejo estilo y claramente obsoleto, pero quién le conoce lo define más bien como "un viejo zorro hijo de la gran puta".

Características: Aguante -1, Carisma +4, Destreza -3, Fuerza -2, Intelecto +4, Percepción +3, Voluntad +3.

Habilidades: Alerta +2, Bajos fondos +2, Bellas artes (Caligrafía) -3, Burocracia +2, Buscar +2, Conocimiento académico (Biología) +2, Conocimiento académico (Historia) +2, Conocimiento académico (Ciencias Políticas) +2, Conocimiento académico (Psicología) +2, Conocimiento no académico (sectas asiáticas) +2, Conocimiento no académico (venenos) +2, Cultura general +0, Disfraz +3, Empatía +3, Expresión +4, Farsa +3, Idioma (alemán) +1, Idioma (español) +1, Idioma (francés) +1, Idioma (inglés) +1, Idioma (japonés) +1, Idioma (coreano) +1, Intimidación +2, Investigación +3, Medicina +2, Sangre fría +3, Táctica +2, Tortura +2.

Ventajas: Afortunado 1, Alta autoestima 1, Apariencia sospechosa 1, Chantajista 1, Legalmente inexistente 2, Posición 3, Resistencia a venenos 1.

Desventajas: Adicto (opio) +3, Antecedentes penales +1, En baja forma +1, En busca y captura +2, Fanático (El Tigre Unido) +1, Marcado por su pasado +2.

Puntos de Drama: 2.



ARTHUR LOGAN

[FORMADOR DE AGENTES]

Arthur fue un excelente formador de agentes de campo del MI-6 durante la década de los 70. Sin embargo, los cambios en la parte más política de la organización y su tendencia a ser terriblemente sincero (con tacto, pero sincero) le valieron una invitación a retirarse en los 90. Herido en su orgullo, Arthur no supo desengancharse del mundo espionaje y continuó leyendo entre líneas en los periódicos, tratándose con sus contactos y demás.

Un día, una mujer oriental le abordó en la calle y le ofreció la oportunidad de seguir siendo útil, Logan se consideraba un patriota y aquella mujer no parecía ni remotamente relacionada con el servicio inglés, así que cuando estaba a punto de negarse... dijo que sí. Santo Dios, su Gobierno le había dado la espalda, le había utilizado y tirado como un trapo viejo, era justo que alguien le reconociera su trabajo. Así fue como Arthur entró en El Tigre, creó un sistema de entrenamiento propio, y las cifras hablan por sí solas: los agentes no sólo hacen mejor su trabajo, sino que sufren menos daños durante las misiones. Arthur está profundamente orgulloso y se siente útil trabajando para una organización a la que cada vez aprecia más... ¿O tal vez es sólo una forma de autoconvencerse y evitar la culpabilidad?

Características: Aguante +4, Carisma 0, Destreza +5, Fuerza +5, Intelecto 0, Percepción +3, Voluntad -3.

Habilidades: Alerta +0, Armas de fuego (cortas) +2, Armas pesadas +5, Atletismo +2, Ballesta +1, Cerrajería +2, Conducir (coches) +2, Conducir (vehículos militares) +1, Discreción +2, Empatía +0, Falsificación +0, Lanzar +2, Maña +1, Oficio (entrenador de agentes) +5, Paracaidismo +1, Pelea +4, Pilotar (aviones) +0, Pilotar (helicópteros) +1, Pilotar (lanchas) +1, Vigilancia -1.

Ventajas: Ninguna.

Desventajas: Enemigo +2, Intolerancia +1, Marca distintiva (cicatriz) +1, Marcado por su pasado +3, Obsesión (mostrar su valía) +1.

Puntos de Drama: 2.



MAA YUNUS

[TECNÓLOGO EN BUSCA DE RECONOCIMIENTO]

Yunus es de ascendencia tailandesa, aunque hace años que rompió los lazos con su tierra. Su interés es la tecnología punta, y es experto en descubrir cómo otros hacen maravillas. Él nunca ha tenido talento para crear dispositivos útiles para El Tigre, pero en cambio se le da muy bien examinar lo que ha hecho la competencia y replicarlo.

No obstante, su mayor talento es también su fuente de frustración. Aunque le apasione descifrar el "puzzle" que compone un dispositivo, lo cierto es que por una vez también le gustaría a él ser quien hiciera el hallazgo. Sabe que una de sus compañeras está trabajando en algo, y está pensando en apropiárselo, aunque para hacerlo haga falta silenciar a esa "estúpida sin talento", tal como él la define.

Características: Aguante 0, Carisma -1, Destreza +2, Fuerza 0, Intelecto +5, Percepción +2, Voluntad -1.

Habilidades: Burocracia +4, Buscar +2, Cerrajería +1, Conducir (coches) +0, Conocimiento académico (Física) +5, Conocimiento no académico (televisión) +5, Cultura general +4, Disfraz -1, Dispositivos +5, Electrónica +5, Explosivos +3, Falsificación +3, Idioma (chino) +1, Idioma (inglés) +3, Idioma (japonés) +1, Informática +3, Maña +1, Mecánica +5, Pilotar (aviones) +1, Protocolos +4, Seguridad +4.

Ventajas: Alta autoestima 1, Reputación 1.

Desventajas: Antecedentes penales +1, Delirios (se cree el mejor) +1, Intolerancia (no científicos) +1.

Puntos de Drama: 1.





BUDD STAMFORD

[CAMIONERO DE LA AUTOPISTA 66]

En ocasiones, Budd se pregunta que hace un tipo como él en una organización como Acción Global. Todo comenzó de madrugada, cuando conducía en mitad de una noche neblinosa por la autopista y se encontró con un accidente de coche. Impelido por el deseo de ayudar, bajó del camión y rescató con sus propias manos a la única superviviente, una mujer joven que iba vestida como si fuera una especie de comando o algo así. Llamó a la ambulancia, pero la mujer se despertó antes y le pidió que se fueran de allí lo más rápido posible. Sin saber por qué, le hizo caso.

Budd se alejó de la autopista, entró en carreteras secundarias y después paró el camión para atender las heridas de la chica. Cuando se encontró mejor, ésta llamó por un extraño teléfono para pedir que la fueran a recoger y eso hicieron. En menos de una hora se habían ido, tanto es así que Budd pensó que todo había sido un sueño. Hasta que apareció esa misma mujer meses más tarde, en un bar de mala muerte perdido de la mano de Dios, y le ofreció a Budd seguir "haciendo el bien". Le ofreció un teléfono como el suyo, y entró en Acción Global. Ahora Budd lleva a otros miembros de la organización en su camión de cuando en cuando, así como mercancía que debe ser salvada. Se siente bien, está haciendo lo correcto.

Características: Aguante +2, Carisma +1, Destreza +3, Fuerza 0, Intelecto +1, Percepción +2, Voluntad +1.

Habilidades: Alerta +2, Armas de fuego (cortas) +2, Buscar +2, Conducir (camión) +4, Conducir (coches) +3, Conducir (maquinaria) +3, Conocimiento no académico (deportes) -3, Empatía +2, Intimidación +2, Mecánica +1, Negociación +1, Pelea +2, Sangre fría +3.

Ventajas: Duro de matar 2, Sosegado 2, Talento (Conducir) 1.

Desventajas: Adicción (cafeína) +1, Dormilón +1, Identidad confundida +2.

Puntos de Drama: 5.



FLAVIO BOZ

[CAMPEÓN NACIONAL DE CAPOEIRA]

En su juventud Flavio no conoció la miseria existente en su país natal, Brasil. Hijo de un importante empresario, pasó más tiempo viajando por el mundo que viendo las noticias que criticaban las profundas desigualdades sociales. Sin embargo, después de coronarse Campeón Nacional de Capoeira y acceder a dar algunas charlas a jóvenes de los colegios de todo el país se dio cuenta de que algo estaba fallando, y quería ayudar.

Usó parte de los fondos que le reportaba su padre para invertir en todo tipo de proyectos sociales de sobrado prestigio, pero hubo uno nuevo que le llamó poderosamente la atención: Acción Global. El carisma que denotaba esa organización le llevó a hacer una generosa donación a la ONG que precisamente la financiaba, y cual fue su sorpresa cuando Marian Kesh, la presunta dirigente de Acción Global, le visitó personalmente para darle las gracias y ofrecerle un puesto como agente. Ahora Flavio lleva el teléfono de Acción Global siempre consigo, y bien sea por su excepcional carisma o por su habilidad para reducir enemigos sin causarles daños de gravedad, su habilidad como agente de campo está fuera de duda.

Características: Aguante +1, Carisma +5, Destreza +3, Fuerza 0, Intelecto 0, Percepción +2, Voluntad 0.

Habilidades: Alerta +2, Armas de fuego (cortas) +1, Artes marciales (capoeira) +4, Atletismo +0, Buscar -1, Conducir (coches) -1, Discreción +0, Empatía +0, Expresión +2, Farsa +0, Idioma (español) -2, Idioma (inglés) -2, Juego -2, Lanzar -3, Paracaidismo -2, Pelea +0, Pilotar helicópteros -2, Pilotar (lanchas) -2, Seducción +2, Trato con animales +1, Vida social +2.

Ventajas: Alta autoestima 1, Riqueza 2.

Desventajas: Adicción (cocaína) 2, Fanático (Acción Global) 1.

Puntos de Drama: 1.



WARREN EZLOTS

[ESCRITOR DE JUEGOS DE ROL E IDEÓLOGO]

Warren está encantado con Acción Global, se siente como un niño con un juguete nuevo. Célebre diseñador de juegos de rol *indies*, desde siempre tuvo la costumbre de incorporar alguna suerte de mensaje en sus juegos, desde el calentamiento global a la guerra de Irak. Cuando supo de la existencia de Acción Global se dedicó a enviarles un e-mail diario solicitando ser incorporado en la red de agentes, siempre sin respuesta... hasta que envió su mensaje número trescientos sesenta y cinco. Ése mensaje fue contestado y Warren se convirtió en el miembro más reciente de la organización.

Entusiasmado como está, Warren pasa horas escribiendo en diversos foros y páginas de internet, aunque nunca parece contestar a todo con claridad. Algunos piensan que lo que realiza es una campaña de desinformación, mientras que la mayor parte de sus fans opina que es un auténtico "informador desde dentro". Sea como sea, lo cierto es que gran parte de la buena fama de Acción Global a lo largo de la red de redes se debe a sus horas delante del teclado.

Características: Aguante -2, Carisma +3, Destreza -1, Fuerza -2, Intelecto +3, Percepción +1, Voluntad +3.

Habilidades: Bellas artes (escritura) +0, Buscar +2, Conocimiento académico (Ciencias Políticas) +4, Conocimiento académico (Filosofía) +4, Conocimiento académico (Literatura) +4, Conocimiento no académico (cómics) -1, Conocimiento no académico (rol) +5, Conocimiento no académico (teoría de la conspiración) +4, Cultura general +4, Idioma (inglés) +5, Informática +1, Liderazgo +3.

Ventajas: Contactos 1, Influencia (lectores) 2, Famoso 1, Reputación 1.

Desventajas: Conducta compulsiva (Internet) +1, En baja forma +1, Miope +1.

Puntos de Drama: 2.



HERMAN KNOWLES

[REPRESENTANTE METIDO A INFORMADOR]

Hasta hace unos meses, la vida para Herman era cuestión de nombres: si tenías nombre, merecías su atención, y si no, no. Como representante de algunas de las estrellas extranjeras que trabajaban en Hollywood su trabajo era hacer contactos, contactos y más contactos, pero poco sospechaba que esos contactos estuvieron a punto de llevarle a la tumba. Una de las actrices a las que representaba debía dinero, mucho dinero, a la mafia, y precisamente el día en que salieron a cenar juntos los sicarios llegaron para cobrársela. A ella la mataron, y a él le dejaron malherido, saliendo bien parado solamente porque un par de tipos aparecieron de la nada y los pusieron a la fuga.

Los dos tipos le llevaron al Hospital y le visitaron en un par de ocasiones. La segunda de ellas le mencionaron que conocían a su chica, y que estaba con ellos en Acción Global. Su pérdida era irreparable, pero Herman Knowles podía poner su granito de arena y unirse a la causa si lo deseaba. Él lo rechazó de plano, pero aceptó la tarjeta de los hombres. Desde entonces, Herman sigue negándose a convertirse en un agente, pero pasa información a Marian Kesh y sus chicos cuando la necesitan. Después de todo, eso es lo mejor que sabe hacer...

Características: Aguante 0, Carisma +4, Destreza 0, Fuerza -1, Intelecto +3, Percepción +2, Voluntad +1.

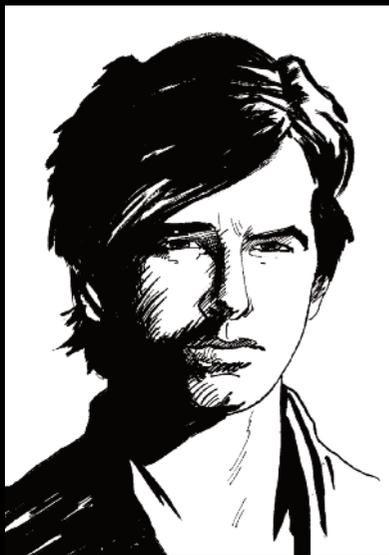
Habilidades: Alerta +2, Burocracia +2, Buscar +2, Conducir (coches) -1, Conocimiento no académico (mundo del espectáculo) +1, Deporte (squash) -2, Empatía +2, Expresión +4, Farsa +5, Idioma (inglés) +5, Liderazgo +4, Negociación +6, Seducción +4, Vida social +4.

Ventajas: Contactos (espectáculos) 3, Duro de matar 1, Influencia (espectáculos) 2, Riqueza 1, VIP 1.

Desventajas: Adicción (drogas sociales) +1.

Puntos de Drama: 2.





JOHN PACKARD

[AGENTE EXTORSIONADO]

Packard fue reclutado por la Liga de los Nueve cuando trabajaba en Francia para una compañía informática inglesa. Haciéndole creer que trabajaba para el MI-6, Packard se unió a la organización no por sentimientos patrióticos, sino por la búsqueda de dinero y sexo sin prejuicios. Después del entrenamiento comenzaron las misiones: infiltrarse en la mansión de un jeque árabe, robar un prototipo de tecnología chino o extraer a una joven promesa científica del MIT. Sin embargo, Packard parecía querer misiones cada vez más desafiantes. Seguramente por eso comenzó a robar inteligencia y dinero a la organización por el mero placer de hacerlo.

Sin embargo, por aquél entonces Packard no tenía ni idea de para quién trabajaba realmente. Cuando su supervisor le reveló su pertenencia a la Liga de los Nueve Packard sólo pudo poner cara de póquer y seguir jugando su peligroso juego. Su supervisor interpretó su gesto como de valentía y le asignó cada vez misiones más duras. Todo iba a bien hasta que dos tipos entraron en su casa mientras dormía y le mostraron pruebas de que sabían lo que estaba haciendo a La Liga y que entregarían dicha información a su supervisor si Packard no empezaba a hacerles favores. Ahora John Packard es un peón de un juego que no desea jugar y no tiene ni la menor idea de cómo salir de ésta ni en quién confiar.

Características: Aguante 0, Carisma +3, Destreza +2, Fuerza +1, Intelecto +1, Percepción 0, Voluntad -1.

Habilidades: Alerta +0, Armas de fuego (cortas) +1, Artes marciales (boxeo) -1, Atletismo +1, Bajos fondos +0, Buscar +0, Cerrajería +0, Conducir (Coches) +1, Conducir (motocicletas) +3, Conocimiento no académico (casinos) +0, Discreción +3, Disfraz +2, Expresión +4, Falsificación +0, Farsa +4, Idioma (español) -2, Idioma (francés) -3, Investigación +0, Juego +0, Maña +0, Protocolos -1, Sangre fría +1, Seducción +4, Seguridad -2, Vida social +5.

Ventajas: Alto umbral del dolor 1, Riqueza 1.

Desventajas: Bajo sospecha +1, Chantajeado +1, Conducta compulsiva (riesgo) +2.

Puntos de Drama: 3.



MARTHA KILEY

[AGENTE ENGAÑADA]

Martha estaba a medio camino de su licenciatura en Económicas cuando un día se le acercaron dos hombres muy bien vestidos le preguntaron si era una patriota. Le ofrecieron su tarjeta y cuando llamó al número indicado recibió una cita para pasar unas largas y extenuantes pruebas psicológicas que le llevaron a ser reclutada por la CIA. O eso piensa ella.

La Liga de los Nueves la captó, la entrenó y le hizo creer que trabajaba para una división secreta llamada RA (*Restricted Access* – Acceso Restringido). Le hicieron trasladarse a Detroit y le encargaron misiones de campo de bajo riesgo como infiltraciones de larga duración en bancos, obtención de información en fiestas y otras misiones similares. Cuando por fin consiguió una misión más arriesgada, fracasó al acostarse con alguien que resultó ser un agente libre que mató a la persona a la que ella pensaba sus traer una fórmula científica. Martha pensaba que aquello sería su fin y que se vería relegada a trabajos de oficina, pero su supervisor sigue creyendo en ella y está dispuesta a darle más oportunidades. Aunque está contenta, ansía poder ajustar cuentas con aquél agente libre que le fastidió su primer gran trabajo... cuando realmente él es el único que podría abrirle los ojos y hacerle ver que no trabaja para la CIA como ella piensa. A veces tu enemigo puede ser el único capaz de decirte la verdad...

Características: Aguante 0, Carisma +1, Destreza +1, Fuerza -1, Intelecto +2, Percepción +2, Voluntad +3.

Habilidades: Armas de fuego +0, Artes marciales (judo) +0, Atletismo +1, Bajos fondos +1, Bellas artes (canto) +2, Buscar +2, Conducir (coches) -1, Conocimiento académico (Ciencias Políticas) +0, Cultura general +2, Disfraz +1, Electrónica -1, Explosivos +0, Expresión +1, Falsificación +1, Farsa +1, Idioma (francés) +1, Investigación +3, Medicina +0, Negociación +2, Paracaidismo +0, Pilotar (helicópteros) +0, Protocolos +2, Seducción +1, Vigilancia +2.

Ventajas: Identidad alternativa 1, Sentido agudo (oído) 1.

Desventajas: Enemigo +1, Enfermizo +1, Marca distintiva +1, Marcado por su pasado +3, Negada (burocracia) +1.

Puntos de Drama: 1.



ADRIAN KADYROV

[SUPERVIVIENTE]

Kadyrov suele ser subestimado en un primer momento. Después de todo, un hombre tuerto al que le falta una mano no parece demasiado peligroso, ¿Verdad? Pues lo es. Kadyrov es un superviviente nato, y ha vivido más que cualquier agente de La Liga. Ha estado preso de más de tres organizaciones, y en ninguna de ellas ha revelado ningún secreto, por dura que fuera la tortura. Ninguno de los compañeros que ha tenido en el pasado ha sobrevivido y él, en cambio, sigue adelante. Algunos dicen incluso le llaman "El témpano", porque cuando habla de todo lo que ha vivido lo cuenta con la misma frialdad con la que te hablaría de una película. Actualmente, Kadyrov trabaja como agente de apoyo en la República Checa, donde el trabajo en solitario es lo más adecuado. No obstante, alguien en las altas esferas de La Liga debe querer irritarle, porque han comenzado a enviarle novatos para que trabajen con él. Ya son dos los muertos en acto de servicio.

Características: Aguante 0, Carisma -1, Destreza 0, Fuerza 0, Intelecto +2, Percepción -1, Voluntad +5.

Habilidades: Alerta -1, Armas de fuego (cortas) -1, Armas de fuego (largas) +0, Bajos fondos +2, Cerrajería -2, Conducir (coches) -2, Conocimiento no académico (espionaje) +0, Explosivos +0, Falsificación -1, Idioma (alemán) -1, Idioma (checo) +0, Idioma (inglés) -1, Intimidación +1, Investigación +2, Maña -1, Protocolos +0, Sangre fría +5, Seguridad +2, Supervivencia -1, Tácticas +1, Tortura +5.

Ventajas: Alto umbral del dolor 1, Contactos 3, Duro de matar 1, Reputación 1, Sosegado 1.

Desventajas: Antecedentes penales +1, Delirios (sus superiores le persiguen) +1, Enemigo +2, Impedido (manco) +1, Impedido (tuerto) +1.

Puntos de Drama: 1.



FRANZ DIENNER

[INFILTRADO DUBITATIVO]

Franz es un joven agente de la CIA... o eso creen ellos. Lo cierto es que lleva casi tres años infiltrado ayudando a los intereses de La Liga de los Nueve desde dentro. Inicialmente esperó que su infiltración fracasase con rapidez, pues nunca había hecho algo así durante tanto tiempo. Pero ahora casi se ha olvidado de su vida real. En este tiempo Franz ha iniciado una relación con una secretaria de la oficina, ha conocido a su familia e incluso están hablando de casarse. Cuando todo aquello empezó a salirse del plan previsto Franz se autoconvencía de que lo hacía para conseguir aposentar su alias en la CIA, pero poco a poco ha ido haciendo cosas que van mucho más allá de sus competencias iniciales. En La Liga le hicieron saber su malestar, pero no había nada que pudieran hacer para solucionarlo.

Esta situación se está desmadrando... Franz tiene que averiguar quién quiere ser de verdad, y hacerlo rápido. Puede que pronto La Liga empiece a pensar que sus lealtades no están con quién él dice que están.

Características: Aguante +1, Carisma +1, Destreza +2, Fuerza 0, Intelecto 0, Percepción +1, Voluntad +1.

Habilidades: Alerta +3, Armas de fuego (cortas) +0, Armas pesadas +0, Atletismo +1, Burocracia +0, Buscar +2, Conducir (coches) +0, Conocimiento académico (Derecho) -1, Discreción +4, Expresión +2, Falsificación +2, Farsa +4, Informática -1, Investigación +0, Pelea +2, Protocolos -2, Sangre fría +2, Vida social +1, Vigilancia +1.

Ventajas: Apariencia respetable 1, Dispositivo 2, Identidad falsa 1.

Desventajas: Bajo sospecha +1, Infiltrado +2, Protegido +1, Secreto +1.

Puntos de Drama: 3.





NAGEENA NAJABIH

[AGENTE AMNÉSICA]

Toda la gente de la oficina está siendo muy amable con ella, pero eso no hace más que ponerla más nerviosa. Nageena trabaja como administrativo en una de las sedes de El Kiswa, y hace unos días se cayó por unas escaleras durante la mudanza que estaba realizando a casa de su prometido. Estuvo un día entero inconsciente y al despertarse no recordaba a nadie de su entorno, prometido incluido, aunque en cambio todos los demás detalles como quién era, dónde trabaja, etc. sí los conserva. Los médicos la han examinado y han considerado que los recuerdos volverán con el tiempo, pero Nageena está segura de que hay algo que no cuadra en todo esto.

Sus suspicacias se incrementaron ayer, cuando al acostarse en el hotel al que se fue (no pensaba ir a casa con el desconocido que es ahora su prometido) encontró una nota anónima dirigida a ella que ponía solamente "¿De verdad crees que fue un accidente?". Nageena quiere indagar más, pero no sabe en quién confiar. ¿La habrán utilizado para traicionar a El Kiswa?

Características: Aguante +1, Carisma 0, Destreza +2, Fuerza +2, Intelecto +2, Percepción +2, Voluntad -1.

Habilidades: Alerta +4, Armas de fuego (cortas) +1, Armas de fuego (largas) +3, Buscar +2, Conducir (coches) +1, Conducir (motocicletas) +1, Disfraz -1, Dispositivos -1, Electrónica +0, Empatía +2, Explosivos +0, Farsa +0, Idioma (inglés) +0, Idioma (árabe) +3, Informática +0, Pelea +4, Pilotar (helicópteros) +0, Protocolos -1, Sangre fría -1, Seguridad +0, Táctica +0, Vigilancia +1.

Ventajas: Alto umbral del dolor 1, Curación rápida 1, Sentido agudo (olfato) 1.

Desventajas: Amnesia +1, Bajo sospecha +1, Marcado por su pasado +2.

Puntos de Drama: 5.



ALÍ MEHIRA

[HASSASSIN]

Alí se siente honrado por pertenecer a los *hassassin*, el servicio más secreto de El Kiswa, aunque no pueda decírselo a nadie. A decir verdad, tampoco tiene nadie a quién decírselo. Su vida privada es inexistente, hace tiempo que sus lazos familiares son más que tenues y se entrega tanto a su trabajo que carece de amigos. En el trabajo sus compañeros le consideran un solitario, y aunque exista trato, es superficial. Esto ha hecho que Alí sea más bien callado, pero cuando habla muestra ser un excelente conversador y una persona amable y directa.

Hace un par de semanas conoció a una occidental durante una misión de eliminación. Rápidamente se sintió atraída por ella, y parece que ella con él. No pasó nada, pero ella le dio su número de teléfono y Alí está pensando en llamarla y quedar con ella. Sin embargo, corren rumores de que le trasladarán de Florencia a Marruecos, y para él sería un duro golpe iniciar algo que no va a llegar a buen puerto. La cuestión le está pasando factura y Alí está ahora más distraído, menos pendiente del trabajo.

Características: Aguante +1, Carisma +4, Destreza +4, Fuerza 0, Intelecto 0, Percepción +3, Voluntad +2.

Habilidades: Alerta +2, Arco +2, Armas de fuego (cortas) +3, Artes marciales (duelo a puñal) +3, Atletismo +4, Buscar +3, Cerrajería +3, Conducir (coches) +3, Discreción +4, Disfraz +3, Expresión +4, Farsa +4, Idioma (inglés) -2, Idioma (italiano) -1, Maña +4, Pelea +5, Sangre fría +3, Seguridad +1, Tortura +1, Vigilancia +2.

Ventajas: Impávido 1.

Desventajas: Antecedentes penales +2, Conducta compulsiva (obsesivo) +2, Deuda de honor (El Kiswa) +1, Fanático (El Kiswa) +1, Intolerancia (americanos) +1, Secreto (idilio con una occidental) +2, Negado (Vida social) +1.

Puntos de Drama: 3.



ZUHAYR RAKIN

[AGENTE DE CAMPO DESCONTENTO]

Zuhayr es agente de campo desde hace muchos años, y si le preguntas a él te dirá que lo sigue siendo porque alguien intenta conseguir que se muera de una vez enviándole misión tras misión. Desde que era joven, este comprometido agente decidió no callarse ante nadie, y eso no ha sentado bien a muchos de sus superiores en El Kiswa. Con el paso del tiempo, sus compañeros eran asignados a otros grupos o ascendidos, y él permanecía en su puesto, viajando por todo el mundo y haciendo misiones rápidas y peligrosas. Esto le ha convertido en una especie de huraño, del que todo el mundo ha oído hablar pero con el que pocos se relacionan.

Actualmente, Zuhayr trabaja con un grupo de los que él llama "de corto recorrido", chicos jóvenes y fanáticos, más dispuestos a pegarse un tiro a sí mismos que al enemigo. Zuhayr espera que al menos uno de ellos sobreviva para poder tener un amigo en una organización que cada vez le respeta menos.

Características: Aguante +5, Carisma -4, Destreza +3, Fuerza +3, Intelecto 0, Percepción +3, Voluntad +3.

Habilidades: Alerta +5, Armas de fuego (cortas) +1, Atletismo +0, Buscar +0, Conducir (coches) +0, Conducir (motocicletas) +1, Discreción +0, Empatía +0, Intimidación +0, Juego -1, Lanzar +0, Maña -1, Paracaidismo -2, Pelea +4, Sangre fría +0, Tortura -2, Vigilancia -1.

Ventajas: Afortunado 1, Alto umbral del dolor 1, Chantajista 1, Curación rápida 1, Duro de matar 1, Reputación 1.

Desventajas: Deuda de honor +1, Deudas +2, Enemigo +1, Feo +1, Negado (Vida social) +1.

Puntos de Drama: 1.



LUFTÍ MA'AN

[EXPERTO EN RELIQUIAS BRASCHI]

Lufti Ma'an es un viajero nato. Durante su formación predoctoral estudió en algunas de las mejores universidades del mundo, y después de convertirse en Doctor en Historia trabajó en las que le restaban. Conoció la obra de Milo Braschi por casualidad, cuando un alumno le llevó una cosa que tenía en el desván de su casa para que la tasara. El objeto le fascinó, era un reloj de arena que, a través de un ingenioso mecanismo, permitía definir el tiempo que la arena tardaba en agotarse. Esto llevó al Dr. Ma'an a interesarse por la figura de Braschi, y así llamó la atención de El Kiswa.

Para él, El Kiswa es algo así como un mentor, financiando sus investigaciones. Lufti no busca poseer los objetos, sino que lo que desea es convertirse en quién desentrañe el misterio de Braschi. Ha pedido una excedencia en su trabajo y ahora se dedica a viajar junto a agentes secretos que velan por su vida.

Características: Aguante 0, Carisma +1, Destreza 0, Fuerza 0, Intelecto +4, Percepción 0, Voluntad 0.

Habilidades: Bajos fondos +2, Burocracia +2, Buscar +2, Cerrajería -2, Conducir (coches) -3, Conocimiento académico (Historia) +4, Conocimiento no académico (antigüedades) +3, Cultura general +5, Explosivos +2, Expresión +3, Falsificación +2, Idioma (hebreo) +0, Idioma (inglés) +1, Idioma (italiano) +0, Idioma (latín) +4, Liderazgo +1, Maña -1, Mecánica +0, Medicina +1, Negociación +2, Trato con animales +0.

Ventajas: Apariencia respetable 1, Bajo protección 1, Posición 2.

Desventajas: Obsesión (Milo Braschi) +2.

Puntos de Drama: 1.





PAUL DUNPHY

[AGENTE DORMIDO]

Dunphy es una figura aparecida recientemente, pero que está ganando notoriedad por momentos. Los recuerdos de Dunphy comienzan en Málaga, al despertarse en los baños de una mansión y enterarse que estaba inscrito como participante en la subasta de un objeto perteneciente a Milo Braschi. Sin ningún recuerdo más de su pasado y con ninguna pista al respecto Dunphy construyó una telaraña de mentiras en torno a sí mismo mientras trataba de encontrar una explicación a su situación. No la consiguió.

Lo que Paul Dunphy ignora es que es un agente de banca de Cincinnati, divorciado y con un hijo que fue secuestrado a la salida de su trabajo hace varios meses y sometido a un programa de adiestramiento como agente. Todos sus recuerdos fueron reprimidos bajo una orden mental y fue enviado a Málaga a cumplir con una misión para sus captores. Sin embargo, parece que Dunphy tenía una mayor resistencia de la esperada y logró reprimir también sus órdenes, convirtiéndose en una persona con un excelente entrenamiento como agente, pero sin memoria alguna. Dunphy salió de la subasta con tres cosas: el objeto Braschi, dos aliados dispuestos a ayudarlo a desentrañar su pasado y varios millones de dólares en el bolsillo. Ahora el hombre sin pasado trata de encontrar la verdad tras de sí, y eso lo ha convertido en una persona muy peligrosa.

Características: Aguante +2, Carisma +3, Destreza +2, Fuerza 0, Intelecto +1, Percepción +2, Voluntad +3.

Habilidades: Alerta +2, Armas de fuego +1, Artes marciales (vale tudo) +2, Atletismo +2, Buscar +0, Cerrajería +0, Conducir (coches) +0, Conocimiento no académico (hombre de mundo) -1, Cultura general +1, Discreción +2, Disfraz +2, Expresión +2, Idioma (español) -3, Idioma (francés) -3, Idioma (italiano) -3, Idioma (latín) -3, Informática -1, Investigación +2, Maña +1, Paracaidismo +0, Sangre fría +5, Seguridad +0, Supervivencia -1, Táctica +0, Tortura +1, Vigilancia +1.

Ventajas: Curación rápida 1, Duro de matar 1, Legalmente inexistente 2.

Desventajas: Amnesia +2, En busca y captura +3, Marcado por su pasado +3.

Puntos de Drama: 1.



J. SPARKS

[SEGUIDOR BRASCHI]

Los comienzos de Sparks son los de un agente libre cualquiera: tráfico de armas, de antigüedades y algún que otro asesinato. Sparks sabía ser discreto, y eso hizo que su negocio subiera como la espuma y pudiera contratar sicarios y ampliar su radio de acción. A los treinta años ya no tenía nada que hacer, y quizás por esa misma razón los objetos Braschi llamaron su atención. Al principio traficó con ellos como con una antigüedad más, pero después se interesó por su historia y se convirtió en un verdadero creyente. Entonces conoció a los Seguidores Braschi e ingresó en su organización.

Desde entonces, Sparks utiliza sus contactos para conseguir objetos Braschi para los Seguidores manteniendo su fachada como agente libre. Nadie sabe que ya no trabaja sólo por dinero y espera usar su tapadera el mayor tiempo posible. Una vez que sus verdaderos fines se revelen no quedará mucho de él que sea útil. Es sólo una persona con contactos, no un inteligente erudito. Esto hace que Sparks salvaguarde su fachada como su propia vida, pues ya no sabe vivir sin perseguir el legado Braschi.

Características: Aguante 0, Carisma +2, Destreza 0, Fuerza 0, Intelecto +1, Percepción +2, Voluntad 0.

Habilidades: Bajos fondos +0, Bellas artes (Pintura) -2, Conducir (motocicletas) -2, Conocimiento no académico (Milo Braschi) +1, Empatía +2, Expresión +2, Farsa +4, Idioma (español) +0, Intimidación +0, Juego +1, Liderazgo +1, Negociación +4, Pilotar (lanchas) -2, Vida social +2.

Ventajas: Chantajista 1, Contactos 3, Favor 1, Posición (Seguidores Braschi) 1, Riqueza 1, VIP 1.

Desventajas: Fanático (Seguidores Braschi) +1.

Puntos de Drama: 2.



LUBABA

[ALTO MANDO DE LA YIHAD ÁMBAR]

Lubaba abandonó a su familia hace cinco años para unirse a Fatin Qhtan en la creencia de que así convertiría el mundo en un lugar mejor para los suyos. Fatin fundó, junto con Lubaba y otro hombre de confianza La Yihad Ámbar. Fatin era un visionario y esperaba que escindiéndose del grupo terrorista al que pertenecían conseguirían mucho más que trabajando toda la vida para gente sin una verdadera perspectiva.

Más adelante, Fatin cayó durante una misión en la que la Yihad Ámbar consiguió un objeto Braschi. Los miembros de la organización decidieron seguir adelante con los objetivos fijados por su creador y cual fue la sorpresa de Lubaba cuando se encontró con el mismísimo Fatin en Málaga, durante una subasta. Según parece Fatin había fingido su propia muerte. Lubaba se sintió traicionado por su amigo e informó de esto a su cólder dentro de la Yihad Ámbar. Ahora la organización está en un momento de inflexión, ¿Seguirá adelante o se destrozará ante las mentidas de Fatin? ¿Debe Fatin pagar por su mentira? En el fondo, Lubaba piensa que sí, y sólo aguarda el momento de cobrarse la venganza...

Características: Aguante +3, Carisma +1, Destreza 0, Fuerza +1, Intelecto 0, Percepción 0, Voluntad +1.

Habilidades: Armas de fuego (largas) +0, Atletismo -2, Bajos fondos -2, Cerrajería -3, Conducir (camiones) +0, Conducir (coches) -2, Conocimiento académico (Religión) -2, Conocimiento no académico (Yihad) -1, Discreción +2, Disfraz +2, Electrónica -2, Explosivos +0, Farsa +2, Idioma (inglés) -2, Intimidación -1, Liderazgo +2, Oficio (granjero) -2, Sangre fría +2, Seguridad +0, Táctica +1, Trato con animales -1.

Ventajas: Bajo protección 1, Influencia (grupos terroristas) 1, Posición (Yihad Ámbar) 2.

Desventajas: Desapacible +1, Enemigo (Fatin) +1, Obsesión (venganza) +2.

Puntos de Drama: 1.



SANDRA LOZANO

[ASESINA A SUELDO]

Para Sandra, la vida es como un interesante juego. Aunque ha conseguido mantener su vida pasada oculta, su forma de hablar y comportarse la delatan como una mujer de la alta sociedad andaluza. A sus treinta y dos años, su competitivo precio y su sigilo profesional la han convertido en una asesina a sueldo muy reclamada por toda Europa. Su especialidad es el asesinato con rifle de francotirador, y hasta el momento no ha incumplido ningún contrato.

Sandra no actúa sola, tiene una pequeña red de cuatro colaboradores que le cubren en las diversas situaciones: falsificación de documentación, introducción de armas en el país de destino, conseguir financiación adicional, etc. Es posible que si Sandra sigue teniendo tanta demanda se plantee convertir esta red en algo más formal, pero aún no lo ha decidido, lo que sabe con seguridad es que seguirá haciendo trabajo de campo hasta que sea incapaz de sostener el rifle y acercar a su blanco a la máxima distancia.

Características: Aguante -1, Carisma +1, Destreza +4, Fuerza -1, Intelecto 0, Percepción +3, Voluntad 0.

Habilidades: Armas de fuego (cortas) +3, Armas de fuego (largas) +5, Atletismo +2, Bajos fondos -1, Cerrajería +2, Conducir (motocicletas) +2, Conocimiento académico (Literatura) -2, Discreción +4, Disfraz +0, Idioma (alemán) -4, Idioma (francés) -2, Idioma (inglés) -2, Idioma (ruso) -4, Liderazgo +1, Sangre fría +2, Seguridad +0, Táctica +0, Vigilancia +4.

Ventajas: Aliado (compañeros) 2, Dispositivo 1, Identidad falsa 1, Reputación 1.

Desventajas: Deuda de honor +1, En busca y captura +1.

Puntos de Drama: 2.



PREGUNTA Y RESPUESTA: CREACIÓN DE PERSONAJES

[TRANSMISSION ID:32013001]

[ACCESS LEVEL: FOR YOUR EYES ONLY]

SESENTA Y DOS HORAS ANTES

Amy debía pasar por su casa para dejarlo todo listo antes de salir de viaje. Había prometido a su hermana que enviaría un paquete por FedEx para ella antes de que acabara la semana, y no quería irse de misión sin atender sus obligaciones. Desde que La Agencia la reclutó había tenido muy poco tiempo para dedicar a los suyos, y no quería convertirse en un solitario veterano al que nadie felicita la Navidad. “No”, se decía, “Yo seré diferente”.

Al llegar a la puerta de su casa vio que un hombre trajeado esperaba en el jardín. Era delgado, con la cabeza saliéndole de la camisa como un bulbo y evidentes signos de alopecia. El hombre limpiaba sus gafas como haciéndose el interesante.

- ¿Puedo ayudarle?-preguntó ella.
 - ¿Amy Stone? -le dijo- mi nombre es Michael Ingleby, y trabajo para la CIA.
 - Oh... sí, soy yo -inquirió Amy, suspicaz. La Agencia se aseguraba de que ningún agente de una agencia local los molestase.
 - ¿Trabaja en Brian, Hart y Bristow como agente comercial?
 - Sí.
 - Es curioso -se rió falsamente- acabo de venir de allí, y la Amy Stone que trabaja allí no se parece demasiado a usted.
- Como estaba esperando una salida como esa, Amy se abalanzó repentinamente sobre él y puso su mano en el cuello, estrellándolo contra la dura pared de la casa.
- ¿Quién eres? ¿Quién te envía? -preguntó.
 - Tene...tenem... tenemos que hablar -dijo con todo el esfuerzo que era capaz.
 - ¿Quién eres? - volvió a preguntar, haciendo una presión mayor.
 - Da..vid...In..gle...by- a aquél tipo empezaba a faltarle el aire. Amy aflojó la presa. Si era una trampa, ya estaría muerta.
 - ¿Qué quieres?

- Te...tenemos...tenemos que hablar, Amy. Es sobre La Liga de los Nueve.
 - ¿Qué sabes tú de la Liga? ¿Cómo me has encontrado?
 - Reloj... Braschi... información.
- Aún dubitando, Amy decidió soltar su presa.
- Más vale que lo tengas que decir sea importante.
 - Muy importante. Mañana hay un intercambio en París.
 - ¿Un intercambio? - Amy fingió sorprenderte.
 - Una reliquia, un antiguo reloj creado por un tal Milo Braschi.
 - Sé quién es Milo Braschi.
 - Pues entonces más razón para que me escuches -el hombre se secó el sudor de la cara con un gastado pañuelo con las iniciales "D.I." bordadas. Eso tranquilizó a Amy- Van a tratar de evitar el intercambio.
 - ¿Quién?
 - Una agencia africana. No son el Mossad... se hacen llamar El... El Kiswa, creo. Amy sabía de sobra quién era El Kiswa. Se había enfrentado a ellos en el pasado. Eran como La Agencia, pero en versión islámica. Muy peligrosos.
 - ¿Y por qué iba a importarme lo que haga ese Kiswa?
 - Porque están a punto de completar un puzzle muy peligroso, señorita Stone - dijo una voz cavernosa a su espalda. Amy se giró y lo que vio le resultó sencillamente increíble.

[END OF TRANSMISSION]

LOS RASGOS QUE COMPONEN UN PERSONAJE

En **Eyes Only** un rasgo es cualquier elemento de las reglas de juego que sirve para detallar un personaje. En **Eyes Only** los rasgos se dividen en tres grandes categorías: Características, Habilidades y Trasfondos. Todos ellos se recogen en la *Hoja de Personaje*, donde además encontrarás espacio para alguna información adicional como el nombre en clave de tu agente o su apariencia, pero la clave desde el punto de vista de las reglas está en los rasgos.

Las **Características** son rasgos comunes a cualquier personaje, ya que todo el mundo es fuerte en alguna medida, todo el mundo tiene algún grado de cultura y es al menos un poco inteligente. Por ello, las Características describen atributos personales del personaje y que, generalmente, dependen más de la disposición genética y del entorno en que se ha desarrollado que de un entrenamiento o aprendizaje formal.

Las **Habilidades**, en cambio, son las aptitudes que un personaje ha desarrollado de manera consciente o inconsciente a lo largo de su vida, comprendiendo cosas tan variadas como conocimientos de geografía e historia eu-

ropea, a descifrar complicados algoritmos lógicos y a disparar con una pistola. A diferencia de las Características, no todos los personajes tienen todas las Habilidades, al igual que en la vida real no todas las personas sabemos las mismas cosas. Puede que un agente de campo sepa usar una lancha, pero el científico no tiene por qué saber hacerlo. Las Habilidades permiten hacer estas distinciones en juego.

Por último, los **Trasfondos** representan aspectos concretos y muy particulares de un personaje y, como su propio nombre indica, son elementos que sirven para personalizar el personaje a través de su historia personal. Si el personaje pasó mucho tiempo infiltrado en los bajos fondos de una ciudad puede tener contactos que le proporcionen información, si la organización para la que trabaja paga muy generosamente sus servicios puede tener una riqueza por encima de la media y si sufrió una herida de gravedad en la pierna puede ser cojo. Como puede adivinarse, los Trasfondos pueden ser tanto beneficiosos para el personaje, denominándose **Ventajas**, como perjudiciales, siendo denominados **Desventajas**.

Ahora que ya sabemos qué son cada uno de los Rasgos que componen un personaje dedicaremos las próximas páginas a mostrar la creación de personajes y después a describir las diferentes Características, Habilidades y Trasfondos existentes en **Eyes Only**.



CREACIÓN DE PERSONAJES

Cuando un jugador crea su personaje de **Eyes Only** dispone de 30 Puntos de Drama para hacerlo. Estos puntos le permiten adquirir los Rasgos (Características, Habilidades y Trasfondos) necesarios para materializar su idea de personaje en términos de juego, y si lo desea puede reservar algunos de esos puntos para su uso durante el juego.

Para crear un personaje, ten en cuenta las siguientes consideraciones:

- *Todas las Características comienzan con un valor de 0.* Puedes cambiar el valor de las Características tanto mejorándolas (haciendo que alcancen niveles positivos) como empeorándolas (haciendo que alcancen niveles negativos) mediante Puntos de Drama. Entre -3 y +3, el precio es de 1 Punto de Drama por nivel adquirido: si subes la Característica debes pagar un punto por cada punto, mientras que si la reduces recibes la misma cantidad de puntos. Los niveles extremos (-5, -4, +4 y +5) tienen un precio de dos puntos por punto. No se pueden sobrepasar los límites de -5/+5. La siguiente tabla resume el coste en Puntos de Drama.

COSTE DE LAS CARACTERÍSTICAS

Nivel	Coste	Coste acumulado
-5	+2	+7
-4	+2	+5
-3	+1	+3
-2	+1	+2
-1	+1	+1
0	0	0
+1	1	1
+2	1	2
+3	1	3
+4	2	5
+5	2	7

- *Los personajes empiezan sin Habilidades.* Cada Punto de Drama se transforma en cuatro Niveles de Habilidad, que se emplean a discreción del jugador para elevar las Habilidades hasta un máximo igual al Nivel Básico (NB) +3. Se puede subir una Habilidad a NB+4 y NB+5, pero cuesta dos niveles de Habilidad por cada punto comprado (así, subir una Habilidad a NB+5 cuesta 3+2+2=7 niveles de Habilidad). Incrementar las Habilidades por encima de NB+5 cuesta cuatro Niveles

de Habilidad por nivel. El Nivel Básico de una Habilidad depende de la Característica que la rige, y nos ocuparemos de ello más adelante. La siguiente tabla resume el coste en Niveles de Habilidad.

COSTE DE LAS HABILIDADES

Nivel	Coste	Coste acumulado
NB+1	+1	+1
NB+2	+1	+2
NB+3	+1	+3
NB+4	+2	+5
NB+5	+2	+7
NB+...	+4	+4/nivel

Recuerda que cada Punto de Drama proporciona cuatro Niveles de Habilidad.

- *El personaje empieza sin Trasfondos.* Cada Trasfondo, sea una Ventaja o una Desventaja, tiene un coste en Puntos de Drama. Si el personaje adquiere una Ventaja debe pagar ese coste, mientras que si es una Desventaja recibe ese coste en Puntos de Drama.
- *Los puntos no empleados no se pierden.* Apunta los Puntos de Drama no empleados en tu hoja de personaje, te serán útiles en el futuro.

El sistema de creación de personajes de **Eyes Only** se basa en la libertad de los jugadores para poder definir su personaje tal cual deseen. Es posible que quieras interpretar un personaje con una dotación genética excepcional que hace que domine prácticamente cualquier cosa que desee hacer, para lo cual deberás gastar muchos Puntos de Drama en Características. Otro jugador puede querer que su personaje sea un experto en su trabajo, empleando sus puntos en Habilidades, mientras que un tercero puede optar por potenciar los Trasfondos. La libertad a la hora de asignar esos puntos en la Hoja de Personaje es casi total, dado que existen unas pequeñas restricciones.

Las restricciones a la hora de emplear los Puntos de Drama son:

- *Deben emplearse al menos 5 Puntos de Drama para las Habilidades.* Nadie vive la vida sin aprender al menos una o dos cosas.
- *No pueden adquirirse más de diez niveles de Desventajas.* En el mundo del espionaje si tienes demasiadas complicaciones estás muerto.
- *Debe reservarse al menos un Punto de Drama para su uso durante el juego.* Los Puntos de Drama sirven como elemento equilibrador de los personajes y su

uso puede ser muy útil durante las partidas, así que no está de más reservar uno por si acaso.

Por supuesto, todas estas directrices son las que estimamos para un grupo de juego que quiera comenzar con personajes con un nivel de poder intermedio. Si se desean personajes más débiles, para hacer la partida más realista, o representar que son jóvenes en periodo de formación, el Director de Juego puede otorgar menos Puntos de Drama para crear el personaje, y lo mismo ocurre en el sentido contrario: más Puntos de Drama generan personajes más poderosos. La siguiente tabla proporciona unas cuantas indicaciones en este sentido:

NIVEL DE PODER Y PUNTOS DE DRAMA

Nivel de poder	Puntos de drama
Niñato	15
En formación	25
Agente	30
Experto	35
Veterano	40
Élite	45

Si estas reglas no te han resultado claras, al final del capítulo encontrarás un ejemplo completo de creación de personajes en el que podrás apreciar cada uno de los pasos de este proceso. Asimismo, los personajes de ejemplo que se encuentran entre este capítulo y el anterior han sido creados por este mismo procedimiento. Puedes probar a calcular con qué Nivel de poder han sido creados si deseas practicar.

CARACTERÍSTICAS

Como ya sabemos, las Características son comunes a todos los personajes y representan el potencial innato de tu personaje. En **Eyes Only** existen siete Características y sus valores oscilan entre -5 y +5. El valor 0 denota el de una persona promedio en cualquiera de las Características, mientras que un valor de -1/+1 sirve para acentuar un poco el rasgo (es algo que “se le da bien”). Valores de -3, -2, +2 y +3 denotan una Característica verdaderamente notable, seguramente una en la que todo el mundo sabe que el personaje destaca, y los valores extremos (-5, -4, +4, +5) son niveles memorables que convierten al personaje en uno de los pocos dotados que poseen una Característica a ese nivel.

Aguante (A). El grado en que el personaje goza de un buen estado de salud, así como la capacidad de resistir el daño físico. Un personaje con un Aguante bajo es enfermizo y el daño le resulta insoportable, mientras que una persona con un Aguante alto difícilmente

PERSONAJES CREADOS AL AZAR

Hay veces en las que sencillamente no tenemos nada claro qué personaje queremos interpretar o incluso queremos entregarnos a la incertidumbre de no saber con qué jugaremos. En esos casos puedes seguir estas reglas para generar personajes al azar:

- Lanza dos dados de diferente color (uno será el positivo, otro el negativo) para cada Característica. La diferencia entre los resultados de ambos dados es el valor de tu Característica. Puedes repetir una vez las tiradas de dos Características a tu elección.
- Lanza cuatro dados y suma el resultado a 20. Reparte esos niveles entre las Habilidades con un máximo de NB+3.
- Lanza un dado y reparte su resultado entre las Habilidades a NB+3 para elevarlas por encima de ese valor.
- Lanza un dado y escoge Ventajas por valor de esos puntos. Luego lanza otro dado y escoge Desventajas en consecuencia. Si quieres puedes lanzar otro dado de Ventajas, pero tendrás que lanzar otro dado de Desventajas.
- Por último, lanza un dado: esos son tus Puntos de Drama iniciales.

Como ya habrás imaginado, con este método pueden crearse personajes superiores o inferiores al nivel inicial del juego, pero, ¡Ah! Tal es la magia del azar, amigo lector...

cae enfermo y puede recibir las torturas más insospechadas sin apenas notar molestias.

Carisma (C). El grado de simpatía, belleza y/o atractivo personal del personaje. Un personaje con un Carisma bajo puede no ser muy agraciado, resultar desagradable por su apariencia o su timbre de voz, o sencillamente por ser un capullo insensible. Una persona con Carisma alto posee esa capacidad de atraer y fascinar a los demás, destaca entre la multitud, recibe favores sin pedirlo o es tan bello que todos desean complacerle.

Destreza (D). Esta Característica engloba todo lo relacionado con la coordinación, velocidad y reflejos del personaje, desde su capacidad de coordinar sus movimientos hasta de apartarse antes de que le embistan. Un personaje con una Destreza baja tiene manos de mantequilla y tropieza con frecuencia, mientras que una Destreza alta denota a alguien con reflejos felinos y capaz de moverse cuando los demás todavía están pensando qué hacer.



Fuerza (F). La capacidad muscular del personaje y lo bien que sabe usarla. Un personaje con una Fuerza baja será flacucho y debilucho, costándole levantar pesos o incluso empujar cosas. Un personaje con una Fuerza elevada tiene un cuerpo musculado, levanta pesos excepcionales y las armas blancas en sus manos son más letales de lo común.

Intelecto (I). La capacidad de raciocinio del personaje, lo eficaz que es su memoria y otras capacidades cognitivas. Un personaje con un Intelecto bajo es desmemoriado y no muy perspicaz, mientras que un personaje con Intelecto alto es capaz de recordar detalles, asociar sucesos aparentemente irrelevantes y hacer deducciones lógicas que a los demás se les escapan.

Percepción (P). Esta Característica refleja el grado en que el personaje es consciente de su entorno. Un personaje con una Percepción baja puede tener alguna discapacidad sensorial o sencillamente no prestar atención a su entorno, mientras que alguien con una Percepción alta será capaz de apreciar detalles que los demás no perciben, casi como si tuviera un sexto sentido.

Voluntad (V). El grado en que la personalidad y resistencia mental de la persona le permiten soportar cosas que quebrarían a los demás. Una persona con una Voluntad baja se deja manipular por los demás y seguramente es incapaz de superar sus adicciones, mientras que una persona con una Voluntad alta resiste los interrogatorios más exhaustivos y tiene una disciplina mental memorable que le permite soportar situaciones de pánico.



mal, -3 y +3 hacen que un personaje destaque especialmente en la Habilidad y los niveles extremos denotan a expertos en la materia. Es posible casos en los que se encuentren valores superiores, y sin duda serán dignos de descripciones barrocas que hagan ver lo verdaderamente extremos que son esos personajes, seguramente únicos en el manejo de esa Habilidad.

El listado de Habilidades que incluimos en estas páginas no es exhaustivo, de hecho éste no es el tipo de juegos de rol donde invitamos a que los jugadores compren para sus personajes docenas de Habilidades. En este juego se pone el acento en la interpretación del personaje, y por ello recomendamos que se escojan pocas Habilidades (Menos de veinte sería un número adecuado) y que sirvan para definir al personaje. Al menos una o dos de esas Habilidades deberían ser habilidades poco útiles para una aventura al uso de **Eyes Only** pero que permitan conocer un poco más al personaje, como Conocimiento (Colombofilia), Deportes o Hablar (Swahili).

La tabla que acompaña estas líneas resume las Habilidades que presentamos en **Eyes Only**. A partir de esta clasificación y la descripción de las Habilidades podréis crear vuestras propias Habilidades para vuestros personajes, o porque consideraréis que en un juego como éste le hace

HABILIDADES

Las Habilidades son todo aquello que tu personaje sabe hacer bien y que los demás no tienen por qué saber hacer. El grado en que lo haga dependerá de dos cosas, la Característica que rige la Habilidad y los niveles de habilidad que se gasten en la Habilidad.

Cada Habilidad, además de su descripción, incluye una letra entre paréntesis que indica que Característica sirve para establecer el Nivel Básico (NB) de la Habilidad y un modificador. Por ejemplo, Cultura General es una Habilidad determinada por I-5 y eso quiere decir que el NB en esa Habilidad será el valor de tu personaje en Intelecto menos 5. Esto refleja que por mucho que unos y otros nos esforcemos en aprender algo (gastar niveles de habilidad) hay cierto componente innato que influye en lo bien que se nos dé la tarea (el NB).

Pero, ¿Cómo sabemos lo bueno que es alguien en una Habilidad? La escala es semejante a la de las Características, por lo que valores de -2/+2 entran dentro de lo nor-

HABILIDADES Y NIVEL BÁSICO

Habilidad	NB
Alerta	P-3
Arco	D-4
Armas de fuego (cortas o largas)	D-4
Armas pesadas	D-5
Artes marciales (tipo)	D-5
Atletismo	D-3
Bajos fondos	I-5
Bellas artes (tipo)	D-5 / I-5
Ballesta	D-4
Burocracia	I-4
Buscar	P-3
Cerrajería	D-5
Conocimiento académico (tipo)	I-5
Conocimiento no académico (tipo)	I-5
Conducir (tipo)	D-4
Cultura general	I-3
Deporte (tipo)	D-5
Discreción	D-3
Disfraz	C-4
Dispositivos	I-5
Electrónica	I-5
Empatía	P-3
Explosivos	I-5
Expresión	C-3
Falsificación	D-5
Farsa	C-3
Idioma (idioma)	I-5 (propio I)
Informática	I-5
Intimidación	V-3
Investigación	I-4
Juego	P-4
Lanzar	F-3
Liderazgo	C-3
Maña	D-4
Medicina	I-5
Mecánica	I-5
Negociación	C-3
Oficio (tipo)	D-5 / I-5
Paracaidismo	D-5
Pelea	D-3
Pilotar (tipo)	D-5
Protocolos	I-5
Sangre fría	V-3
Sedución	C-3
Seguridad	I-5
Supervivencia	I-5
Táctica	I-4
Tortura	V-5
Trato con animales	C-4
Vida social	C-3
Vigilancia	P-4

falta, como Drogas, Religión o Submarinismo. Para crear las sólo piensa cual es la Característica más importante y después ponle un modificador: -3 si es algo que todo el mundo sabe hacer por lo general, -4 si es algo un poco más específico y -5 si es algo que debes haber practicado o estudiado para saber hacerlo.

Es posible, también, cambiarle el nombre a alguna Habilidad para darle un carácter más personal a tu personaje, como bautizar Pelea como Lucha callejera. El resto de personajes seguirá usando Pelea, pero ya nos hacemos a la idea de cómo pelea tu personaje.

Alerta (P-3). La capacidad del personaje para advertir cosas de manera inconsciente y darse cuenta de lo que ocurre a su alrededor. Esta Habilidad puede emplearse tanto para darse cuenta de que alguien te sigue como para detectar que alguien se guarda una llave en un bolsillo de manera disimulada.

Arco (D-4). El personaje sabe disparar con un arco, así como cuidar y reparar una de estas armas.

Armas de fuego (D-4). El personaje sabe manejar un tipo de armas de fuego, que pueden ser *cortas* (armas de fuego en tiro no automático de pequeño tamaño como pistolas, revólveres y escopetas de cañón recortado) o *largas* (armas de fuego de larga longitud como ametralladoras, carabinas, escopetas, rifles y subfusiles). Si quiere manejar otro tipo de armas de fuego debe comprar la Habilidad de nuevo por cada tipo de arma.

Armas pesadas (D-5). El personaje sabe manejar armas pesadas personales de tiro parabólico o tenso como lanzagranadas, lanzacohetes, morteros o rifles sin retroceso.

Artes marciales (D-5). El personaje tiene conocimientos de una técnica de lucha precisa. Esta Habilidad sustituye a Pelea en combate cuerpo a cuerpo, pero además por cada dos niveles empleados en la misma el personaje recibe un +1 a su iniciativa, ataque o daño según el estilo de lucha que practique. La tabla *Estilos de artes marciales* presenta algunos tipos de lucha de ejemplo.

ESTILOS DE ARTES MARCIALES

Estilo	Modificador
Boxeo	+1 al ataque y al daño sólo con puñetazos
Capoeira	+1 a la Iniciativa
Judo	+1 al ataque y daño en acciones de presa
Kárate	+1 al ataque
Kickboxing	+1 al daño
Taekwondo	+1 al ataque y al daño sólo con patadas
Vale tudo	+1 a la Iniciativa





El personaje puede comprar varias veces esta Habilidad para aprender más de un arte marcial, pero el modificador que recibe por cada arte marcial sólo se aplica cuando emplea ése arte, así que deberá especificar cual utiliza al combatir. Por ejemplo, si un personaje tiene Artes marciales (Kárate) +1 y Artes marciales (Judo) +2, podrá beneficiarse del modificador de uno o del otro arte, utilizando además el valor de la Habilidad que esté empleando.

Atletismo (D-3). Esta Habilidad se utiliza cuando el personaje quiere realizar cualquier actividad atlética como correr, trepar, saltar, rodar o escalar.

Bajos fondos (I-5). Un personaje con esta Habilidad sabe cómo moverse en el mundo del crimen (organizado o no), en qué tipos de lugares informarse para conseguir cierta mercancía y cómo tratar con criminales haciendo que mantengan el respeto por él. Esta Habilidad no permitirá al personaje saber quién es el líder mafioso de una ciudad, para lo cual sería necesario la Habilidad Conocimiento no académico de la ciudad en cuestión, pero sí le permitirá saber en qué tipo de locales podría enterarse de este dato.

Ballesta (D-4). El personaje sabe disparar con una ballesta, así como cuidar y reparar una de estas armas.

Bellas artes (D-5 o I-5). Todas las manifestaciones artísticas se recogen bajo esta Habilidad. El personaje debe poseer una especialización que indica en qué arte está especializado: cine, escultura, pintura, poesía, etc. Puede comprarse la Habilidad en más de una ocasión, haciendo referencia en cada caso a un arte diferente.

El Director de Juego será quien determine si el arte en concreto se rige por Destreza (por ejemplo, escultura) o por Intelecto (por ejemplo, escritura).

Burocracia (I-4). La Habilidad de Burocracia refleja el conocimiento que tiene el personaje de los cauces legales para realizar cualquier acción, desde la declaración de la renta hasta la extradición del país. Más que un conocimiento de las leyes, que debería comprarse como Conocimiento académico (Derecho), hace referencia al conocimiento de los procedimientos habituales de "papeleo"... y la forma de encontrar agujeros en el sistema burocrático.

Buscar (P-3). Un personaje con esta Habilidad sabe donde mirar para encontrar cosas que le sean de utilidad: pistas en una escena del crimen, las llaves del coche que no sabe en qué parte de su casa olvidó o el historial médico de una persona entre cientos. A diferencia de Alerta, que hace referencia a una capacidad principalmente inconsciente, Buscar es una Habilidad para la que el personaje se concentra específicamente.

Cerrajería (D-5). Esta Habilidad representa el conocimiento sobre cerraduras de todo tipo, cómo funcionan, cómo abrirlas y cómo forzarlas si es necesario. Se utiliza no sólo para las cerraduras convencionales, sino también para las de alta tecnología.

Conocimiento académico (I-5). La Habilidad Conocimiento académico representa cualquier saber que se pueda adquirir en un aula, como Derecho, Economía, Física, Historia, Psicología, etc. El personaje debe comprar la Habilidad una vez para cada conocimiento.

Conocimiento no académico (I-5). Esta Habilidad abarca desde la familiaridad con cualquier conocimiento popular, como marcas de coches o equipos deportivos, hasta el dominio de cualquier materia que se haya estudiado fuera de los canales habituales de aprendizaje. Algunos ejemplos son Agencias de espionaje, Destinos exóticos, Fórmula 1 o Juegos de Rol. Esta Habilidad puede comprarse más de una vez para conocimientos diferentes.

Conducir (D-4). Esta Habilidad se utiliza para manejar un vehículo terrestre. El personaje debe elegir qué tipo de vehículos sabe manejar entre los siguientes: *camión* (vehículos de cuatro o más ruedas y más de siete metros de largo, como autobuses, camiones y trailers), *coches* (vehículos de cuatro o más ruedas y hasta siete metros de largo como camionetas, coches, furgonetas y minibuses), *maquinaria pesada* (para cualquier vehículo terrestre no recogido en las demás categorías, como excavadoras y tanques), *motocicletas* (para vehículos de dos a cuatro ruedas que se dirijan con manillar como motocicletas, motos de nieve, triciclos a motor y quads) y *vehículos militares* (como tanques). Puede comprarse la Habilidad más de una vez para manejar más de un tipo de estos vehículos.

Cultura general (I-3). Con esta Habilidad se reflejan todos esos conocimientos que cualquier persona común tiene, desde nociones básicas de ciencias y humanidades hasta historia actual, política y religión. Prácticamente cualquier cosa que pudiera saberse “por cultura general” entra dentro de esta Habilidad.

Deporte (D-5). Esta Habilidad incluye los fundamentos, reglas, tácticas y estrategias para jugar, criticar, entrenar o contemplar un deporte. El deporte concreto debe especificarse, como por ejemplo baloncesto, esquí o fútbol. Puede comprarse más de una vez para ser competente con más de un deporte.

Discreción (D-3). La capacidad de pasar desapercibido, ocultarse y acechar sin ser visto por los demás. Habitualmente los personajes ante los que intentas pasar desapercibido tienen derecho a una tirada de enfrentada entre tu Discreción y su Alerta para percibirte.

Disfraz (C-4). El personaje sabe como simular quien no es utilizando materiales apropiados (ropa, maquillaje, etc.). Puede utilizarse tanto para parecer una persona diferente como para una persona en concreto, aunque esto último será mucho más difícil y requerirá un mayor talento por parte del personaje.

Dispositivos (I-5). El personaje puede crear, reparar o utilizar Dispositivos. Encontrarás más información sobre estos objetos en el capítulo 5 (ver pág. 92).

Electrónica (I-5). Esta Habilidad permite al personaje crear, manejar y reparar dispositivos electrónicos, incluyendo un gran número de dispositivos de espionaje.

Empatía (P-3). La capacidad para darse cuenta de las emociones, sentimientos e intenciones de los demás y saber si mienten, tienen miedo, están nerviosos, etc. y actuar en consecuencia.

Explosivos (I-5). El personaje conoce los diferentes tipos de explosivos, la forma de situarlos, activarlos y desactivarlos.

Expresión (C-3). El personaje no sólo sabe hablar, sino que además es elocuente y sabe cómo convencer, dar discursos, razonar, exponer puntos de vista, etc. Sirve tanto para dar discursos multitudinarios como para utilizar razonamientos convincentes en conversaciones.

Falsificación (D-5). Esta Habilidad permite al personaje replicar o retocar documentos, o identificar tales falsificaciones. Desde improvisar una orden de registro hasta crear un pasaporte convincente, todo es posible con el talento y las manos adecuadas.

Farsa (C-3). La Habilidad del personaje para engañar, disimular y mentir.

Idioma (I-5, propio = I). Representa el conocimiento lingüístico para hablar y escribir un idioma concreto. Inicialmente todos los personajes saben hablar su idioma propio mejor que cualquiera adquirido, por eso su NB es I en lugar de I-5.

Informática (I-5). Esta Habilidad representa en qué medida el personaje sabe manejar un ordenador, sea como usuario programador e incluso *hacker*. Cuanto mejor sea su Habilidad, más cosas sabrá hacer con un teclado y un monitor.

Intimidación (V-3). La capacidad del personaje para amedrentar o asustar a alguien, bien sea con sus palabras o con su apariencia.

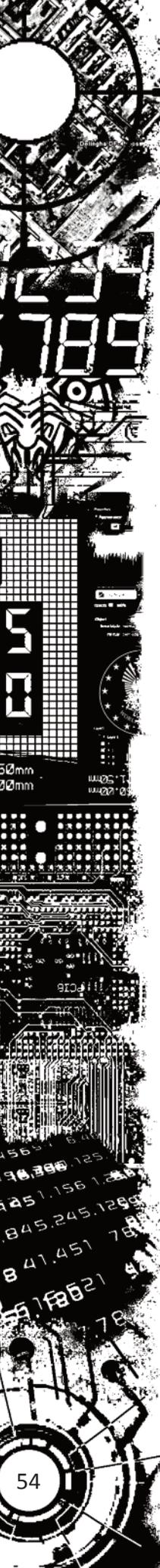
Investigación (I-4). El personaje tiene conocimientos de los procedimientos policiales de investigación: registrar, indagar, cachear, buscar huellas, etc. Como en el caso de la Habilidad Buscar, requiere la intención consciente y deliberada del personaje de buscar algo, aunque puede que no sea que está buscando concretamente.

Juego (P-4). La Habilidad de practicar juegos donde intervenga algo más que el mero azar, donde la percepción de los demás, la inteligencia y la estrategia también tengan su papel, como juegos de cartas, estrategia, etc.

Lanzar (F-3). El personaje está entrenado en lanzar cosas, bien sean granadas, bien piedras o aros de feria. Posee el talento no sólo para arrojar algo con fuerza, sino para que golpee donde él desee.

Liderazgo (C-3). La capacidad de mando del personaje, sea de manera autoritaria o carismática, para coordinar a un grupo de personas siguiendo sus órdenes.





Maña (D-4). Un personaje con esta Habilidad tiene la capacidad de utilizar sus manos con la suficiente agilidad como para “aliviar” los bolsillos ajenos, cambiar un objeto de mano sin que se note y otras actividades similares que requieren tanto una coordinación como unos reflejos excelentes.

Medicina (I-5). El conocimiento de los procedimientos de diagnóstico, primeros auxilios, farmacología e intervenciones médicas. Cuanto más niveles de habilidad posea en la Habilidad, mayores serán los conocimientos médicos del personaje.

Mecánica (I-5). El personaje tiene los conocimientos suficientes para crear, manejar y reparar dispositivos mecánicos.

Negociación (C-3). Esta Habilidad permite al personaje discutir con otro la manera de llegar a un acuerdo lo más beneficioso posible para él y, en ocasiones, también para la otra parte. Además de una negociación cara a cara, también puede utilizarse para negociaciones colectivas, negociaciones telefónicas o incluso crisis con rehenes.

Oficio (D-5 o I-5). El personaje está formado en el desempeño de un oficio cualquiera (debe especificarse al comprar la Habilidad), como zapatero, contratista o agente de seguros. La Habilidad tendrá un NB de Destreza si el oficio es fundamentalmente físico y de Intelecto si es fundamentalmente intelectual.

Paracaidismo (D-5). El personaje posee los conocimientos teóricos y prácticos para lanzarse en paracaídas. Esta Habilidad es necesaria tanto para los que lo realizan por diversión como los agentes que deben lanzarse sobre un objetivo preciso.

Pelea (D-3). La Habilidad para atacar y defenderse utilizando el propio cuerpo y cualquier utensilio apropiado como botellas, navajas o cadenas.

Pilotar (D-5). Un personaje con esta Habilidad sabe controlar un aparato aéreo o marítimo a su elección (aeroplanos, aviones a reacción, barcos de vela, buques, dirigibles, globos, helicópteros, motoras, submarinos, ultraligeros). Para saber manejar más de un aparato debe comprarse de nuevo la Habilidad, una vez por cada vehículo.

Protocolos (I-5). El personaje conoce los distintos procedimientos de su agencia de espionaje, y probablemente los de algunas agencias rivales. Desde cómo se lleva a cabo una extracción hasta las diferentes formas de interrogatorio que realizan al descubrir a un agente doble.

Sangre fría (V-3). Esta Habilidad representa la capacidad de mantenerle la calma y la serenidad en situaciones estresantes, para resistir la tortura, visiones horribles, etc.

Sedución (C-3). Un personaje con esta Habilidad sabe como atraer a otra persona por medio de las miradas, conversación inteligente y lenguaje corporal adecuado.

Seguridad (I-5). El personaje sabe identificar las medidas de seguridad más adecuadas, reconocer cuales se han aplicado en una situación concreta... y superarlas.

Supervivencia (I-5). La Habilidad relativa a vivir en naturaleza y sacar el máximo partido al medio ambiente: cazar, poner trampas, reconocer huellas de animales y seguir rastros.

Táctica (I-4). Los conocimientos del personaje para resolver una situación a partir de los recursos humanos y técnicos de los que dispone. Con un buen resultado en una tirada de Táctica el Director de Juego podría aconsejar al jugador sobre cual es la forma más adecuada para resolver una situación según la perspectiva del personaje, proporcionando más detalles cuanto mejor sea el resultado de la tirada.

Tortura (V-5). El personaje sabe hacer que la gente hable con una mezcla de dolor físico y psicológico. Bien sea mediante el uso de alguna sustancia química, mediante instrumentos de tortura o con amenazas que puede llegar a cumplir, el personaje hace hablar a los demás para que le digan lo que quiere saber... a veces incluso aunque no lo sepan.

Trato con animales (C-4). La Habilidad del personaje para entenderse con los animales, enseñarles trucos y evitar que reaccionen agresivamente ante él.

Vida social (C-3). El conocimiento de las normas básicas de comportamiento en las distintas situaciones sociales, incluyendo normas de etiqueta, comentarios oportunos y bailes adecuados para impresionar a gente de cierta clase social.

Vigilancia (P-4). El personaje es capaz de seguir a alguien sin ser detectado, asentarse en una posición y registrar todo lo que ocurra en su campo visual y otras actividades semejantes. A diferencia de Alerta, requiere una intención expresa del personaje por vigilar un determinado lugar, aunque no sepa qué es lo que espera encontrar.

TRASFONDOS

Los Trasfondos describen verdaderas particularidades de tu personaje, desde cosas buenas y malas de él hasta cosas que tiene o carece, amigos y enemigos que se ha hecho a lo largo del tiempo y muchas cosas más. Los Trasfondos son algo así como la guinda final del personaje, un complemento que permite remarcar más su personalidad e historial y hacer que se parezca a la imagen que tienes en mente del mismo. Por ello, es importante escoger los Trasfondos con cautela y no buscar la mera acumulación de ellos por las ventajas que puedan ofrecer, ya

TRASFONDOS TEMPORALES

Existen determinados Trasfondos que, por circunstancias del desarrollo de la Serie, pueden llevar a los personajes a recibir determinados Trasfondos de forma temporal, como Dispositivo o Perseguido. Ese tipo de Trasfondos no es necesario asignarlos a los jugadores, tan sólo aplicar sus efectos durante los Capítulos pertinentes. Lo mismo se aplicaría si un personaje, por ejemplo, se queda temporalmente sordo durante un par de Capítulos. A discreción del Director de Juego, éste puede permitir a un personaje adquirir el Trasfondo de forma permanente pagando o recibiendo los Puntos de Drama pertinentes.

que podrían convertir al personaje en una caricatura de lo que realmente queremos que sea.

A continuación presentamos los diferentes Trasfondos de **Eyes Only**, divididos entre *Ventajas* o aspectos positivos por los que hay que gastar Puntos de Drama, y *Desventajas* o aspectos negativos por los que se reciben Puntos de Drama. El grupo de juego puede crear nuevos Trasfondos a su gusto si es preciso, pero debe tratar de mantenerse el equilibrio entre Puntos de Drama y el efecto de la Ventaja o Desventaja. En cualquier caso, recordamos que no pueden emplearse más de 10 niveles en Desventajas.

VENTAJAS

AFILIACIÓN (1, 2 ó 3)

El personaje pertenece a una organización y está integrado dentro de ella. La organización da amparo al personaje y éste puede acudir a su infraestructura o a los otros miembros en busca de ayuda. El tamaño y poder de la organización está representado por el nivel de Trasfondo: con 1 punto se trata de un grupo local como la policía local, la mafia o un importante buffet de abogados; con 2 puntos un grupo de nivel nacional como una agencia de espionaje nacional o una empresa importante, y con 3 puntos un grupo de poder internacional como una gran corporación, una organización de influencia mundial u otro grupo de poder semejante. Pertenecer a esta organización proporciona al personaje acceso a sus recursos, información y ayuda.

Estos niveles de Trasfondo son aplicables a estructuras organizadas, con una comunicación entre sus integrantes y con una implantación homogénea en el territorio y que equivale a su nivel. Un grupo con representación nacional pero sin cohesión interna podría costar 1 punto en lugar de 2. Por supuesto, los personajes jugadores no tienen que comprar este Trasfondo para pertenecer a la or-

ganización de espionaje para la que trabajan, se les regala o se les da por supuesto.

AFORTUNADO (1)

La suerte sonríe al personaje, y el azar se pone de su lado de la forma más sorprendente. Una vez por sesión de juego el jugador puede invertir los dados (el positivo se convierte en el negativo y viceversa) en una acción que le afecte directamente.

ALIADO (1 ó 2)

El personaje dispone de un amigo en disposición de ayudarlo. La naturaleza exacta de la amistad entre el personaje y el aliado debe ser determinada conjuntamente por el Director de Juego y el jugador, y lo habitual es que la relación sea recíproca, así que al igual que el personaje puede pedirle ayuda al aliado, éste podría hacerlo al personaje.

El nivel de Trasfondo definirá las posibilidades del aliado. Con un punto, el aliado es una persona semejante al personaje jugador (con el mismo número de Puntos de Drama) y en una posición jerárquica equivalente, mientras que con dos puntos puede ser alguien mejor situado o más experimentado (con más Puntos de Drama).

ALTA AUTOESTIMA (1)

El personaje confía plenamente en sus posibilidades y capacidades. Por ello, siempre que el personaje deba emprender una acción donde la confianza y la seguridad sean más importantes que la capacidad en sí mismas, recibe un modificador a su tirada. En términos de juego, cuando la Dificultad de una acción supere en 3 o más la Característica o Habilidad involucrada, el personaje recibe un +1 a su tirada.

ALTO UMBRAL DEL DOLOR (1)

El personaje es capaz de resistir el dolor con mayor facilidad que el resto de la gente, lo que le permite actuar en situaciones en las que otros solo podrían lloriquear hechos un ovillo. El personaje resta 2 puntos a todas las penalizaciones de heridas (mínimo 0) y además recibe un +2 a cualquier tirada para resistir el dolor, como por ejemplo soportar torturas. Este trasfondo no proporciona bonificación a los chequeos para resistir el *shock*.

AMBIDIESTRO (1)

Este trasfondo permite al personaje utilizar ambas manos con igual destreza, sin incurrir en ninguna penalización por utilizar la mano izquierda.

APARIENCIA RESPETABLE (1)

Por su apariencia y modales, siempre parece que el personaje no es una amenaza, recibiendo un +2 en sus tiradas sociales para transmitir confianza a la gente corriente y un -2 para las personas que se mueven en los bajos fondos y el mundo del espionaje. Conforme el personaje



TRASFONDOS (VENTAJAS)

Ventaja	Coste
Afiliación	1, 2 ó 3
Afortunado	1
Aliado	1 ó 2
Alta autoestima	1
Alto umbral del dolor	1
Ambidiestro	1
Apariencia respetable	1
Apariencia sospechosa	1
Bajo protección	1
Chantajista	1
Contactos	1, 2 ó 3
Curación rápida	1
Dispositivo	1, 2 ó 3
Duro de matar	1 ó 2
Famoso	1
Favor	1
Guapo	1
Identidad alternativa	1
Identidad falsa	1
Impávido	1
Influencia	1, 2 ó 3
Inmunidad diplomática	3
Legalmente inexistente	2
Memoria eidética	1
Mentor	1 ó 2
Posición	1, 2 ó 3
Reputación	1
Resistencia a enfermedades	1
Resistencia a venenos	1
Riqueza	1 ó 2
Salud de hierro	2
Sentido agudo	1
Sosegado	1
Sueño ligero	1
Talento	1
VIP	1

vaya siendo conocido por sus interlocutores el modificador se reducirá, primero a 1 en los primeros días y a 0 transcurridas un par de semanas.

APARIENCIA SOSPECHOSA (1)

El opuesto de Apariencia respetable. El personaje recibe un +2 en sus tiradas sociales para transmitir confianza a la gente "peligrosa" y un -2 para las personas normales y decentes.

BAJO PROTECCIÓN (1)

Alguna organización, legal o no, protege estrechamente al personaje para garantizar su seguridad. Esto le acarrea algunas restricciones sobre su libertad de movimiento,

pero después de todo tiene cierta seguridad frente a posibles amenazas. El Director de Juego deberá definir, conjuntamente con el jugador, quién le protege y por qué... si es que el personaje lo sabe. Es recomendable, aunque no obligatorio, comprar la Desventaja Enemigo al comprar este Tránsito.

CHANTAJISTA (1)

El personaje conoce información que otros desean mantener oculta a toda costa. El personaje, que dispondrá o bien de pruebas materiales o de información comprometida, puede utilizar la información para conseguir dinero o algún trato de favor... aunque si no es cauto puede encontrarse con que le quitan de en medio rápidamente. El jugador y el Director de Juego definirán conjuntamente a quién chantajea el personaje y por qué.

CONTACTOS (1, 2 ó 3)

El personaje mantiene una red de informantes que le proporcionarán ayuda a cambio de un precio razonable. Esta gente no siente por el personaje ningún tipo de apego, sólo son conocidos que intercambian mercancía por mutuo interés. El nivel del Tránsito indica lo intrincada y extendida que es la red de contactos, oscilando entre contactos locales y que proporcionan información y servicios de moderado interés por un punto (médico que te asiste sin hacer preguntas, rumores de lo que se cuece en la ciudad, etc.), contactos en todo el país con información relevante (una persona bien situada en el Gobierno, un agente del servicio de espionaje nacional) o contactos bien informados y de influencia internacional (el presidente de una gran compañía, un agente en un servicio de espionaje rival, etc.) Los Contactos deben ser especificados, no con el detalle de un aliado, sino con algún tipo de abstracción como Contactos (Bajos Fondos de Los Ángeles) o Contactos (Holding Internacional).

Lo conocido que es el personaje en el mundillo en que se mueve también le permite sumar un modificador a las tiradas para identificarlo en su ambiente, para lo bueno y para lo malo. El modificador es de +0 si se compra a 1 punto, +1 si se compra a 2 puntos y +2 si se compra a 3 puntos.

CURACIÓN RÁPIDA (1)

El personaje se recupera mejor de las heridas que le resto de los mortales, sus huesos sueldan más rápido, sus cicatrices desaparecen sin dejar rastro. En términos de juego reduce el tiempo de curación del personaje a la mitad.

DISPOSITIVO (1, 2 ó 3)

Dispones de un Dispositivo para tu uso personal, bien sea porque lo has fabricado, lo escamoteaste en una misión o te lo regalaron. El Dispositivo te pertenece a ti y no tienes por qué devolverlo al acabar una misión, e incluso si se destruyera podrías volver a pagar su coste

en Puntos de Drama para reconstruirlo o conseguir otro. Consulta el capítulo relativo a los Dispositivos para más información.

DURO DE MATAR (1 ó 2)

Sencillamente, algunas personas se resisten en morir por mucho que los demás se empeñen. El personaje con este trasfondo recibe un modificador en cualquier chequeo de *shock*, de +2 si compra la versión de 1 punto y de +4 si compra la de dos.

FAMOSO (1)

El personaje es una celebridad, conocido públicamente. Sea un cantante, actor, político o personajillo de la farándula, la gente conoce su cara y le reconoce con facilidad. Aunque esto pueda parecer una Desventaja, lo cierto es que la gente se muestra dispuesta a ayudarle y la Justicia y los medios se muestran más comprensivos con él que con los ciudadanos de a pie. El personaje suma +3 a cualquier tirada de interacción social con gente que le reconozca. Este modificador se pierde, como en el caso de Apariencia respetable, cuando va siendo conocido por las personas con las que interactúa.

FAVOR (1)

En el pasado, el personaje prestó un servicio a otra persona y ésta se siente obligada por su código de honor, o por cualquier otro motivo, a devolvérselo. La persona es-

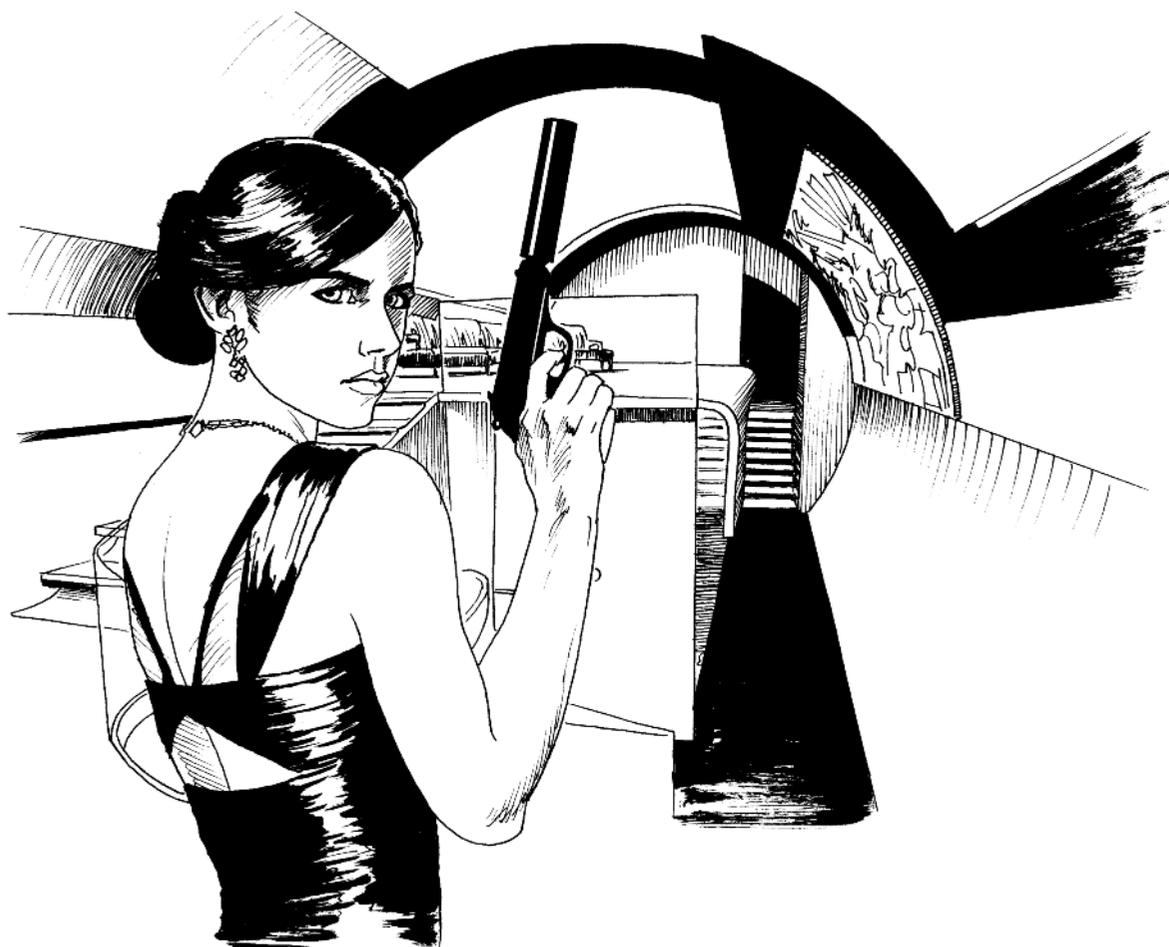
tará dispuesta a arruinarse, a poner en grave riesgo su trabajo, reputación o su vida por el personaje. La Ventaja se pierde una vez utilizada, pero se puede comprar varias veces para favores o personas diferentes. Otra opción, que puede ser utilizada con el permiso del Director de Juego, es no perder el Trasfondo al utilizarlo, pagando a cambio un Punto de Drama, representando así que el personaje es una persona con muchos favores por cobrarse. Esto podría reforzarse permitiendo que el Director de Juego sugiera personas con las que el personaje tiene "favores pendientes", y sirviendo así como recurso de la trama.

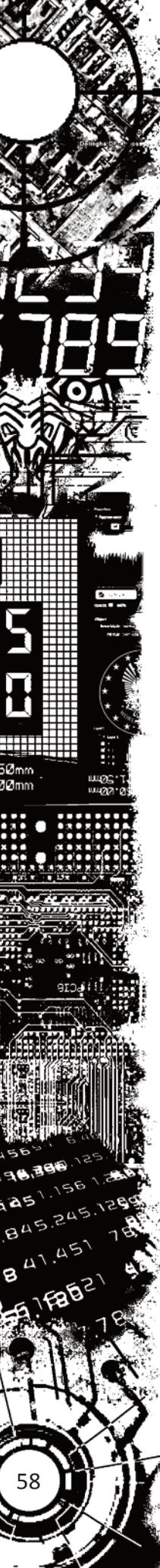
GUAPO (1)

El aspecto del personaje sobresale de la media. Las personas sexualmente receptivas le encuentran interesante a simple vista y por esa razón recibe un +2 a sus tiradas de interacción social con ellas, pero sólo en las primeras impresiones. Más adelante la bonificación se reduce a +1 y finalmente no es aplicará entre personajes que se conocen bien.

IDENTIDAD ALTERNATIVA (1)

El personaje posee documentación adicional a la suya que le identifica como una persona que realmente no es. Tiene pasaporte, licencia de conducir o incluso registros en instituciones públicas que apoyan la existencia de esta identidad alternativa. Este Trasfondo puede





adquirirse repetidas veces para identidades alternativas adicionales.

IDENTIDAD FALSA (1)

Por cualquier razón el personaje posee una identidad falsa que le desvincula de su pasado. Cualquier Trasfondo que el personaje posea se referirá a esta identidad falsa.

Si existe la amenaza real de que el personaje sea descubierto y eso le ponga el peligro, la Desventaja Secreto debería ser adquirida. Además, si el personaje se encuentra en el programa de protección de testigos y está abiertamente amenazado, debería tener la ventaja Bajo protección y la desventaja Enemigo.

IMPÁVIDO (1)

Nada parece alterar al personaje, que permanece imperturbable ante los sobresaltos. Cada vez que el personaje realice una tirada para no ser sorprendido, recibe un +2. Esto incluye chequeos de reacción ante ataques por sorpresa.

INFLUENCIA (1, 2 ó 3)

El personaje está en disposición de influir en las acciones de otros, pero no de forma directa. Es decir, no se trata de poder correspondiente a su posición sino a otras razones como su carisma, antigüedad o experiencia. El jugador debe especificar el grupo sobre el que tiene influencia, y el nivel del trasfondo determina su grado: alto en un grupo local, moderado en un grupo nacional o bajo en un grupo internacional sería de un punto; alto en un grupo nacional o moderado en un grupo internacional sería de dos puntos; alto en un grupo internacional sería de tres puntos.

INMUNIDAD DIPLOMÁTICA (3)

Un personaje con este trasfondo no puede ser juzgado ni detenido ya que esta bajo la jurisdicción de otro país. No obstante, eso no significa que pueda hacer lo que le plazca, ya que si abusa de este privilegio es posible que su país de origen se lo revoque para evitar un conflicto diplomático. Para tener este trasfondo, el personaje debe ser un agente diplomático, personal de la embajada de otro país o cualquier otra razón justificada. Por ello es Director de Juego es libre de imponer ciertos trasfondos adicionales que considere apropiados.

LEGALMENTE INEXISTENTE (2)

Sea por un error informático, por una operación cuidadosa y deliberada para borrar todo rastro de él o por razones de estado, el personaje con este Trasfondo no existe de cara a la ley, No se conservan informes sobre él ni registros de ningún tipo.

MEMORIA EIDÉTICA (1)

El personaje posee una capacidad de memoria excepcional que le permite recordar vívidamente cualquier

cosa que haya visto. Para cosas generales no se requiere tirada alguna, el personaje simplemente lo recuerda. Para cosas detalladas o que pasaron fugazmente ante sus ojos, como un número de teléfono visto sólo unos segundos, el DJ puede solicitar un chequeo de Percepción.

MENTOR (1 ó 2)

Una persona cuida del personaje y se preocupa por su bienestar. Generalmente será una persona de más edad y mantendrá con él una relación de tipo paternal, entrometiéndose en algunos aspectos de su vida, etc. El nivel de este trasfondo determina la influencia del mentor, como si de un Aliado se tratara.

POSICIÓN (1, 2 ó 3)

Este trasfondo representa el lugar del personaje en la jerarquía social de la organización a la que pertenezca o dentro de la misma sociedad. Esto significa que estará por encima de las personas con menor posición dentro de esa jerarquía y por debajo de las de mayor posición. Si la posición está representada dentro de una organización, el trasfondo Afiliación es necesario (por ejemplo, entre Los Templarios este Trasfondo podría representar también la pureza de sangre).

El nivel del trasfondo indicaría el rango del personaje: si se trata de una figura importante en un nivel local (como el coordinador de una unidad o célula) o de una figura menor en un nivel nacional (como un enlace), el nivel del Trasfondo es de un punto; si se trata de una figura importante en un nivel nacional (como el coordinador de la organización en un país) o una moderada en un nivel internacional (como un agente de prestigio y con experiencia que sirve en varias unidades) el Trasfondo es de dos puntos. Niveles de poder por encima de ése requieren comprar el Trasfondo a tres puntos. El Director de Juego es libre de restringir este Trasfondo, para grupos iniciales de juego recomendamos restringirlo a un punto.

REPUTACIÓN (1)

El personaje tiene cierta fama entre de los que le conocen de poseer una cualidad beneficiosa para él. Esto por supuesto no tiene porque ser cierto. Nótese que beneficioso para él no tiene porque ser realmente "bueno": el personaje puede tener reputación de ser muy despiadado y por eso la gente temerle, lo cual puede resultar muy conveniente. El personaje recibe un +2 a los chequeos de interacción social con los personajes que conozcan su reputación siempre que el Director de Juego lo considere apropiado.

RESISTENCIA A ENFERMEDADES (1)

El sistema inmunológico del personaje funciona mejor de lo normal, recibiendo un +1 a sus tiradas para resistir enfermedades.

RESISTENCIA AL VENENO (1)

El organismo del personaje sintetiza especialmente bien ciertos venenos, recibiendo un +1 a sus tiradas para resistir los efectos de un veneno.

RIQUEZA (1 ó 2)

La puntuación de este Trasfondo representa el nivel de vida y los recursos del personaje. Se asume que el estilo de vida del personaje debería ser el correspondiente a su riqueza, si bien es común que la gente viva por encima de sus posibilidades. Si no compra este Trasfondo, el personaje es de clase media o clase media-alta, con propiedades entre los 30.000 y 50.000\$ e ingresos anuales entre 30.000 y 60.000\$. Por un punto, el personaje vive acomodado: 300.000\$ en propiedades y percibe en torno a 120.000\$ anuales. Por dos puntos, el personaje es rico o muy rico, con propiedades valoradas en unos cinco millones de dólares y unas ganancias anuales en torno a dos millones de dólares. Si el Director de Juego lo permite, pueden adquirirse niveles superiores del trasfondo: cada nivel adicional, dobla el valor de las propiedades y el salario anual.

Salvo que se quiera jugar con cierto nivel de detalle, estas cifras deberían servir para hacerse una idea de la riqueza del personaje, no como algo escrito en piedra. Es más divertido y sencillo jugar con cifras abstractas que hacer al personaje pagar hasta el último café que se toma.

SALUD DE HIERRO (2)

El personaje tiene un estado de salud envidiable, recibiendo un +2 a la tirada para resistir enfermedades y un +1 a la tirada para resistir los efectos de los venenos.

SENTIDO AGUDO (1)

Uno de los sentidos del personaje está más desarrollado de lo normal. El jugador debe elegir que sentido (gusto y olfato cuentan como uno solo). Cada vez que el personaje deba hacer un chequeo de Percepción en el que intervenga el sentido el cuestión sumará +2 a su tirada. Si el Trasfondo es de otra Característica pero el Director de Juego lo considera razonable puede proporcionar un +1 a la tirada. Este trasfondo puede adquirirse varias veces para sentidos distintos.

SOSEGADO (1)

El personaje no deja que las cosas le afecten demasiado y eso le hace más resistente al estrés. Cada vez que tenga que hacer una tirada de Voluntad recibe un +2.

SUEÑO LIGERO (1)

Un personaje con este trasfondo necesita menos horas de sueño para estar fresco y despejado. Al personaje le bastan con cinco ó seis horas para estar perfectamente descansado.

TALENTO (1)

El personaje posee una disposición natural para cierta actividad artística o no, como pintar, mentir o incluso disipar. El Director de Juego tiene la última palabra y puede restringir las actividades que le parezcan poco apropiadas, incluso las mencionadas anteriormente para impedir que los jugadores abusen del trasfondo. Un personaje con talento recibe +2 a todas las tiradas relacionadas con la actividad elegida. Un personaje puede adquirir el Trasfondo varias veces para diferentes actividades, pero el Director de Juego debería ser cuidadoso con esto: el auténtico talento no abunda.

VIP (1)

Por alguna razón el personaje forma parte de la elite de la sociedad. Por ello, podrá acceder a lugares y personas a las que una persona normal no podría llegar. Un ejemplo del uso de esta ventaja es entrar en los restaurantes y discotecas de moda, ver los partidos de los Lakers en los asientos VIP o ser invitado a las fiestas en casa de los famosos. Aunque muchas veces este Trasfondo va asociado a las Ventajas de Riqueza o Famoso no es estrictamente necesario.

DESVENTAJAS

ADICCIÓN (+1, +2 ó +3)

El personaje está enganchado a determinada sustancia y necesita consumirla frecuentemente para no sufrir el síndrome de abstinencia. Si la sustancia es legal como el tabaco o el alcohol, entonces la Desventaja es de un solo punto. Si se trata de una sustancia ilegal como el crack o la marihuana, la Desventaja es de dos puntos y de tres si su adicción es muy grave.

Cada día, el personaje debe satisfacer su adicción. Si no lo hace se enfrentará a las consecuencias psicológicas y físicas del síndrome de abstinencia. La consecuencia psicológica es un -2 a todas sus acciones por cada nivel de Trasfondo, y la consecuencia física es el malestar, dolor y disfunciones orgánicas en el personaje, causando dos puntos de contusión por cada nivel poseído en el Trasfondo que se recuperan como las contusiones corrientes (uno por día).

El personaje puede superar la adicción pagando su coste en Puntos de Drama, aunque el ritmo al que se produce el pago puede ser regulado por el Director de Juego para reflejar el proceso de recuperación. Nadie se recupera de una adicción en un solo día...

AMNESIA (+1 ó +2)

El personaje no recuerda una parte o la totalidad de su vida pasada. Si la amnesia es parcial, circunscrita a una sola época como la infancia o los últimos diez años, pero el personaje recuerda el resto, incluyendo quien es, a que se dedica, etc., el Trasfondo es de +1. Si la amnesia es total y el personaje no recuerda absolutamente nada de



TRASFONDOS (DESVENTAJAS)

Desventaja	Coste
Adicción	+1, +2 ó +3
Amnesia	+1 ó +2
Antecedentes penales	+1 ó +2
Baja autoestima	+1
Bajo sospecha	+1
Bajo umbral del dolor	+1
Chantajead	+1
Conducta compulsiva	+1 ó +2
Delirios	+1 ó +2
Desapacible	+1
Deuda de honor	+1
Deudas	+1, +2 ó +3
Dormilón	+1
En baja forma	+1
En busca y captura	+1, +2 ó +3
Enemigo	+1, +2 ó +3
Enfermizo	+1
Enfermo terminal	+3
Fanático	+1
Feo	+1
Gafe	+1
Identidad confundida	+1 ó +2
Impedido	+1, +2 ó +3
Infiltrado	+2
Insuficiencia cardiorrespiratoria	+1
Intolerancia	+1
Mala reputación	+1
Marca distintiva	+1
Marcado por su pasado	+2 ó +3
Miope	+1
Negado	+1
Obsesión	+1 ó +2
Pobreza	+1
Protegido	+1
Secreto	+1 ó +2
Trastorno psiquiátrico	+1 ó +2

su vida pasada y por tanto no sabe quien es realmente (aunque puede tener ahora una nueva vida), el nivel del Tránsito es +2. En cualquiera de los dos casos, la época en la que el personaje no recuerda nada puede asaltarle ocasionalmente en forma de *flashbacks*. El Director de Juego debe determinar que ha ocurrido en ese tiempo que el personaje no recuerda y descubrirlo debería ser parte de las historias que el personaje protagonice.

ANTECEDENTES PENALES (+1 ó +2)

El personaje cometió un delito en el pasado, pero o bien ya cumplió su deuda con la sociedad, o se encuentra libre por otra causa. La gravedad de los delitos cometidos determina el nivel del Tránsito: si se trata de va-

rios delitos menores, como robo, agresión o posesión de sustancias, y alguno grave como robo a mano armada, intento de asesinato o tráfico de drogas es un Tránsito de +1; varios delitos graves y algún delito muy graves como asesinato, violación o pederastia es un Tránsito de +2.

El personaje no puede adquirir varias veces este Tránsito, en su lugar, sólo se considera el delito más grave. Si se encuentra en libertad sin haber terminado de cumplir condena, otros Tránsitos como En Busca y Captura pueden ser adecuados.

BAJA AUTOESTIMA (+1)

El personaje no posee ninguna confianza en sus posibilidades de éxito, lo cual le lleva al desánimo y a abandonar o fracasar en tareas que le parezcan muy complicadas. Siempre que el personaje se enfrente a una tarea que requiera una tirada cuya dificultad supere en 3 o más la puntuación del personaje en esa tirada, sufre una penalización de -2 motivada por el desánimo del personaje. Lógicamente no puede escogerse este Tránsito junto a su opuesto, Alta autoestima.

BAJO SOSPECHA (+1)

El personaje es sospechoso de algún delito o de haber infringido alguna norma de su organización, está siendo investigado pero aún no ha sido acusado formalmente. Por supuesto la inocencia o culpabilidad del personaje jugador es determinada por el jugador que lo interpreta. El Director de Juego por su parte es libre de elegir la cantidad y elocuencia de las pruebas en su contra.

BAJO UMBRAL DE DOLOR (+1)

La resistencia al dolor del personaje es menor que la de otras personas y por eso le resulta muy complicado aguantar cuando sufre daño. Las penalizaciones debidas al dolor se incrementan en +2, así como la dificultad de tiradas relacionadas con resistir el dolor (como evitar soltarte de la cornisa de la que pendes cuando pisan tus dedos con una bota militar). Esta penalización no se aplica a las tiradas para resistir el *shock*.

CHANTAJEADO (+1)

Alguien conoce un secreto que el personaje desea que permanezca sin ser revelado a toda costa y utiliza esta situación para sacar partido. El chantajista puede desear dinero, favores de cualquier tipo o información. En cualquier caso la cuantía del chantaje será proporcional a las consecuencias que tendría para el personaje que su secreto se desvelara. Un personaje con este defecto debe adquirir también la desventaja Secreto al nivel que considere oportuno.

CONDUCTA COMPULSIVA (+1 ó +2)

Hay adicciones psicológicas no motivadas por sustancias. Se trata de las llamadas conductas compulsivas. Hay mu-

chas y diversas (juego, Internet, sexo, comida...) y un personaje con este trasfondo debe escoger una, aunque el Trasfondo puede escogerse varias veces a niveles distintos para reflejar diferentes compulsiones. Una conducta compulsiva funciona exactamente igual que una Adicción, por lo que te invitamos a consultar dicho Trasfondo para más información.

DELIRIOS (+1 ó +2)

El personaje tiene creencias falsas y procura reinterpretar la realidad a su antojo para confirmarlas. Lo extraño de las creencias determina el nivel del Trasfondo. Si el personaje posee ideas erróneas pero que podrían ser perfectamente reales e interfieren poco en su vida cotidiana, como que su mujer le engaña con su jefe ó que su hijo se droga, el nivel es +1; si las ideas son extrañas, le llevan a actuar de forma extravagante y sus consecuencias pueden ser terribles, como creer que es un agente doble, el nivel es +2.

DESAPACIBLE (+1)

El personaje se pone nervioso con frecuencia (aunque puede que no lo exteriorice) y las cosas le afectan con facilidad. Deberá aplicarse un -2 a cualquier tirada de Voluntad que el personaje deba hacer.

DEUDA DE HONOR (+1)

El personaje se siente comprometido a devolver un favor recibido en el pasado o bien está obligado a hacerlo para mantener su reputación, buen nombre o, simplemente, porque puede ser obligado a ello. El tamaño de la deuda equivale al de la Ventaja Favor.

DEUDAS (+1, +2 ó +3)

El personaje debe una importante cantidad de dinero que debe satisfacer sino quiere que algo malo ocurra. La deuda puede ser con un prestamista sanguinario o la hipoteca del banco, en cualquier caso el nivel de este Trasfondo debe superar en al menos uno el valor de la Ventaja Riqueza del personaje (si no la tiene, la Desventaja es +1), dado que de otra forma este Trasfondo sería irrelevante. Las consecuencias por no devolverlo serán diferentes según quien sea el acreedor, aunque desagradables en cualquier caso.

DORMILÓN (+1)

Los hábitos de sueño del personaje no son los más saludables y necesita dormir más que el resto de la gente. Un personaje con esta desventaja necesita

diez horas o más de sueño para levantarse fresco y despejado.

EN BAJA FORMA (+1)

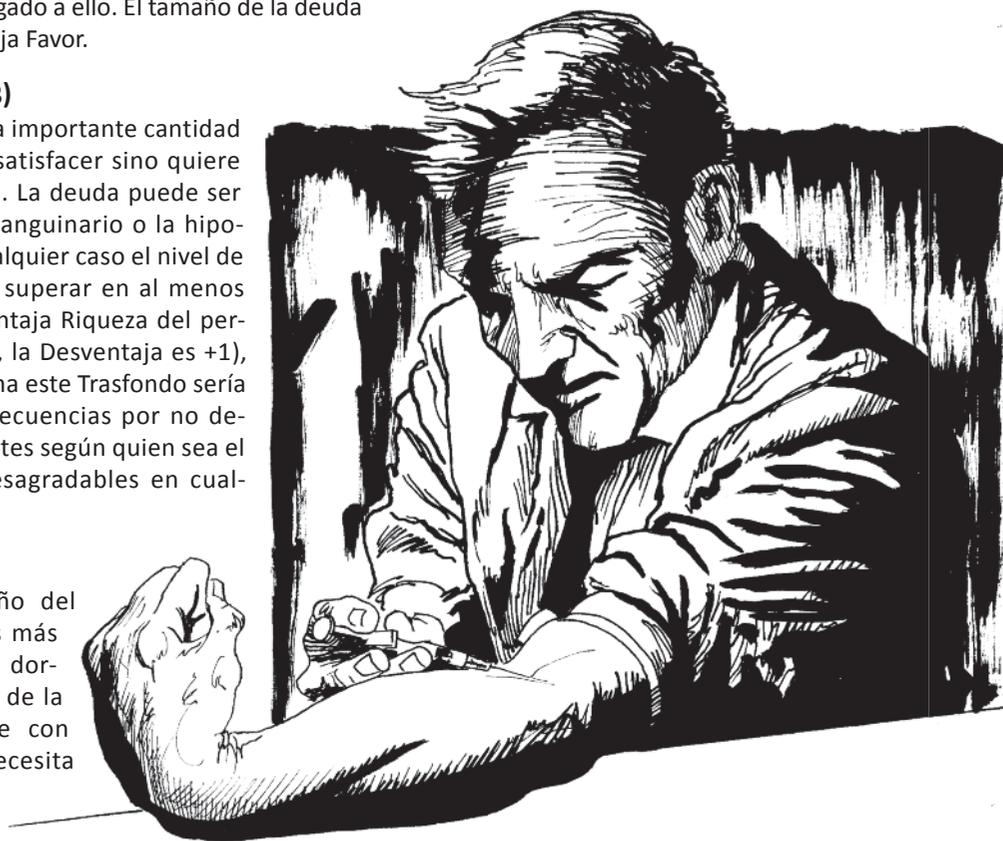
El personaje ha conocido tiempos mejores. Seguramente tiene algún problema de sobrepeso y le cuesta hacer esfuerzos físicos. Cualquier chequeo de Atletismo tiene una penalización de -2. El Director de Juego puede otorgar, además, una penalización de -1 a tiradas de ahogamiento, persecuciones, paracaidismo, etc.

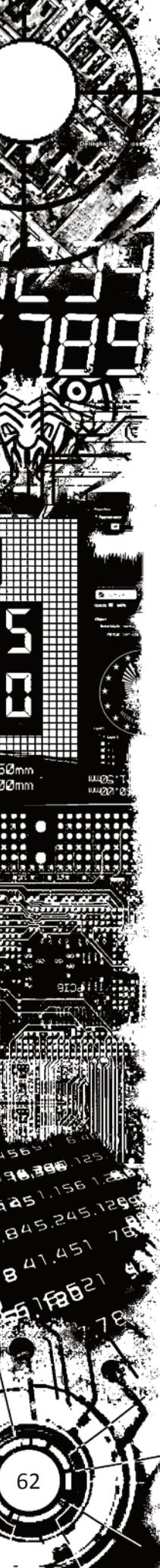
EN BUSCA Y CAPTURA (+1, +2 ó +3)

Se ha dictado una orden de detención contra el personaje, ya que hay pruebas que le incriminan en algún delito. Como siempre, que sea culpable o inocente del mismo puede ser determinado libremente por el jugador, mientras que el Director de Juego escogerá cuantas pruebas hay en su contra. Si el Trasfondo es de +1, el delito incumbe a la Justicia ordinaria y seguramente se limite a un país, mientras que si el valor es +2 será perseguido por todo el Mundo. Si se escoge el valor de +3, la captura del personaje será prioritaria, removiendo cielo y tierra para capturarlo.

ENEMIGO (+1, +2 ó +3)

Alguien siente especial antipatía por el personaje, hasta el punto de desear para él todo el mal posible, o incluso la muerte. El personaje puede sentir lo mismo por su enemigo, aunque también puede ignorar que le





oña o simplemente considerarle poco peligroso. El nivel de Trasfondo determina el poder e influencia del enemigo del personaje. Por ejemplo, puede ser igual a la Ventaja Posición del enemigo cambiada de signo, con un mínimo de +1.

ENFERMIZO (+1)

El personaje se pone enfermo con facilidad. Incrementa en uno la Dificultad para evitar contagiarse de cualquier enfermedad.

ENFERMO TERMINAL (+3)

El personaje se encuentra en una fase avanzada de una enfermedad terminal. No hay esperanza de salvación para él y en un plazo menor de un año acabará muriendo. Naturalmente sólo el Director de Juego sabe cuando sobrevendrá el fatal desenlace. Este Trasfondo no implica ninguna disfunción física asociada a la enfermedad: si esta existe, deberá adquirirse otra Desventaja para simularla.

Obviamente, si la partida es autoconclusiva en lugar de una Serie esta Desventaja no proporciona ningún punto.

FANÁTICO (+1)

El personaje sigue escrupulosamente los dictados de una idea política, religiosa o de cualquier otro tipo. El personaje sufre el equivalente a la Desventaja Intolerancia contra todas las personas que sus ideas dicten y contra todo aquel que intente rebatir éstas. Además las creencias del personaje son el eje de su vida, pudiendo provocar problemas familiares, ostracismo social e incluso problemas con la justicia. Una persona puede ser fanática de una idea pero saber disimularlo y no perder los papeles, en ese caso no posee esta Desventaja.

FEO (+1)

El personaje resulta poco atractivo a la vista. Cuando el personaje interactuare con alguien del sexo opuesto por primera vez, recibirá un -2 a sus interacciones con los demás. Con personajes poco conocidos pero con los que se ha tratado con anterioridad y conocen algo al personaje, este modificador disminuye a -1. Con personajes que le conozcan bien, la penalización no se aplicaría.

GAFE (+1)

La suerte del personaje es excepcionalmente mala. Las desgracias tienden a ocurrirle a él y el azar siempre parece dispuesto a intervenir en su contra. Para simular esto, una vez por sesión el Director de Juego puede decidir cambiar el resultado del dado negativo por el del dado positivo. Si el personaje lanzaba varios dados positivos, aún elegirá el mayor tras realizar el cambio. Por ejemplo, un personaje lanza dos dados positivos y obtiene 4 y 6, y en el negativo saca un 2. El Director de Juego decide cambiar el 2 por 6, pero con un balance

final de -2, ya que el dado positivo que cuenta es el mayor, en este caso el 4.

IDENTIDAD CONFUNDIDA (+1 ó +2)

El personaje ha sido confundido con otra persona y él o bien no ha podido demostrar el error, o corre peligro si lo hiciera. El grado de peligro que corre el personaje debido a la confusión determina el nivel del Trasfondo: si el personaje puede intentar sacar partido de la situación de algún modo, el error le supone molestias menores o algún daño físico, el nivel es +1; si debido a la confusión de identidad el personaje corre peligro de muerte o puede ser condenado a perpetuidad, la desventaja es +2. El personaje deberá especificar con quién ha sido confundido y por qué, mientras que el Director de Juego determinará la forma en que podría resolver la situación y demostrar quien es en realidad.

IMPEDIDO (+1, +2 ó +3)

El personaje tiene algún tipo de discapacidad, cuyo valor será determinado por las consecuencias que tenga para él. Las posibilidades son las siguientes:

- **Cojo (+2).** El personaje ha perdido una de sus piernas o ésta es inútil. Debe usar una prótesis o muletas para desplazarse y sufre un -4 de penalización a todas las acciones que involucren a las piernas.
- **Duro de oído (+1).** El personaje ha perdido la audición en uno de sus oídos o tiene reducida su capacidad en ambos. Todas las tiradas de Percepción en las que intervenga el oído se ven afectadas con un -2.
- **Manco (+2).** El personaje ha perdido una mano o todo el brazo. En cualquier acción que normalmente requiera el uso de ambas manos pero pueda realizarse con una, el personaje sufre una penalización de -2. En acciones en las que el Director de Juego considere imprescindibles el uso de ambas manos falla automáticamente.
- **Mudo (+2).** El personaje no habla, sea por que no sabe, porque no quiere o porque no puede. Entiende y oye sin problemas (salvo que adquiera alguna otra Desventaja que diga lo contrario), pero no es capaz de articular palabra.
- **Parapléjico (+3).** Debido a una lesión medular o una enfermedad degenerativa las piernas del personaje se encuentran irreversiblemente paralizadas o carece de ellas. El personaje no puede andar ni realizar ninguna actividad física que dependa únicamente de las piernas. Para otras actividades en que las piernas sean importantes el personaje tiene una penalización de -4, y aquellas en las que las piernas jueguen un papel menor tienen una penalización de -2.
- **Sordo (+3).** Ambos oídos del personaje han perdido su capacidad perceptiva, por lo que falla automáticamente cualquier tirada de percepción auditiva. Si el

personaje es sordomudo debe comprarse también la desventaja Mudo y el idioma natal del personaje se considerará el lenguaje de signos. En todo caso, un personaje sordo (o cualquier otro, si lo desea) puede aprender a leer los labios como una Habilidad de NB P-5.

- **Tuerto (+1).** El personaje ha perdido la visión en uno de sus ojos, reduciendo su campo de visión drásticamente y dificultando la percepción de la profundidad. Todas las tiradas de Percepción en las que intervenga la visión se ven afectadas con un -2.

Puede comprarse este Trasfondo varias veces, una por cada discapacidad.

INFILTRADO (+2)

El personaje está tratando de recabar información sobre una organización o grupo para otro distinto y corre un gran peligro si es descubierto por sus supuestos compañeros. En caso de que se esté haciendo pasar por otra persona dentro de su labor de infiltrado, el personaje deberá poseer la ventaja Identidad alternativa.

INSUFICIENCIA CARDIORRESPIRATORIA (+1)

El personaje sufre algún tipo de patología crónica que le hace más vulnerable al *shock*. Puede tratarse de asma, un soplo cardíaco o cualquier otra cosa que el jugador proponga y el Director de Juego considere apropiada. En cualquier caso, el personaje recibe una penalización de +2 a cualquier tirada de *shock* que deba realizar el personaje.

INTOLERANCIA (+1)

El personaje posee sentimientos negativos irracionales (aunque él puede creer que justificados) contra determinado grupo social o racial. Puede ser hacia las mujeres, hacia los caucásicos o hacia la policía. Como sea, el personaje no puede evitar mostrarse desagradable con los miembros de esos grupos, circunstancia que debe ser interpretada por el jugador. En las interacciones sociales con ellos, recibe un -2 a las tiradas pertinentes.

MALA REPUTACIÓN (+1)

La gente conoce al personaje por alguna cualidad perjudicial para él, sea verdadera o no. La cualidad puede ser moralmente deseable, pero al personaje le perjudica que se la atribuyan. Por ejemplo, compasivo sería una mala reputación para un agente de campo. El personaje recibe un -2 a sus tiradas sociales con aquellos que conozcan su reputación siempre que el Director de Juego lo crea pertinente.

MARCA DISTINTIVA (+1)

El personaje posee una cicatriz o tatuaje bien visible que le hace fácilmente identificable. Esto le hará bastante reconocible y le dificultará pasar desapercibido o hacerse

pasar por otra persona. La marca no se puede ocultar la marca sin levantar más sospechas, como un tatuaje en la cara o similar.

MARCADO POR SU PASADO (+2 ó +3)

Hay algo en el pasado del personaje que él ignora, pero va a llegar al presente para perseguirle. En términos de juego, otorga al Director de Juego 1 punto (si compra la versión de +2) o 2 puntos (si compra la versión de +3) de Desventajas para que éste adquiera Desventajas para el personaje como Enemigo, Mala reputación, etc. Trasfondos que el personaje (y el jugador) desconocerá hasta que aparezcan en la Serie, y seguramente de la forma más incómoda posible.

MIOPE (+1)

El personaje es miope o posee algún otro defecto visual que reduce su agudeza. El personaje sufre un -2 a todas las tiradas de percepción visual, pero se reduce a la mitad en acciones en las que la vista sea importante, pero no el único componente (como por ejemplo, disparar armas). Se asume que la penalización se aplica solo cuando el personaje no lleva la corrección visual apropiada (gafas o lentes de contacto), pero tranquilo, el DJ se asegurará de que tus gafas de caigan y tus lentillas se pierdan cuando sea necesario.

NEGADO (+1)

El personaje es casi incapaz de realizar cierta actividad de cualquier tipo (cocinar, disparar, conducir...) recibiendo un -2 a todas las tiradas relacionadas. La actividad debe ser importante para la vida normal del personaje (como Conducir o Pelea para un asesino profesional). Si el jugador quiere escoger una actividad en la que es negado pero que no afecta a la vida normal de su personaje ni va a ser una desventaja durante la partida no debería recibir ningún punto por ello.

OBSESIÓN (+1 ó +2)

Una idea gobierna la vida del personaje, a veces no dejándole pensar en otra cosa y siempre anteponiéndose a cualquier otro aspecto de forma que roza lo patológico. La obsesión debe ser algo realista pero que requiere esfuerzos continuados para mantenerse, como proteger a tu familia o ser el más respetado de tu unidad e interpretarse no como un deseo o aspiración normal sino como algo enfermizo: mucha gente quiere proteger a su familia pero no todo el mundo llama cada hora a sus esposa y al colegio de los niños para asegurarse de que están bien. A todos los efectos, la obsesión del personaje funciona como una adicción: debe ser satisfecha periódicamente o tendrá efectos adversos sobre la mente del personaje, penalizándole con un -2 (si la Desventaja es de +1) o un -4 (si es de +2) a todas sus acciones y causándole una profunda ansiedad que debe ser interpretada.



POBREZA (+1)

Esta desventaja supone que el personaje se encuentra en una situación económica desfavorable. Es el opuesto de la ventaja Riqueza, y como tal representa el nivel de vida del personaje, que será entre modesto y pobre, con bienes inferiores a los 1.000 dólares y unos ingresos anuales inferiores a los 10.000\$.

PROTEGIDO (+1)

El personaje está al cargo de alguien que necesita sus cuidados y atención. Salvo que el Director de Juego y el jugador decidan otra cosa se trata de una persona que depende del personaje pero es capaz de valerse en ciertos aspectos, como por ejemplo un niño de diez años o un anciano.

SECRETO (+1 ó +2)

El personaje desea ocultar algún acontecimiento o circunstancia de su vida, que si fuera descubierto le supondría graves problemas. La naturaleza del secreto debe ser determinada por el jugador en función del nivel de la Desventaja: algo que traería al personaje problemas familiares o profesionales graves, como que se les despidiera o le abandonara su pareja, o agresiones físicas, sería nivel +1; un secreto que pudiera traer la muerte del personaje o sus allegados o llevarle a prisión de por vida o arruinar completamente su existencia sería nivel +2.

TRASTORNO PSIQUIÁTRICO (+1 ó +2)

El personaje sufre una enfermedad mental, cuya naturaleza y severidad debe ser discutida con el Director de Juego. Este manual no pretende ser un catálogo de enfermedades mentales, por lo que no entraremos en demasiados detalles. De todos modos este trasfondo se refiere a trastornos psiquiátricos graves, como la psicosis o la esquizofrenia. Otras Desventajas como Obsesión o Hábito personal molesto pueden utilizarse para simular síntomas mentales de menor gravedad.

En todo caso debe considerarse lo siguiente para determinar el nivel: si el personaje está en tratamiento y la enfermedad está controlada, aunque ocasionalmente el personaje puede sufrir un brote o episodio, el nivel del Trasfondo es +1; si el personaje está gravemente incapacitado para su vida personal, laboral y social por efecto del trastorno, el nivel de la desventaja es +2.

COSAS QUE PREGUNTARTE CUANDO CREAS UN PERSONAJE

Bien, ahora ya sabes cómo crear un personaje de **Eyes Only** según las reglas, pero un personaje no es

sólo reglas, de hecho en muchas ocasiones son lo menos importante. Hay ciertas cosas que deberías considerar antes de crear un personaje jugador para tus Series.

¿CUÁL ES EL CONCEPTO DEL PERSONAJE?

Tan importante como tener una hoja de personaje para rellenar es idear un concepto de personaje que te guste y desees interpretar. Un concepto es una idea, un resumen en dos o tres palabras de lo que define al personaje, como "Agente joven e inexperto", "Intelligentísimo inadaptado social", "Femme fatale" o "Perro viejo". El concepto te orienta a la hora de repartir los Puntos de Drama en la hoja de personaje y es útil para que tanto el Director de Juego como tus compañeros sepan qué tipo de personaje interpretas. Como ejercicio, puedes pensar en los tópicos conceptos de tus películas, series y cómics de espionaje favoritos, verás que hay muchos ejemplos. También en los personajes que anteceden a este capítulo encontrarás que responden a diversos conceptos, que te ayudarán si es la primera vez que planteas un personaje en estos términos.

¿QUÉ ASPECTO TIENE?

Todas personas tenemos un aspecto, y los personajes de un juego de rol también deben parecer personas, por lo que su aspecto es importante. Imagina que descripción física tiene el personaje, su color de pelo y ojos, su estatura, su peso, sus detalles característicos, etc. Habrá que decidir qué estilo de ropa suele vestir, cómo se mueve y en general que impresión causa.

Un recurso muy habitual en estas circunstancias es utilizar el papel de un actor en una película o serie para conceptualizarlo, transmitiendo una imagen visual nítida a los demás jugadores. Desgraciadamente no todos los jugadores habrán visto siempre la película (y si lo han hecho, quizás estás utilizando imágenes demasiado populares y causas el efecto contrario al deseado) y no todos los personajes se podrán identificar con un personaje cinematográfico, pero cuando así sea será un recurso útil. En todo caso conviene introducir algún elemento distintivo en la descripción del personaje, así como matizarla para que no resulte un calco de un personaje ya conocido.

Sucede a menudo que al recurrir a personajes del cine para las descripciones de los personajes, algunos actores o actrices se repetirán de unas historias a otras. No hay en principio nada negativo en esta repetición, al fin y al cabo solo traza un paralelismo con el hecho de que los personajes de televisión y cine son interpretados por un número finito de actores.

En la hoja de personaje encontrarás un espacio destinado a la imagen del personaje, que puedes utilizar para



poner la foto del actor o incluso para hacer un dibujo del mismo o, si no dispones de nada así, una descripción clara y sencilla.

¿CÓMO ES?

Ahora que sabemos cómo es el personaje por fuera debemos fijarnos en cómo es por dentro. La personalidad del personaje determinará normalmente su forma de actuar y de ver la vida, luego es un importante factor a considerar de cara a la interpretación del mismo. Hay que pensar en lo básico: que le agrada y desagrada, que le gusta hacer, que piensa sobre sí mismo y sobre su forma de vida, etc.

Cuanto más sólida sea la base que forjes más cómodo y seguro te sentirás luego al ponerte en el papel de tu personaje, así que dedícale unos minutos y no escatimes en plantearte cuestiones de diferente índole. Puedes abordarlo en dos frentes: primero preguntándote sobre rasgos de carácter (autoestima, introversión, conservadurismo, etc.) y luego haciéndolo sobre lo que piensa el personaje respecto a cuestiones de índole global (problema racial, política, religión, libertades civiles, etc.). Es decir puedes echar una mirada al interior del personaje (ver sus rasgos de carácter) y luego echar un vistazo al exterior desde dentro del personaje (que piensa sobre determinados asuntos: sus creencias, actitudes, prejuicios...).

A los jugadores novatos les puede costar diferenciar la personalidad del personaje de la propia, pero debe tenerse en cuenta que si hacemos que este sea un calco de nosotros mismos nos estaremos perdiendo la parte más

divertida del juego: interpretar. Una forma de evitar esto es definir la personalidad del personaje en comparación con la nuestra. Es decir, preguntarnos en que se diferencia el personaje de nosotros mismos. Eso puede darnos un punto de referencia a partir del cual trabajar y asegurarnos a la vez que estamos definiendo un papel que no es una mera traslación de nuestra persona al juego.

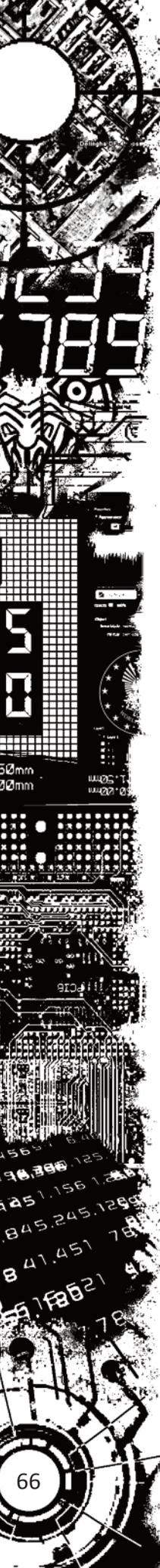
¿CÓMO SE COMPORTA?

Complementando la anterior pregunta debemos pensar en cómo se comporta el personaje. Normalmente asumimos que las personas se comportan como piensan, pero no siempre es así. Si ya sabes como es tú personaje y lo que piensa, ahora no te será difícil decidir como se comporta en relación a todo eso, sobre todo teniendo en cuenta quién es. En la mayoría de los aspectos el personaje será simplemente como piensa, pero considera si en otros se verá obligado a matizar u ocultar su forma de ser o sus ideas porque le resulte más conveniente.

¿CUÁL ES LA HISTORIA DE SU VIDA?

Antes comenzar la partida de **Eyes Only** se supone al personaje una historia más o menos interesante que sin duda explicará en parte como ha llegado a ser quien es. La historia no ha de ser necesariamente muy detallada: unas cuantas pinceladas pueden servir para contar con material con el que trabajar.

Fundamentalmente, interesan dos cosas: primero un vistazo general a la vida del personaje: dónde procede, que estudios ha alcanzado, si está o ha estado casado, como



llegó al mundo del espionaje, etc. Luego acontecimientos puntuales que hayan marcado su vida, al menos dos. Pueden tratarse de hechos traumáticos, como la muerte de su compañero tiroteado desde un coche o la amarga despedida de su padre la última vez que lo vio antes de romper su relación con él, u otros de igual trascendencia pero menos agrios.

No busques el excesivo detalle en la historia del personaje. Introducir muchos detalles desde el principio que luego puedes no recordar durante el juego no ayudará a hacer el personaje más creíble. Además, si dejas cabos sueltos en el pasado siempre podrás decidirlos durante el transcurso de la partida y contribuir de esa manera al desarrollo de la trama o simplemente a dotar de más coherencia al personaje conforme te vayas familiarizando con su interpretación. O aún mejor, dejárselos al Director de Juego para que los rellene de forma que te sorprenda incluso a ti.

¿DÓNDE ESTÁ AHORA?

Esta pregunta no se refiere a dónde se encuentra en este momento el personaje, sino más bien cual es su estatus al comenzar la serie. ¿Qué hay de esos amigos de los que ha hablado en la historia? ¿Ha ascendido en su trabajo más de lo que esperaba inicialmente? ¿Se avecinan cambios en su vida? Hacer un presente interesante facilita al Director de Juego engancharte en la historia, y a ti introducirte en la Serie. Explora todos los campos de la situación actual del personaje que te parezcan relevantes: amigos, necesidades, cambios que se avecinan... lo que se te ocurra.

¿QUÉ ES LO QUE QUIERE?

La última pregunta que puedes hacerte es hacia dónde se dirige el personaje, cual es su motivación, sus intereses, aquello que hace que se levante cada mañana y siga adelante. Puedes establecer objetivos a corto plazo y objetivos a largo plazo. Además, los objetivos pueden ser realistas o utópicos. Objetivos a corto plazo incluyen salir de situaciones apuradas, conseguir mejoras en aspectos concretos de la vida y cosas así. Objetivos a largo plazo puede requerir años para cumplirse, si todo sale como debiera, e incluir planes más o menos detallados del personaje para alcanzarlos. O pueden ser sólo una vaga idea en la cabeza que hace tiempo viene rondando la mente del personaje. Está claro que los objetivos realistas son aquellos que el personaje tiene efectivamente posibilidades de cumplir... si todo sale bien. Los utópicos jamás serán alcanzados por el personaje, pero son ideas, ideales, que infunden al personaje fuerza para moverse en la dirección adecuada.

No necesitas saturar al personaje como montones de objetivos, incluso puedes dejar que sean simples vaguedades pero en todo caso te serán útiles para decidir como actuaría el personaje en determinadas encrucijadas. Sin

duda trataría de moverse en dirección a sus intereses, como cualquier hijo de vecino, así que si sabemos en que consisten esos intereses, tenemos una buena base para interpretarlo. Las motivaciones cambian, se alcanzan o las personas las abandonan por imposibles. Eso les sucederá a los personajes durante el juego conforme progresen, fracasen, se ilusionen con nuevas cosas o se desengañen.

EJEMPLO DE CREACIÓN DE PERSONAJE

Ana va a crear un personaje para una Serie de **Eyes Only**. Antes de cumplimentar la Hoja de Personaje Ana piensa en qué tipo de personaje desea interpretar, o lo que es lo mismo, el concepto del personaje. Tras pensarlo unos minutos recuerda un personaje de una serie de espías que le fascinó, una agente doble de edad madura y con muchos años de experiencia a sus espaldas, de esas que nunca se sabe a qué carta está jugando. Con la aprobación del Director de Juego Ana se propone a crear al personaje, al que ha bautizado como Masha Záitsev y para ello dispone de 30 Puntos de Drama, el nivel estándar de juego.

En primer lugar, Ana se centra en las Características del personaje. Le interesa que Masha Záitsev sea muy inteligente y perceptiva, así que gasta cuatro Puntos de Drama en elevar a +2 tanto Inteligencia como Percepción (1 punto por cada +1). Por ahora decide dejar las demás Características como están, ya que opina que el fuerte del personaje está en sus Habilidades y Trasfondos.

A propósito de las Habilidades, Ana selecciona las que considera vitales para su personaje, las cuales son: Alerta, Armas de fuego (Cortas), Bajos fondos, Buscar, Cerrajería, Conocimiento académico (Literatura rusa), Conducir (Coches), Cultura general, Discreción, Empatía, Farsa, Idioma (Natal = ruso, en el que no piensa emplear puntos), Idioma (Inglés), Negociación, Sangre fría y Táctica. Aunque docenas de Habilidades, trece contando el ruso, le parecen muchas, está dispuesta a pagar el coste porque considera que es necesario para reflejar un personaje con experiencia.

Ana gasta 9 Puntos de Drama en Habilidades, obteniendo Alerta -1 (NB+2), Armas de fuego (Cortas) +0 (NB+2), Bajos fondos +0 (NB+2), Buscar +0 (NB+1), Cerrajería -2 (NB+1), Conocimiento académico (Literatura rusa) +0 (NB+2), Conducir (Coches) -1 (NB+1), Cultura general +3 (NB+3), Discreción +0 (NB+1), Empatía +2 (NB+3), Farsa +0 (NB+3), Idioma (Ruso) +3 (NB+0), Idioma (Inglés) +1 (NB+3), Negociación +2 (NB+5), Protocolos +0 (NB+2) Sangre fría +4 (NB+5) y Táctica +1 (NB+2). El cálculo es de 36 puntos de habilidad, y dado



que cada 4 puntos de habilidad equivalen a un Punto de Drama, de ahí se obtienen los nueve empleados.

En cuanto a los Trasfondos, Ana ojea la lista y decide comprar los siguientes: como Ventajas, Alta autoestima (1), Chantajista (1), Contactos (3), Posición (1), Reputación (1), Riqueza (1) y como Desventajas Bajo sospecha (+1) e Infiltrado (+2). Así pues, ha gastado 9 puntos en Ventajas y recibe 3 por sus Desventajas, para un total de 6 Puntos de Drama empleados en Trasfondos.

Como aún le quedan unos cuantos puntos, Ana decide forzar un poco más las cosas y eleva la Destreza y Voluntad de su personaje a +2 (dos puntos de coste cada) y su Intelecto hasta +3 (otro punto, puesto que ya estaba a +2) y decide comprar algunos puntos de Habilidad más, concretamente subir su Sangre fría a NB+5 por dos puntos más y comprar Protocolos a NB+2. Le restan dos Puntos de Drama, que decide guardar por lo que pueda suceder.

Así pues, la hoja de personaje de Masha Záitsev tiene los siguientes rasgos:

Características: Aguante 0, Carisma 0, Destreza +2, Fuerza 0, Intelecto +3, Percepción +2, Voluntad +2.

Habilidades: Alerta -1 (NB+2), Armas de fuego (Cortas) +0 (NB+2), Bajos fondos +0 (NB+2), Buscar +0 (NB+1), Cerrajería -2 (NB+1), Conocimiento académico (Literatura rusa) +0 (NB+2), Conducir (Coches) -1 (NB+1), Cultura general +3 (NB+3), Discreción +0 (NB+1), Empatía +2 (NB+3), Farsa +0 (NB+3), Idioma (Ruso) +3

(NB+0), Idioma (Inglés) +1 (NB+3), Negociación +2 (NB+5), Protocolos +0 (NB+2) Sangre fría +4 (NB+5) y Táctica +1 (NB+2).

Ventajas: Alta autoestima (1), Chantajista (1), Contactos (3), Posición (1), Reputación (1), Riqueza (1)

Desventajas: Bajo sospecha (+1) e Infiltrada (+2).

Puntos de Drama: 2.

Con estos rasgos, Ana piensa en la historia de Masha Záitsev. Decide que su personaje era un agente de la KGB que tras la caída de la URSS trabajó como agente libre hasta que fue reclutada por La Liga. Sus excelentes contactos y recursos de índole social, junto con su histórica hoja de servicios, le granjearon una gran reputación dentro de la organización, pero lo que de verdad aterroriza a sus compañeros es la frialdad con la que se toma todo, casi parece hecha de piedra... quizás por eso su nombre en clave sea "Muro".

En cuanto a sus Desventajas, Ana piensa que su personaje está ahora mismo infiltrado en otra organización, y le pide permiso al Director de Juego para ser un agente de La Agencia en La Liga de los Nueve, que es la organización que el Director de Juego utilizará para su Serie. A cambio, decide que La Liga no se fía de ella y por eso está bajo sospecha.

Ana aún tiene que clarificar el historial de su personaje, pero al menos ya está segura de que tiene entre manos un personaje que le encantará interpretar.

AJUSTRE DE CUENTRAS: REGLAS

[TRANSMISSION ID:45014599]

[ACCESS LEVEL: FOR YOUR EYES ONLY]

SESENTA HORAS ANTES

Surrealista era la única forma con la que Amy podía calificar la situación. Estaba en el salón de su casa sirviendo unos refrescos a un agente del FBI, un agente libre... y una agente de La Liga de los Nueve, la organización criminal más grande del mundo y némesis de La Agencia por antonomasia. Además, no era una agente cualquiera, recordaba a Martha Kiley desde aquella misión en El Cairo cuando se enfrentaron cuerpo a cuerpo con aquellas dagas... kris, creía recordar que se llamaban. No fue bonito. Amy tenía una cicatriz en la espalda que certificaba aquél encuentro.

- Bueno... -fue lo único que acertó a decir.

- Te dije que lo que teníamos que hablar era importante -dijo Ingleby, el agente de la CIA-, así que mejor será que empecemos. Éste es Paul Dunphy.

El nombre no resultaba familiar para Amy.

- Dunphy -continuó el agente de la CIA- ha sido... expuesto. Alguien ha hecho algo en su cabeza y, sencillamente, no recuerda nada anterior a una subasta realizada por un agente independiente en Málaga, España, donde además nos conocimos los tres. Bueno, pues Dunphy tiene en su poder algo. Muéstrselo, Paul.

Aquel hombre tenía el pelo rebelde, como si se lo hubiera dejado crecer más de lo que estaba acostumbrado. Vestía una camiseta y unos tejanos, y claramente no estaba cómodo con ellos. Amy se lo imaginaba más bien vestido de traje y corbata, trabajando como broker o algo semejante. El tal Dunphy echó la mano a su bolsillo y mostró una cadena de prístina plata.

- Es una reliquia Braschi- dijo Ingleby-. Algunos la conocen como La Conexión.

Amy ató cabos. En el briefing de la mañana, su supervisor se había referido al reloj de Braschi como parte de un mecanismo aún mayor, formado por algo que se llamaba "La Conexión" y otro que se llamaba "El Alma". En ese demente esquema, el reloj era denominado "El Corazón".

- Así que eso es La Conexión...

- Efectivamente. Y hay mucha gente buscándola -dijo Martha, que había hablado por vez primera desde que había entrado en la casa.
- Entre ellos La Liga -contestó amenazadora la otra.
- Ya no trabajo para La Liga -contestó incómoda- a decir verdad, para mí nunca lo he hecho.
- Martha... -dijo Ingleby en tono de advertencia.
- No, debe saberlo -replicó ella-. Me utilizaron. Me hicieron creer que trabajaba para la CIA. Creía... creía que era de los buenos.
- Debiste leer la parte de atrás de tu contrato -le contestó mordaz Amy, que jamás había pensado que alguien pudiera creerse el camelo de que la CIA permitía el tipo de horrores que perpetraba La Liga.
- Ja -rió Dunphy.
- En cualquier caso -dijo Ingleby, tratando de reconducir la conversación - todos tenemos algo en común: no queremos que La Liga se haga con El Corazón.
- Lo queréis para vosotros tres.
- No, señorita Stone -añadió Dunphy en un tono sombrío- queremos que lo tenga usted, sólo usted.

[END OF TRANSMISSION]

Incluso en el mundo del espionaje existen reglas. En **Eyes Only** las reglas sirven como lengua franca entre los jugadores y las acciones que realizan sus personajes. Estas reglas están preparadas para representar el estilo heroico pero peligroso del género. El núcleo de reglas ya lo hemos explicado previamente, de manera que lo que encontrarás en estas páginas son añadidos para facilitar las partidas. Si alguna de ellas no te gusta, la encuentras confusa o ilógica, podrás eliminarla o suplirla por otra de tu agrado con suma facilidad. Porque en este juego, a diferencia de otros, las reglas se pueden romper siempre y cuando se alcance la meta final: la diversión del grupo de juego.

RESOLUCIÓN BÁSICA DE ACCIONES

En cualquier partida de rol los jugadores desean que sus personajes realicen acciones. En ocasiones esas acciones son pueriles y cualquier personaje, en circunstancias normales, la conseguirá, como hablar con un compañero, cruzar la calle o leer su correo electrónico. En otras ocasiones, en cambio, esas acciones implican algún tipo de incertidumbre, bien sea por el riesgo que entrañan (como saltar de un edificio a otro), por las consecuencias que se pueden derivar (tratar de desactivar un sistema de alarma) o por la presión existente (tratar de desactivar un artefacto explosivo antes de que se active). Para esas últimas ocasiones se realizan las tiradas de dados o chequeos.

Los chequeos son tiradas de dados a los que se añaden puntuaciones de algunos rasgos del personaje. El resultado del chequeo se ve modificado por una dificultad y si el resultado final es igual o mayor que cero, la acción ha tenido éxito. Eso es lo básico. Lo demás son meros detalles.

DADOS

En el sistema GAUSS, que es como hemos bautizado a este sistema de reglas, se utilizan siempre dos dados de seis caras que deben ser de distinto color. Uno de ellos será el "dado positivo" y el otro "dado negativo" y en nuestros ejemplos pondremos siempre el resultado del dado positivo primero (p. ej. 3 y 2 indica que el dado positivo ha obtenido un 3 y el negativo un 2). No tenemos ninguna preferencia por un color u otro, pero si queréis un consenso os recomendamos usar un dado azul como dado positivo y un dado rojo como dado negativo.

Todas las tiradas de dados de **Eyes Only** se realizarán de la misma manera: lanzando ambos dados y restando el resultado del dado negativo del positivo. De esta forma se obtendrán resultados entre -5 y +5.

Ejemplo: Ana tiene que hacer una tirada por su personaje. Coge los dos dados y los lanza, obteniendo un resultado de 4 (dado positivo) y 1 (dado negativo), de manera que el resultado de su tirada es +3.

PUNTUACIONES

Normalmente, un chequeo no se resuelve únicamente con la tirada de dados, sino que se será modificado por algún rasgo del personaje. En algunas ocasiones influirá



EL SISTEMA GAUSS, SLANG Y EYES ONLY

Eyes Only utiliza un sistema de reglas denominado GAUSS y fue creado por Ángel Paredes y Manuel J. Sueiro para **sLAng**, otro juego de **Nosolorol Ediciones**, aunque como apreciarás existen diferencias entre ambos sistemas. La esencia es la misma (sistema de negativos y positivos entre -5 y $+5$ aproximadamente, un dado que suma y otro que resta) pero hemos simplificado algunas cosas. Podría decirse que hemos cogido las “tripas” del juego y hemos ahorrado a los jugadores algunos cálculos para crear sus personajes y también ajustado las reglas para que el juego sea más fluido.

Los dos ejemplos más claros de esto son la creación de personajes, donde el sistema de repartos de puntos se basa directamente en Puntos de Drama en lugar de convertirlos en puntos de Características, Habilidades, Trasfondos, etc. Esto acelera muchísimo el sistema de creación de personajes, pero mantiene su nivel de detalle. El otro cambio principal está en las Habilidades, dado que ahora no es preciso sumar Característica+Habilidad, sino que la Característica está ahora implícita en el Nivel Base (NB) de la Habilidad. Esto se debe a que muchas veces se utilizaba la misma Característica para usar la Habilidad, así que hemos decidido facilitar esos cálculos. Hay muchos más detalles, como la ampliación de los Puntos de Drama con nuevos usos, pero son detalles y no queremos agobiarlos con ellos. Esto sólo es una explicación y una advertencia de que **sLAng** y **Eyes Only** comparten sistema y puede usarse material de un juego en el otro, pero siendo conscientes de estos cambios. Seguramente te sea más fácil convertir los personajes de **sLAng** a **Eyes Only** añadiendo las Características a las Habilidades y transformando los Trasfondos a la escala nueva (aproximadamente, dos niveles de Trasfondo de **sLAng** equivalen a un nivel de Trasfondo en **Eyes Only**).

Los que conozcan **sLAng** también reconocerán que el sistema de juego de **Eyes Only** simplifica algunos aspectos de las reglas a favor de un mayor ritmo de juego. Cualquier regla que eches de menos de tu juego de pandilleros favorito podrás incorporarla a tus partidas y viceversa: si quieres hacerle la vida más sencilla a tus matones de L.A. puedes aplicar las reglas de este capítulo. Haz lo que más te divierta, no hemos puesto un micrófono en este libro para asegurarnos de que respetas todas y cada una de las reglas... lo hemos puesto en los dados.

algún otro rasgo, como un Trasfondo apropiado (lo indicará la descripción del propio Trasfondo) o algún modificador impuesto por el Director de Juego, pero de esto último nos ocuparemos más adelante.

ACCIONES OPUESTAS

En ocasiones una acción no depende un único personaje, sino del enfrentamiento entre dos de ellos de manera que el éxito de uno supone el fracaso del otro (por ejemplo, dos agentes forcejeando por una misma pistola). Cuando ocurren este tipo de circunstancias, cada personaje realiza una tirada corriente, aplicando todas las puntuaciones y modificadores correspondientes. Después, se comparan los resultados de ambos y el personaje que obtenga un mayor resultado final gana la competición. En caso de empate, la situación está en tablas y se realizará un nuevo chequeo para resolver la situación.

Ejemplo: el personaje de Pablo intenta burlar a un guardia de seguridad sin que éste se de cuenta. El Director de Juego le indica que es una acción opuesta entre su Discreción (+0) y la Vigilancia del guardia (+1), pues espera algún tipo de ataque. Así que Pablo lanza los dados y obtiene un resultado de 3 y 1, para un resultado final de +2 ($3+0=+2$). Por su parte, el Director de Juego tira por la Vigilancia del guardia obteniendo un resultado de 4 y 5 (-1) para un total de +0 ($+1-1=0$), así que Pablo consigue que su personaje se cuele sin ser visto.

Cuando uno de los dos personajes enfrentados es “pasivo”, es decir, no participa directamente de la acción, el Director de Juego puede simplificar la resolución de la acción tomando la Característica o Habilidad apropiada

como el resultado que debe igualar o superar el personaje activo para tener éxito.

Ejemplo: si el guardia del ejemplo anterior no hubiera estado atento, el Director de Juego podría haber determinado que debía de considerarse su Alerta y que fuera de manera pasiva, pues no espera ningún ataque, sino que sencillamente se dedica a dar vueltas por la zona como todas las noches. En ese caso se comprobaría el valor de +1 de su Alerta como la Dificultad a la que el personaje de Pablo debe superar su tirada de Discreción. Con el mismo resultado de dados habría conseguido colarse con éxito igualmente.

ACCIONES Y CHEQUEOS

Generalmente, las acciones que desean realizar los personajes se resuelven de una forma sencilla: el jugador declara qué acción desea realizar, el Director de Juego le indica qué Habilidad (o, si ninguna es pertinente, que Característica) debe utilizar y se lanzan los dados, que determinan el éxito o el fracaso de la acción. Sin embargo, no siempre es sencillo saber qué Habilidad es útil en una u otra acción.

A la hora de determinar qué rasgo del personaje emplear el Director de Juego debe, en primer lugar, conocer a fondo cada uno de los rasgos. Para pelear está claro que la Habilidad de Pelear es lo más apropiado, pero ¿Para recordar un hecho histórico acaecido en Suecia? En ese caso hay varias Habilidades posibles, desde Conocimiento académico (Historia) hasta Conocimiento no académico (la vida en Suecia), pasando por cosas como Cultura General. Por ello,



lo primero que hay que aprender es que los rasgos no son cuestión de sí o no, especialmente las Habilidades donde existe gran libertad para definirlos.

Junto a ello, es posible que algunas Habilidades resulten más apropiadas que otras. Un personaje con la Habilidad Conocimiento Académico (Historia) puede saber Historia de todas las partes del mundo, pero debería saber menos de los hechos acaecidos en Suecia que alguien que tenga Conocimiento Académico (Geografía e Historia sueca). El Director de Juego tiene a su disposición un recurso, la Dificultad, para graduar estas circunstancias. Nos ocuparemos de ello más adelante.

Con ánimo de ayudar a los Directores de Juego a decidir las combinaciones más adecuadas hemos reunido, con carácter orientativo, varios ejemplos que mostramos en la lista de la página 12. Como podrás comprobar, en algunos casos incluimos más de un ejemplo, porque hay acciones que no son dominio exclusivo de una única Habilidad.

DIFICULTAD Y GRADO DE ÉXITO

No todas las acciones son iguales. Puede que coger un *pen-drive* sea pan comido, pero ¿Es igualmente fácil hacerlo en un avión que realiza un aterrizaje de emergencia mientras te disparan? No. Por eso existen las Dificultades.

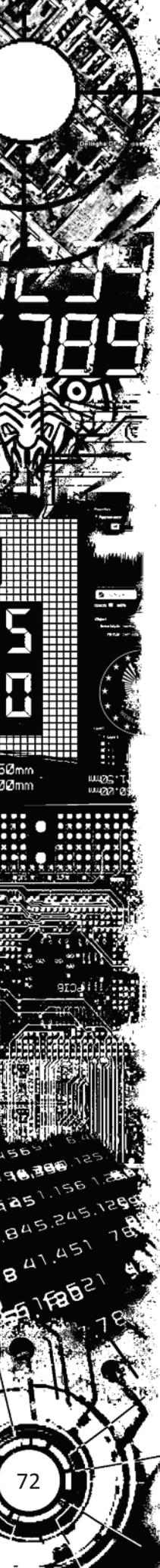
Las Dificultades son el Valor que debe alcanzar el personaje con su tirada y los rasgos que aplique para tener éxito. De hecho, cuanto mayor sea el resultado mayor será el grado de éxito. Las Dificultades oscilan entre -3 y +3, siendo 0 la dificultad media.

DIFICULTADES

Dificultad	Valor
Muy fácil	-3
Fácil	-2
Sencillo	-1
Medio	0
Complejo	+1
Difícil	+2
Muy Difícil	+3

Ejemplo: en el ejemplo anterior, el relativo al personaje de Pablo y el guardia, hemos comentado que podía considerarse una tirada pasiva y la Dificultad sería de +1 ("Complejo", según la tabla de Dificultad). Así pues, sólo si Pablo obtiene con los dados y sus modificadores un resultado de +1 o superior tendrá éxito en su tirada.

En ocasiones, el Director de Juego puede decidir que un resultado próximo, en torno a un punto menos del re-



querido (por ejemplo, obtener -1 en lugar de 0 cuando ésa es la Dificultad) también se considera un éxito, aunque será un éxito parcial: seguramente el personaje no consigue todo lo que quería, pero se acerca bastante como para seguir adelante.

Ejemplo: dejemos el ejemplo anterior y pensemos en otro caso. Imaginemos que el personaje que creó Ana en el capítulo anterior, Masha Zaitsev. Masha está haciéndose pasar por una narcotraficante para atrapar a un mando intermedio de una organización criminal que está implantándose en la región. El Director de Juego pide a Ana una tirada de Negociación a Dificultad +2, Habilidad en la que ella tiene un +2, lanza los dados y obtiene 3 y 4, para un total de +1 (3-4+2=+1). Como la Dificultad es +2, y Ana obtuvo +1, en un principio habría fallado la tirada, pero el Director de Juego puede concederle un éxito parcial: el criminal está dispuesto a negociar con ella, pero antes quiere comprobar sus antecedentes. Más vale que sus compañeros hayan hecho su trabajo y creado un alias creíble, porque si no Masha estará en problemas en cuestión de segundos...

En ocasiones puede ser interesante para la narración conocer la cuantía del éxito o el fallo de un personaje. Para ello sencillamente compara el resultado obtenido por el jugador con la Dificultad necesaria para tener éxito. Cuanto mayor sea la diferencia entre ambos, mayor será el éxito (o el fracaso). Un resultado que se encuentre 4 niveles o más por encima de la Dificultad debería considerarse un éxito o fracaso espectacular y proporcionar al personaje algún tipo de beneficio o perjuicio adicional. Igualmente, un fallo que esté 4 niveles o más por debajo de la Dificultad puede considerarse un fallo espectacular que traerá nuevos problemas al personaje.

Ejemplo: siguiendo con el ejemplo anterior, el criminal comprueba los antecedentes de Masha, así que la negociación continúa. Transcurrido un tiempo, el Director de Juego solicita una nueva tirada de Negociación y Ana obtiene como resultado un 6 y un 1, para un total de +7 (6-1+2). Como la Dificultad era la media (0), Masha ha sobrepasado el éxito por siete niveles, de manera que se considera un éxito espectacular (muy espectacular, de hecho), y el Director de Juego interpreta que ya está bien de tiradas y se dedica a narrar, Masha va a conseguir todo lo que esperaba de este criminal, y quién sabe si alguna pista que le conduzca a una nueva aventura...

RESULTADOS ESPECIALES

Hay dos resultados en la tirada de dados que tienen un efecto especial sobre el juego. Son el +5 natural o **crítico**, asociado a un éxito sorprendente, y el -5 natural o **pifia**, asociado a un fracaso estrepitoso.

Si obtienes un resultado natural (sin modificar) en los dados es +5 (un seis positivo y un uno negativo), entonces el resultado es un crítico. Un éxito crítico es un resultado especialmente afortunado que logra no solo que

consigas automáticamente lo que pretendías, sino que lo hagas de manera elegante, sin esfuerzo u obteniendo algún beneficio adicional. El Director de Juego decidirá que ocurre exactamente cuando obtengas un éxito crítico, pero no dejes de hacerle alguna recomendación: quién sabe, tal vez la acepte.

Ejemplo: en el ejemplo anterior Masha obtuvo un resultado de +7 porque había sacado un 6 y un 1, lo cual como sabemos ahora es un resultado crítico. El Director de Juego decide que el criminal no sólo confía en Masha, cree en su historia y negocia de forma ventajosa para ella, sino que además desea atraerla a su organización. Sin proponérselo, Masha tiene ahora la opción de desarticular la organización desde dentro.

Por el contrario, cuando el resultado de los dados sin modificar es -5 (un seis negativo y uno positivo), es que las cosas han salido bastante mal. Este resultado es un fallo crítico o pifia, y supone que el personaje no solo ha fallado en lo que pretendía, sino que lo ha hecho de la peor manera posible, por lo que además de las consecuencias normales que pudiera tener su fallo, le espera alguna que otra desagradable sorpresa.

Ejemplo: Manuel interpreta a un agente que está escoltando a un testigo protegido. Han llegado a la habitación del hotel, el testigo sea cuesta y el agente se queda en el sofá vigilando la habitación. Conforme transcurren las horas, el Director de Juego le pide a Manuel una tirada de Alerta para evitar caer dormido por el cansancio. Con muy mala suerte, Manuel obtiene un resultado de 1 y 6, así que ha obtenido una pifia. Cuando despierta, Manuel se da cuenta de que su testigo ya no se encuentra allí, que hay una bomba a punto de detonar y (aquí viene la pifia) ha sido atado al sofá. Más vale que se libere cuanto antes...

PUNTOS DE DRAMA

Los Puntos de Drama son un recurso que sirve tanto para mantener el equilibrio entre personajes desiguales como para recompensar a los jugadores durante el desarrollo del juego. En **Eyes Only** os ofrecemos cuatro formas de utilizarlos, aunque los grupos de juego creativos seguramente podrán encontrar nuevos y divertidos usos para estos puntos.

MOMENTOS DRAMÁTICOS

El primer uso de los Puntos de Drama permite a los jugadores incrementar las posibilidades de éxito de sus personajes. Por cada Punto de Drama que el jugador gaste (máximo tres) recibe un dado positivo adicional a su tirada. Sin embargo, los dados positivos no se suman, sino que el jugador debe escoger el resultado más alto. El dado negativo sigue funcionando con normalidad, de manera que sólo se obtienen más posibilidades de éxito, no garantías.

Ejemplo: antes de que ocurra la circunstancia tan desastrosa que acabamos de relatar, Manuel podría haber decidido que su personaje gastará un Punto de Drama para tener más posibilidades de no dormirse. Lanza dos dados positivos y uno negativo, obteniendo como resultados 1, 3 y 6 y suspira aliviado. Si no hubiera gastado el Punto de Drama, su resultado hubiera sido la pifia que ya conocemos, ahora sólo es de -3, que sumado a su +1 de Alerta da un total de -2. Sigue siendo un fallo, pero al menos cuando el agente despierte no tendrá ninguna atadura impidiéndole correr para detonar la bomba.

ELEMENTOS DE LA TRAMA

Los Puntos de Drama también permiten a los jugadores introducir nuevos elementos en la trama, con el permiso del Director de Juego y aprovechando siempre los vacíos que él haya dejado en sus descripciones. Este elemento de la trama, sea un objeto, un suceso u otra circunstancia, tendrá un coste variable en Puntos de Drama decidido por el Director de Juego. Permitir que un personaje lleve encima su arma aunque no lo declaró específicamente costaría 1 Punto Dramático, pero hacer que el personaje llamase informando de su posición a sus compañeros en el único momento en que estuvo solo podría requerir cinco o incluso más Puntos Dramáticos.

Ejemplo: continuando con el ejemplo anterior, el agente de Manuel no tiene ni idea de explosivos, así que no sabe desactivar la bomba. Manuel recuerda que el Director de Juego mencionó que la habitación estaba en un piso muy alto, pero no especificó a que lado daban las ventanas. Manuel dice al Director de Juego que le gustaría lanzar el explosivo a la piscina del hotel, y se ofrece a gastar un Punto de Drama para que la ventana esté del lado de la piscina. Sonriendo, el Director de Juego accede.

PRERROGATIVA DEL PERSONAJE

En algunas ocasiones después de haber creado nuestro personaje y haber empezado a jugar nos damos cuenta que le falta “algo”, ese algo que le da más personalidad y verosimilitud, como por ejemplo una Habilidad que el personaje no tiene y que por su concepto debería tener. La solución a esto es emplear Puntos de Drama como prerrogativa del personaje.

Un jugador puede emplear un Punto de Drama para comprar alguna Habilidad o Trasfondo como si estuviera en la fase de creación de personajes y manteniendo exactamente los mismos costes. No se puede utilizar para mejorar rasgos que ya se encuentren en la Hoja de Personaje.

La adquisición de este nuevo rasgo, que será permanente, debe contar con la aprobación del Director de Juego y ser coherente con la historia y desarrollo del personaje (por ejemplo, si se pidió un chequeo con ese rasgo

previamente y no se echó en falta, no es coherente que ahora sí desee adquirir la Habilidad).

Ejemplo: Iván interpreta a un agente que no ha sido extraído a tiempo y ahora ha tenido que cruzar la frontera italiana a pie. Una vez cruzada decide hacer de autostopista encontrándose con un problema más: el conductor de coche que para no entiende ninguno de los tres idiomas que sabe el agente. Después de pensárselo, Iván le pide al Director de Juego permiso para usar la Prerrogativa del personaje para adquirir Idioma (italiano), quizás porque en su juventud estudió un poco, y lo tenía oxidado. El Director de Juego acepta, pero le pide que se compre Conocimiento académico (Italia) también con esos puntos, para representar el conocimiento equivalente a una asignatura de secundaria, ya que así el agente no podrá hablar el italiano con suficiente soltura, ni tampoco ser un experto en el país. A Iván le parece un trato interesante y accede, comprando dos niveles de Idioma (italiano) y dos de Conocimiento académico (Italia).

DADO POR MUERTO

Cuando un personaje sufra suficientes heridas como para morir, el jugador puede gastar la totalidad de Puntos de Drama de los que disponga para ser “dado por muerto”. El personaje parecerá muerto, pero sólo estará gravemente herido.

Esto permite al personaje sobrevivir, pero a un alto precio: no sólo tendrá que reponerse de sus heridas, sino que también deberá pagar un precio. Si el jugador empleó menos de cinco Puntos de Drama o más para ser “dado por muerto” entonces cada punto que gane a partir de ese momento se gastará automáticamente hasta llegar a pagar esos cinco puntos.

Ejemplo: el personaje de Iván no ha tenido tanta suerte como esperaba, le han seguido y ahora también al conductor del coche que le recogió. Tras una persecución el coche se estrella de forma estrepitosa, matando al conductor y también al personaje de Iván... pero Iván tiene cinco Puntos de Drama sin gastar, así que pide ser Dado por muerto. El agente ha sobrevivido y sus perseguidores creen que se quedó en el coche que explotó, cuando realmente huyó entre las llamas. Ha sobrevivido, pero a un alto precio. Tiene numerosas quemaduras y le duele todo el cuerpo. Sólo espera haber dado esquinazo a sus enemigos...

BULLET TIME

En situaciones normales en los juegos de rol se usan unidades de tiempo iguales a la realidad: minutos, horas, días, etc. En cambio, cuando se producen situaciones de acción o tensión (como un combate) el paso de tiempo se ralentiza y pasamos a hablar de *bullet time*. Durante el *bullet time* la acción se desarrolla paso a paso, permitiendo a los jugadores controlar con detalle las acciones de sus personajes. El personaje ya no



recorre la habitación hasta la mesa y coge su arma y dispara, sino que descompone su acción en unidades más básicas: primero camina, después coge el arma y en tercer lugar dispara.

TOMAS Y ACCIONES

Durante el *bullet time* la acción transcurre en unidades de tiempo llamadas **Tomas**. Una Toma es similar a lo que otros juegos de rol llaman asaltos o turnos, y permiten un mayor control de la acción por parte de jugadores y Director de Juego.

Las Tomas, al igual que su equivalente cinematográfico, no tienen una duración establecida, pero dado que estamos en una situación de acción y tensión podemos considerar que la Toma de un jugador dura entre unos cinco y quince segundos dentro del mundo de juego, según las acciones y el número de ellas que realice.

Hablando en términos de juego, una Toma es el tiempo que un personaje emplea en realizar la acción que prefiera. Las acciones pueden ser de dos tipos: sencillas y complejas.

Una **acción sencilla** es aquella que requiere escaso esfuerzo y tiempo para realizarse, como apretar un gatillo, oprimir un botón, soltar algo que se tiene en la mano, caminar un par de pasos o dar un pequeño salto.

Una **acción compleja** es aquella que requiere más esfuerzo y tiempo para llevarse a cabo, como lanzarse cuerpo a tierra o levantarse del suelo, dar un puñetazo, golpear con una navaja, esquivar un golpe, poner un cargador, desenfundar un arma, cargar bala a bala un revólver, usar un algoritmo para evitar que el ordenador borre automáticamente el disco duro o lanzarse para tumbar en el suelo a una persona y evitar que reciba un impacto.

En una Toma, un personaje puede hacer gratuitamente una acción cualquiera, sea sencilla, o compleja. Por cada acción después de la primera el personaje recibe una penalización según el tipo (sencilla -1, compleja -2) que además es acumulable. El personaje puede realizar cualquier combinación de acciones adicionales hasta sumar una penalización de -5. De esta forma, un personaje puede realizar cinco acciones adicionales sencillas, dos complejas y una sencilla o cualquier otra combinación posible.

Ejemplo: Ángel interpreta a Hanks, un agente a punto de iniciar un asalto, acompañado de otros agentes a los que dirige. Han seguido el rastro de un sospechoso hasta su casa, y el personaje de Ángel va a dar el primer paso. El Director de Juego le indica que considere esto una escena de acción y que por tanto declare qué va a hacer en esta Toma. Ángel pretende tumbar la endeble puerta de una patada y disparar al blanco dos veces, pues la informa-



ción indica que el sospechoso está solo y tiene permiso para abatirlo. A juicio del Director de Juego se trata de tres acciones complejas, así pues la segunda acción (el disparo) tendrá una penalización de -2, y el segundo de -4, pues también es una acción compleja. Ángel podría haber declarado una acción sencilla más, pero para una sola Toma considera que ya está bien.

INICIATIVA

Durante el *bullet time* a todos nos gustaría ser los primeros en actuar y solventar nuestros problemas antes de que nuestros adversarios tengan ocasión de reaccionar. Sin embargo, esto no siempre es posible. La Iniciativa es lo que permite determinar en qué orden actúa cada uno.

Al comenzar el *bullet time* todos los implicados realizan un chequeo de su Habilidad Alerta + cualquier modificador pertinente (por ejemplo por estar sorprendido o herido). Los personajes actúan en el orden resultante, de mayor a menor y en caso de empate actúa primero el personaje con más Alerta. Si algún jugador obtiene un crítico en su tirada de Iniciativa obtiene una acción extra sin penalización en su primera toma, mientras que si obtiene una pifia pierde su acción durante la primera Toma.

El orden establecido por la Iniciativa al principio de la acción se mantiene salvo en dos ocasiones:

- Si el personaje recibe una herida las penalizaciones de esa herida se aplican a su iniciativa, haciendo que actúe más tarde en las Tomas siguientes.
- Si el personaje desea voluntariamente adelantarse o actuar más tarde, el momento en el que actúe se convierte en su nueva Iniciativa para el resto del combate.

Ejemplo: volvamos con Ángel y Hanks, su personaje. El inicio de la acción supone también el inicio del bullet time, así que el Director de Juego solicita el chequeo de Alerta para la Iniciativa. Hanks no tiene ningún modificador pertinente, así que lanza los dados y obtiene un resultado de 1 y 1, para un total de +2 ya que su Alerta es +2 (1-1+2=+2). El Director de Juego establece la Iniciativa de los agentes que acompañan a Hanks, para un total de +3, y por el sospechoso, que tiene un -2. Los agentes retrasarán su acción hasta que Hanks actúe. Hanks actúa en +2, y justo después los agentes, que pasan a tener Iniciativa +1 el resto del combate. Después actuará el sospechoso con su -2, que no se ha visto afectado por estos cambios.

Acabamos de hablar de la posibilidad de apresurarse o retrasar la acción. Si un jugador desea que su personaje se adelante y actúe antes que su Iniciativa puede hacerlo, pero recibiendo una penalización de -1 por cada punto en que adelante su Iniciativa hasta un máximo de tres puntos (y una penalización de -3) porque, sencillamente, a veces no se es lo suficientemente rápido...

Ejemplo: quizá Ángel quiera garantizarse que esos dos balazos pillen por sorpresa al sospechoso, así que pide al Director de Juego adelantar sus acciones pasando su Iniciativa

de +2 a +4, recibiendo una penalización de -2 (Evidentemente, Ángel desconoce la Iniciativa de los demás participantes en la acción). Ahora sus acciones se realizarán con -2 el tirar la puerta, -4 el primer disparo y -6 el segundo. Menos mal que Ángel cuenta con que Hanks tiene un buen valor de Armas de fuego y espera disparar a quemarropa, pues sino sus probabilidades de éxito serían muy bajas.

En cuanto a retrasar la acción, supone que el personaje no actúa en su momento para situarse en cualquier momento de Iniciativa posterior. No recibe modificador alguno por hacerlo, sencillamente espera el momento más oportuno.

Ejemplo: cuando les toque actuar a los agentes que acompañan a Hanks no reciben ningún modificador ni positivo ni negativo por haber retrasado su acción.

Para hacer más fácil el desarrollo de la acción recomendamos que el Director de Juego registre en papel las Iniciativas de los personajes y así podrá calcular mejor los cambios que se produzcan en la misma.

COMBATE

El combate es la situación más típica en la que se produce *bullet time*. En **Eyes Only** el combate es sucio y realista: los personajes no encajan balas sin más, sino que sufren heridas, éstas les desgastan y aguantar más de dos disparos bien encajados es algo digno de mención. Los espías no recurren al combate constantemente, así que los personajes jugadores de **Eyes Only** tampoco deberían hacerlo si quieren llegar a disfrutar de una larga vida.

ACCIONES DEFENSIVAS

A diferencia de otros juegos de rol donde rápidamente te indican cómo golpear a tus rivales de muy diversas formas, en éste deseamos enseñar a los personajes a defenderse en primer lugar. Después de todo, si no esquivas el golpe jamás podrás llegar a devolverlo.

En cualquier momento en que el personaje sea atacado éste tiene derecho a un chequeo defensivo, pero sólo si no ha gastado todas sus acciones (es decir, si sus penalizaciones por acciones no han llegado a -5) y además se aplican todos los modificadores por acciones y heridas. A todos los efectos son acciones adicionales.

Defenderse de un ataque cuerpo a cuerpo es una acción compleja (por lo que tiene un modificador de -2) y requiere de un chequeo de Pelea o Artes Marciales, aunque puede variar según la forma que adopte nuestra defensa (si nos tiramos cuerpo a tierra, quizás sea más oportuno tirar por Atletismo). Será preciso una acción de defensa para cada ataque que reciba el personaje.

Ejemplo: cuando Hanks derriba la puerta se sorprende al ver al sospechoso peleando con otra persona (el personaje jugador de Javi, que es un agente de otra organización). El Director de Juego resuelve en este momento el ataque de Javi al sospechoso. El personaje de Javi tiene



un cuchillo y su Habilidad de Pelea es +2, lanza los dados y obtiene un total de +1. El sospechoso, interpretado por el Director de Juego, trata de defenderse con su Pelea de +0, obteniendo en los dados un 4 y un 3, para un total de -1 (+0, +1 de los dados, -2 por ser acción compleja). El sospechoso falla y el cuchillo se hunde en su carne.

Defenderse de un ataque a distancia con armas de fuego es también una acción compleja y consistirá en lanzarse cuerpo a tierra, correr hacia una cobertura o cualquier acción semejante dirigida a ofrecer un menor blanco. El chequeo dependerá de la acción exacta, pero lo más habitual es una tirada de Atletismo. Como consecuencia de este tipo de defensa, el personaje no precisa de más acciones para defenderse de los demás ataques a distancia salvo que abandone su cobertura. La cobertura obtenida se aplica al resto de disparos efectuados contra él y oscilará entre -1 y -3, según la ocultación que pueda conseguir el personaje.

Ejemplo: con las balas volando por el aire, Javi decide que su personaje se protegerá de ellas arrojándose detrás del sofá. El Director de Juego le pide una tirada de Atletismo que obtiene de manera exitosa. El Director le informa que tiene un -2 de cobertura por el sofá, que se aplicará a los disparos de Hanks y sus hombres.

ACCIONES DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Para golpear a un adversario en cuerpo a cuerpo se ha de realizar un chequeo de Pelear, Artes Marciales o cualquier otra Habilidad pertinente, con los modificadores adecuados. Si el oponente no se defiende, se tiene que obtener un resultado de 0 o más en la tirada, mientras que si se defiende el atacante tendrá que superar el resultado de la acción defensiva.

Existen, además, tres situaciones especiales que detallamos a continuación:

- **Actitud ofensiva:** el personaje declara que actúa ofensivamente, recibiendo un +1 a su chequeo para atacar por cada -1 (máximo -3) que aplique a todas las demás acciones.
- **Actitud defensiva:** el personaje declara que actúa defensivamente, recibiendo un +1 a su chequeo de defensa cuerpo a cuerpo por cada -1 (máximo -3) que aplique a todas las demás acciones
- **Varios contrincantes:** si un personaje se pelea con varios contendientes a la vez recibe un -1 a sus acciones defensivas por cada enemigo a partir del primero, hasta un máximo de -4 (por mucho que quieran participar, más de cinco personas golpeando a un solo tipo se estorbarían mutuamente).

El procedimiento descrito hasta el momento no tiene en consideración el tipo de golpe que realiza el atacante. En general, una patada bien dada hace más daño que un puñetazo, y un hacha más que una patada. Para tener en cuenta este aspecto hay que acudir a la Tabla de Armas

Cuerpo a Cuerpo de la página siguiente donde aparece el modificador a aplicar para una maniobra específica a la tirada de ataque, el daño que realiza cada ataque y la Capacidad de Perforación (CP), de la que hablaremos más adelante, en el apartado de protecciones y blindajes.

COMPLICACIONES EN EL COMBATE CUERPO A CUERPO

A veces, los personajes querrán hacer algo más con sus habilidades de pelea que reducir a pulpa la cara de su enemigo. Hay demasiadas situaciones como para predecirlas todas pero, al menos, vamos a intentar reflejar las más interesantes desde el punto de vista dramático.

- **Aturdir:** Si el daño sufrido excede el Aguante del objetivo, éste está aturrido y pierde el resto de acciones de la Toma.
- **Cortar el flujo:** es como estrangular, pero mejor y más rápido, el atacante debe usar su habilidad de Artes Marciales o, en su defecto, usar algún utensilio adecuado como un cable o una cuerda de piano. El estrangulado permanecerá consciente tantas tomas como su Aguante +3, con un mínimo de tres. Una vez logrado la inconsciencia sólo hay que mantener la presa tantas Tomas como su Aguante +3, con un mínimo de tres y habrás conseguido matarle. Requiere haber realizado previamente una presa con un chequeo a -4.
- **Estrangular:** cualquier persona puede utilizar sus manos para cortar la respiración. Por cada asalto que el atacante mantenga la estrangulación el atacado podrá realizar una tirada para romper la presa. Se utilizarán las reglas de asfixia normales para calcular el daño. Requiere una presa con un chequeo a -4.

COMBATE SIMPLIFICADO

Si todo este sistema de combate te parece complicado, no te preocupes. Las reglas sólo son un apoyo a tus partidas, y el sistema GAUSS es lo bastante flexible como para que podamos ofrecerte una versión simplificada. Si quieres un combate más sencillo sigue estas directrices:

- No es posible actuar antes de tu Iniciativa.
- Cada personaje sólo puede hacer una acción por asalto, sea la que sea. Además, tiene derecho a una parada con un -2.
- Elimina las acciones de combate cuerpo a cuerpo. El combate sin armas hace siempre daño F+0 y las armas cuerpo a cuerpo los valores que están indicados en la tabla.

Esta simplificación hará los combates más sencillos, pero también menos realistas. En manos del Director de Juego dejamos optar por una vía u otra.

- **Cabezazo en la cara:** Si alguien quiere golpear en la cabeza a otro, tendrá un -2 a su chequeo pero el daño del ataque aumentará en +3 en caso de conseguir impactarle.
- **Golpe en los testículos:** si alguien quiere utilizar esta sucia (y dolorosa) treta su chequeo tendrá una dificultad de -2 y el daño de contusión del golpe se doblará.
- **Golpe mortal:** algunas artes marciales o el entrenamiento de comando se especializan en enseñar ataques mortales de necesidad como, por ejemplo, romperle el cuello a tu enemigo con las manos o degollarle con un cuchillo. Estos ataques requieren sorprender a tu enemigo o hacerle una presa y luego superar un chequeo de la habilidad adecuada con una penalización de -3, si consigues un nivel de éxito de 5 o más tu enemigo habrá muerto irremediabilmente; si la tirada se supera con éxito inferior a 5, el ataque hará el daño normal.
- **Golpes apuntados:** si un personaje quiere golpear en una parte específica a su contrincante (una articulación, la mano que lleva el arma, etc.) el Director de Juego debe asignarle una penalización al chequeo de -2 para una extremidad y de -4 para darle a algo del tamaño de un puño. El golpe hará el daño normal o incluso menor, a discreción del Director de Juego, pero tendrá un efecto adicional como arrebatarle el arma al contrincante, inutilizarle un miembro, conseguir que se desplace a donde quiera el atacante. El Director de Juego es libre de exigir que para hacer este tipo de golpes se tenga Artes Marciales o una habilidad de Pelea de +1 o más ya que un tipo que no sabe pelear no se molesta en hacer demasiadas filigranas.
- **Hacer la zancadilla:** las zancadillas se tratan como un ataque normal y tienen una penalización al chequeo de ataque de -2 si el atacante está quieto o moviéndose a poca velocidad. Además, el daño será de F-3 pero tendrás la ventaja de haber derribado a tu contrincante y, si este llevaba algo en la mano, es muy posible que lo haya soltado.
- **Luxación:** requiere estar manteniendo una presa. Si el personaje saca más en su chequeo de Artes Marciales o Pelea que su rival, le rompe el hueso dejándolo inutilizado e infligiendo un daño de Fuerza +1.
- **Inmovilizar:** consiste en inmovilizar temporalmente al contrincante, además de situarse en posición ventajosa para realizar ciertos ataques. El contrincante puede intentar romper la presa cada asalto con una tirada enfrentada de Artes Marciales o Pelea.
- **Proyección:** consiste en lanzar a alguien al suelo aprovechando su masa o movimiento. La proyección requiere una presa anterior para poder lanzar al contrincante al suelo. El daño se calcula con Fuerza o Artes Marciales, con un modificador de +1 y se puede sumar otro +1 a discreción del Director de Juego, por el movimiento del contrincante.

ARMAS CUERPO A CUERPO

Maniobra o Arma	Modificador	Daño	CP
Cabezazo en la cara	-3	F+1*	-
Cabezazo en otro lugar	-1	F-2	-
Puñetazo	0	F-1	-
Patada	0	F	-
Luxación	Especial	Luxación*	-
Presa	0	Inmovilizar*	-
Proyección	Especial	F+1	-
Bate/tubería/palo grande	0	F+2	-
Cadenas	-1	F+2	-
Cuchillo / navaja	0	F+1	0
Cuerda de piano	-4	Cortar el flujo*	-
Spray de autodefensa	-2	-3 a chequeos	**
máscara antigás			
Hacha	0	F+2	B
Hacha de bombero	-2	F+4	B
Machete/Espada	0	F+2	A
Motosierra	-3	F+4	B
Nudilleras	0	F	-
Nunchakus	-1	F+1	-
Táser	0	+1 (Aturdir)	-
Tonga	0	F+2	-

* Consulta "complicaciones en el combate cuerpo a cuerpo" para más información.

** Una máscara antigás protege del efecto.

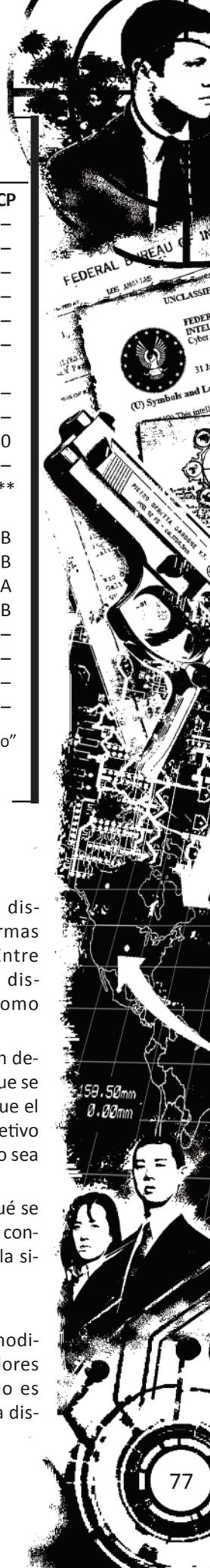
ACCIONES DE COMBATE A DISTANCIA

Si en lugar de a golpes la acción se resuelve a disparos, entonces estamos ante un chequeo de Armas de fuego, más los modificadores pertinentes. Entre los modificadores hay que tener en cuenta la distancia, tamaño y movimiento del blanco, así como la cobertura.

A diferencia del combate cuerpo a cuerpo, la acción defensiva en este caso no se considera opuesta, sino que se realiza antes del disparo para que el atacante aplique el modificador de cobertura que ha conseguido el objetivo ocultándose. En caso de que el resultado del disparo sea 0 o más, el ataque habrá tenido éxito.

El daño del combate a distancia depende de con qué se esté atacando al adversario. La Tabla de la página 78 contiene el daño de las armas empleadas, junto con la siguiente información:

- **Arma de fuego:** ¿Qué tipo de arma es?
- **Precisión:** modificador que debe aplicarse al modificador de ataque con el arma. Si tiene dos valores el primero es el de uso habitual y el segundo es para disparos difíciles (blanco pequeño, mucha distancia, etc.).



- **CdF:** Cadencia de Fuego del arma, consulta “Tipos de disparos en combates con armas de fuego” más adelante.
- **Daño:** modificador que se añade al nivel de éxito conseguido para calcular el daño. Si hay más de un número se refiere a las diferentes distancias (Quemarropa y Corta / Media / Larga y Muy Larga).
- **Alcance:** indica el alcance del arma en metros. Según la distancia a la que se encuentre se debe aplicar un modificador al chequeo de ataque.
- **CP:** hace referencia a la Capacidad de Penetración del arma, de la que nos ocuparemos en el apartado de blindajes.

Las armas de fuego no son las únicas armas posibles. También se pueden emplear otras armas arrojadas utilizando, en lugar de Armas de fuego, la Habilidad pertinente (Arco, Ballestas o Lanzar). Sus características son iguales a las de las armas de fuego, siendo la única diferencia que un arma a distancia común nunca se considera a alcance de quemarropa, pasa directamente a corto alcance.

Hemos hablado del Alcance, y es que es otro aspecto más a tener en cuenta en el combate con armas a distancia. La tabla de Alcance de la página 79 resume los modificadores a aplicar según la distancia a la que se encuentre el objetivo.

TIPOS DE DISPAROS EN COMBATES CON ARMAS DE FUEGO

Las armas no automáticas se rigen todas por una sencilla norma, pueden disparar como máximo por Toma

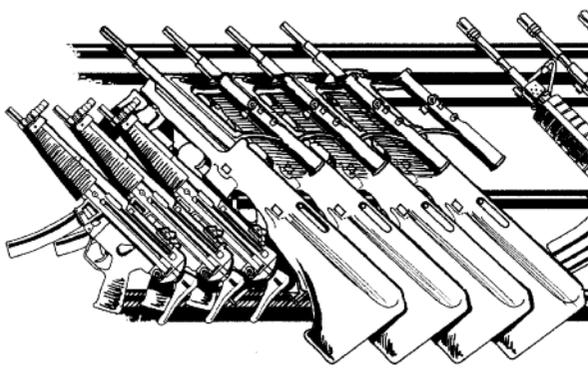
tantas veces como su cadencia de fuego (CdF), recibiendo un -1 por acción adicional (se trata de acciones simples). Debido al retroceso, la penalización de los múltiples disparos a un mismo blanco es acumulativa en la siguiente Toma hasta que el personaje emplee una acción para reapuntar el arma y empezar de cero de nuevo.

Las armas de fuego modernas, a diferencia de otras armas a distancia, incorporan diferentes formas de disparar su letal munición. Estas modalidades son las siguientes:

- **Un solo tiro:** el arma sólo dispone de un proyectil por cañón del arma y luego ha de recargarse (por ejemplo: algunas pistolas derringier, las escopetas de caza y algunos rifles).
- **Tiro a tiro:** el arma requiere rearmarse manualmente para poder volver a disparar (por ejemplo: escopetas de bombeo, el winchester de las películas de vaqueros, un revólver de acción manual...).
- **Semiautomático:** el arma se rearma automáticamente tras cada disparo, pudiendo volver a disparar con sólo apretar el gatillo (por ejemplo: la mayoría de las pistolas, los revólveres de doble acción, las escopetas y rifles semiautomáticos).
- **Ráfaga:** el arma dispara tres balas por cada pulsación del gatillo y se recarga automáticamente para realizar una nueva ráfaga (por ejemplo: la pistola Beretta 93R, algunos subfusiles y escopetas, muchos rifles de asalto).

ARMAS A DISTANCIA

Arma de fuego	Prec	CdF	Daño	Alcance	CP
Arma corta del .22, .25 o 5 mm.	0 / -2	4	-1	5/20/50	-
Arma corta del .32 o 7 mm.	0 / -2	4	0	5/20/50	0
Arma corta del .38 o 9 mm.	0	4	+2	5/20/50	A
Arma corta del .40 SW	0	4	+3	5/20/50	A
Arma corta del .357, .45 o 10 mm.	0	3	+4	5/20/50	A
Arma corta del .454 o .44 Magnum	0 / -1	3	+4	5/20/50	B
Arma corta del .50 AE	0 / -1	2	+5	5/20/50	B
Carabina del .22, .25 o 5mm.	0 / -2	4	-1	8/40/100	0
Carabina del .32 o 7mm.	0 / -2	4	+1	8/40/100	A
Carabina del .38 o 9mm.	0	4	+3	8/40/100	A
Carabina del .40 SW	0	4	+3	8/40/100	A
Carabina del .357, .45 o 10 mm.	0	3	+4	8/40/100	A
Carabina del .454 o .44 Magnum	0 / -1	3	+4	8/40/100	B
Rifle del 5.45 URSS	0	3	+3	8/40/250	C
Rifle del .223 (5.56 europeo)	0	3	+4	10/100/250	C
Rifle del .308 (7.62 europeo)	0	3	+6	10/100/250	D
Rifle del .50 Browning	0/-2	1	+8	10/200/600	E
Escopeta galga 10	+1 / 0	2	+6/+4/+1	5/20/50	0
Escopeta galga 12	+1 / 0	2 a 4	+4/+2/+0	5/20/50	0
Escopeta galga 20	+1 / 0	2 a 4	+3/+1/-1	5/20/50	0
Escopeta recortada	-1/-3	2	galga	5/10/25	0
Lanzagranadas 40 mm.	0/-2	1	granada	8/40/100	Var.



Las armas que disparan en ráfagas de tres pueden realizar tantas ráfagas de tres como CdF tenga el arma, con el -1 habitual por disparar varias veces. El tirador solo necesita un chequeo por cada ráfaga que dispare y el nivel de éxito de cada ráfaga es de -2 por cada una adicional a la primera. Es decir, sin modificadores a la primera bala; -2 a la segunda; y -4 a la tercera. Además, cuando disparas ráfagas de tres te beneficias de una bonificación de +2 a corta distancia y quemarropa y de +1 a media distancia.

- **Automático:** al pulsar el gatillo las balas salen ininterrumpidamente del arma hasta que se agote la munición, haya un problema técnico o se deje de apretar dicho gatillo. (por ejemplo: algunas escopetas y la inmensa mayoría de subfusiles y rifles de asalto).

OTRAS ARMAS A DISTANCIA Y ARMAS ARROJADIZAS

Arma arrojadas	Precisión	Daño	Alcance	CP
Arco	0	F+2	10/30/60	0
Ballesta	+1	F+1	10/30/60	0
Cerbatana	0	F-3	2,5/5/10	-
Coctel Molotov	-2	*	0/3/10	*
Cuchillo arrojado	-1	F+1	0/2/5	0
Granada	-1	*	0/5/10	*
Hacha arrojado	0	+2	0/3/5	B
Piedra	-2	F-2	0/5/20	0
Piedra grande (10+ Kg)	-4	F	0/1/2	0

* Consulta "Explosivos" para más información.

ALCANCE EN COMBATE A DISTANCIA

Alcance	Modificador
Quemarropa (0 a 2 m, sólo armas de fuego)	+5
Corta	+2
Media	0
Larga	-2
Muy Larga (larga x2 en metros)	-5

Las armas que disparan en fuego automático pueden realizar tantas ráfagas de diez balas como CdF tenga el arma. Por la ráfaga se realiza un sólo chequeo y cada bala, a partir de la primera, tiene un -2 a su nivel de éxito a efectos de calcular el daño. Hasta que una falle o se llegue a la bala número diez. Cuando disparas a quemarropa en fuego automático, recibes un +4 a tu chequeo; a corta distancia, +2; y a media distancia, no recibe bonos; a larga distancia y muy larga distancia, los beneficios de saturar al objetivo de balas se neutralizan con la pérdida de precisión por retroceso, por lo que recibes una penalización de -2 y -4, respectivamente.

- **Fuego de cobertura:** se usa para intentar que el enemigo se cubra y no tenga una posición de disparo có-



moda. Se trata de disparar sin mirar desde una esquina, por encima de tu cabeza mientras te ocultas en un coche y situaciones similares. Estos disparos se realizarán con un -6 adicional al chequeo, pero con la ventaja de que el tirador no tendrá que exponerse demasiado para disparar ya que, en realidad, no está apuntando. Cualquier personaje que quiere salir de su cobertura dentro de la zona cubierta deberá hacer un chequeo de Voluntad con una dificultad de -2 (pudiendo llegar a -6 si el fuego de cobertura es muy denso). Un personaje con adiestramiento militar podría tener bonificaciones a la tirada, a discreción del Director de Juego.

EXPLOSIVOS

A diferencia de las armas cuerpo a cuerpo y a distancia, los explosivos tienen sus propias características en el juego:

- **Radio:** indica define la distancia a la que los explosivos son efectivos, en metros. Cada dígito de daño separado para un paréntesis define la distancia a la que hacen el daño recogido en la columna homónima. Si la explosión tiene lugar en un área cerrada de menor tamaño que el radio de la explosión o en el agua, el rango de daño se reduce en un grado.
- **CP:** hace referencia a la Capacidad de Penetración del explosivo, de la que nos ocuparemos en el apartado de blindajes.

Los explosivos no suman el nivel de éxito de la tirada de impacto a su daño, ya que el nivel de éxito indica sólo la precisión del lanzamiento de dicho explosivo. Para calcular el daño se hará una tirada de dos dados, uno positivo y otro negativo, cuyo resultado se aplicará al daño. A elección del Director de Juego se deja si se efectúan tiradas por cada posible blanco o una general para todos. En el caso de explosivos colocados con la habilidad Oficio (demolición), (explosivos) o similares el Director de Juego puede dejar que el nivel de éxito se sume al daño o utilizar la regla anterior, lo que le parezca más correcto en cada caso.

En esta página encontrarás la Tabla de Explosivos. Como observarás, se refiere únicamente a explosivos que pueden hacer daño personal. Para daños a estructuras como edificios, vehículo, etc. preferimos dejarlo a la narración del Director de Juego, que reflejará el daño padecido por las estructuras según el tipo de explosivo, su situación dentro de la estructura, etc.

Ejemplo: Hanks, el personaje de Ángel, está empezando a maldecir haber salido de la cama ese día. Sale en persecución del agente de Javi, sólo para descubrir que éste le ha dejado un regalito en forma de bomba. Javi tiene anotado en su hoja de personaje que la bomba funciona como una granada común, y Hanks, está en el primer radio de efecto, así que sufre un +4 al daño. Nos ocuparemos del daño más adelante, pero baste decir que le va a doler, y mucho.

TIPO DE FUEGO

Tiro a tiro, Semiautomático, ráfagas de tres: -1 por disparo adicional

Ráfagas de tres: 1ª bala con modificador 0, 2ª bala con -2, 3ª bala con -4

Fuego automático (ráfagas de 10): -2 por cada bala (0, -2, -4, -6,...)

De cobertura: -6 a la tirada, los adversarios deben tirar Voluntad para salir de su cobertura

EXPLOSIVOS

Explosivos	Radio	Daño	CP
Cóctel Molotov	1/2/5	+1 por asalto	Ignífugo
Granada	1/5/10	+8/+4/0	C
Granada de 40 mm.	1/2/5	+4/+2/0	C
Flashbang (aturde)	1/5/15	+4/+3/+2*	C
Flash	1/5/15	**	No
Lacrimógenas	15	-5 a chequeos	***

* Aturde durante 8 -Entereza asaltos) + deslumbrar

** Deslumbra 8-Entereza tomas

*** Máscara antigas protege

PROTECCIONES Y BLINDAJES

Aunque en las misiones de infiltración no sean frecuentes, existe un buen número de situaciones en las que los personajes de **Eyes Only** buscarán un poco de defensa ante los daños, y de ello nos ocuparemos ahora. Como hemos visto, cada arma tiene, además de un daño, una Capacidad Perforante o CP. La CP puede ser, por orden de mayor a menor, "-", "0" o una letra de la "A" a la "E".

Cuando la CP de un arma es mayor que la Protección del blanco, que se expresa en la misma escala, el arma hace su daño normal. Cuando la Protección es mayor que la CP el arma no hace ningún daño. Cuando ambos parámetros son iguales se calcula el daño normalmente, pero se considera siempre contundente.

BLINDAJES

CP vs Protección	Modificadores
CP Mayor	Daño normal
Protección Mayor	Ningún daño
Igual	Daño normal (contundente)

En el caso de dos o más blindajes superpuestos, la bala perderá un nivel de CP por cada blindaje que traspase siempre que la Protección sea igual o un nivel inferior a la CP. Si es menor, el blindaje adicional no mejorará la Protección.

PROTECCIONES

Tipo de protección	Protección
Puerta de madera contrachapada, ropa gruesa, piel gruesa, cristal	-
Puerta de madera, tabique cutre, chapa de coche	0
Chaleco antibalas ligero, cuerpo humano, pared de ladrillo, puerta de madera maciza, cristal blindado...	A
Chaleco antibalas pesado, casco metálico o de kevlar	B
Chaleco de artillero, cristal blindado de banco, escudo de los SWAT	C
Chapa de coche blindado, puerta blindada de seguridad...	D
Blindaje de tanqueta de los SWAT	E

Cuando se intenta dañar a un objeto inanimado con un arma de cualquier tipo, ésta deberá tener al menos la misma CP que la Protección del objeto. Si es así, el objeto puede ser dañado de ese modo. El DJ deberá decidir cuanto tiempo tarda el personaje en dañarlo de la forma que quiere (no es lo mismo hacer un agujero en una puerta a balazos que con una motosierra ni es lo mismo intentar destruir un tabique que simplemente atravesarlo). Podría elaborarse una tabla con las resistencias y puntos de estructura de un montón de materiales pero nunca va a quedar tan completa como el sentido común del Director de Juego.

Los blindajes que se ofrecen en la tabla de blindaje personal están pensados para las armas de fuego, todos aquellos que no sean rígidos perderán un nivel de Protección contra ataques de armas blancas y contundentes.

Ejemplo: a Hanks le acaba de impactar una granada, como recordaréis del ejemplo anterior. Él lleva un chaleco antibalas ligero (protección A) y la granada tiene indicado en el apartado CP la letra "C". Como la CP es mayor que la Protección del chaleco, entonces el daño se resuelve normalmente. Si Hanks tuviera una puerta blindada tras la que resguardarse la Protección habría sido mayor, con lo que no habría sufrido ningún daño. Pero, amigo mío, las puertas blindadas nunca están cerca cuando las necesitas.

LOCALIZACIÓN DE LAS PROTECCIONES Y COBERTURA

Cuando a un personaje le disparan y tiene una protección que no sea total (Ya sea un chaleco antibalas ya sea que está parcialmente oculto tras un bidón o un coche) es evidente que pueden impactarle en la parte protegida o en la que no lo está. Por ello, cada protección tiene una estadística de **Cobertura** mayor cuantas más partes del cuerpo que proteja. Por supuesto las protecciones pueden sumarse entre sí si protegen zonas diferentes como alguien con un chaleco antibalas con medio cuerpo protegido tras un coche.

BLINDAJE PERSONAL

Blindaje Personal	Cobertura
Casco	1
Chaleco	2
Pantalones	2
Cobertura parcial (medio cuerpo)	3
Traje de SWAT completo	6
Cobertura total	Total

Una vez que el atacante realiza el chequeo con éxito se compara con la Cobertura y si el nivel de éxito es mayor, impacta en una zona desprotegida (con el nivel de éxito completo), si el nivel de éxito es menor o igual a la Cobertura, impacta en una zona protegida (con el daño calculado de nuevo con los efectos por la Protección).

SALUD

Tarde o temprano en una partida de **Eyes Only** algún personaje saldrá herido. Por ello en este apartado nos ocuparemos de todo lo relacionado con la salud del personaje: cómo calcular el efecto del daño sobre el personaje, cómo afecta a su supervivencia y cómo recuperarse de todas estas cosas tan desagradables.

CÁLCULO DEL DAÑO

Una vez hemos resuelto que el ataque tiene éxito, hemos de calcular su nivel de éxito y sumarle el daño del arma o ataque para calcular el daño producido al objetivo, considerando la Protección si procede.

El nivel de éxito de un ataque se obtiene de la diferencia entre el chequeo del atacante y el defensor en el caso del combate cuerpo a cuerpo (Aunque recuerda que como mínimo se considerará que el defensor obtuvo 0); y del total del chequeo del tirador tras restarle los modificadores pertinentes al disparo en el caso del combate a distancia.

En este juego existen dos tipos de daño, el daño letal (Heridas), más grave, causado por objetos punzantes, armas de fuego, quemaduras, etc. y el daño contundente (Con-



tusiones), de menor gravedad, provocado por golpes sin armas, objetos romos, caídas, etc.

Para calcular el daño final se utiliza una de estas dos fórmulas:

- **Daño letal:** Nivel de éxito – Aguante/2 + modificador de arma o maniobra.
- **Daño contundente:** Nivel de éxito – Aguante + modificador del arma o maniobra.

Con un resultado positivo, la víctima sufrirá un nivel de daño por cada tres niveles, redondeándose hacia arriba. Es decir, de +1 a +3 provocará un nivel de daño; de +4 a +6, dos niveles de daño; de +7 a +9, tres niveles de daño; de +10 a +12 cuatro puntos de daño y así sucesivamente.

NIVELES DE DAÑO

Daño realizado	Niveles de daño sufridos
1-3	1 nivel de daño
4-6	2 niveles de daño
7-9	3 niveles de daño
10-12	4 niveles de daño
13-15	5 niveles de daño
Por cada tres	+1 nivel de daño

Cuando un personaje sufre daño letal, los niveles de daño que sufra se consideran automáticamente puntos de herida y, además, sufre un número de puntos de contusión iguales a la mitad (redondeando hacia abajo) de los letales.

Por otro lado, si el daño sufrido es contundente los niveles de daño se dividen a la mitad entre puntos de herida (redondeando hacia abajo) y puntos de contusión.

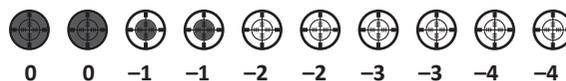
Por cada punto de contusión, marca los puntos llenando el círculo interior de una de las dianas del apartado de Heridas, y para marcar los puntos de heridas, rellena la diana completamente. La consideración del daño puede tener diferentes grados de gravedad:

- **Herida Leve (1 herida).** Se trataría de un hueso roto, un desgarro muscular, la amputación de un dedo, una hemorragia pequeña o una herida abierta de poca profundidad.
- **Herida Seria (2 heridas).** Algo como un desgarro muscular grave, una mano o pie amputados, una hemorragia mediana, daño en un órgano sin afectar gravemente su funcionalidad o una herida abierta de hasta cinco centímetros de profundidad.
- **Herida Grave (3 heridas).** Son heridas graves la amputación de un miembro, una gran hemorragia, daños graves en el sistema nervioso o daño grave en un órgano.
- **Herida Mortal (4 heridas).** Que provoca la muerte en el acto o lo que se denomina “lesiones incompatibles con la vida”: destrucción de órganos vitales, daño masivo generalizado, decapitación, etc. Este tipo de he-

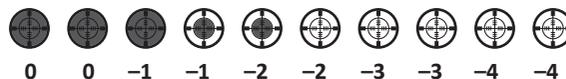
rida no es necesario registrarla, ya que implica directamente la muerte del personaje.

Adicionalmente a marcar las heridas en las dianas, los personajes también deberán apuntar la gravedad (L para Leve, S para Seria, y G para Grave) y tipo de cada herida individual recibida así como su localización utilizando el diagrama de su hoja de personaje. Aunque durante el combate no tenga demasiada influencia, será importante a la hora de recuperarse (o no) de las heridas y de definir las posibles secuelas que dejen.

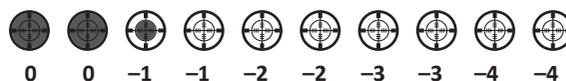
Cuando tengas heridas y contusiones en la barra de Heridas recuerda que las más graves se colocan siempre en la parte izquierda, de forma que si tu personaje recibe más daño los nuevos puntos de herida “empujarán” hacia la derecha a los puntos de contusión que tuvieras. Por ejemplo, si un personaje tiene dos puntos de herida y dos de contusión (marcados en las dianas de Heridas como:



Si recibe otra herida su barra de Heridas pasará a ser:



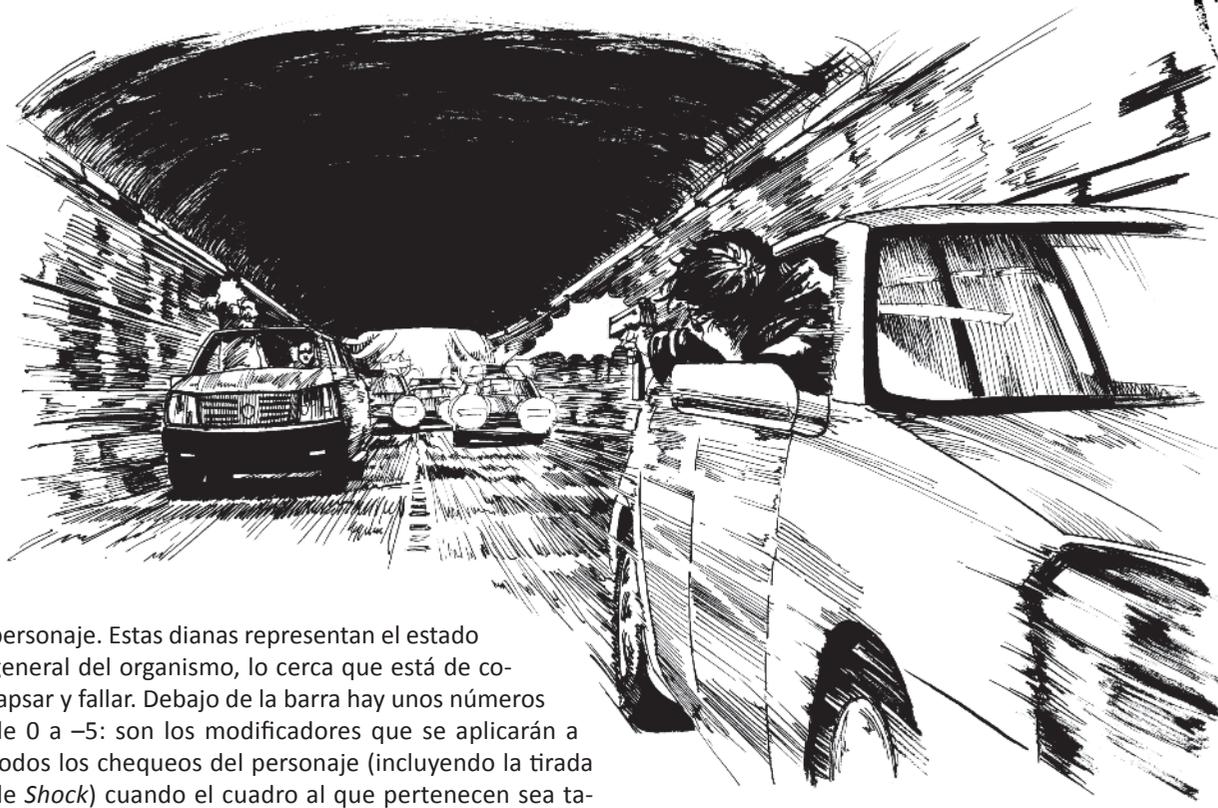
Ejemplo: sabemos de sobra que tienes ganas de saber el destino sufrido por Hanks al recibir el impacto del explosivo. Ah, cuanta crueldad... evidentemente se trata de daño letal, y según la fórmula del daño letal es Nivel de éxito – Aguante / 2 + modificador de arma o maniobra. El Nivel de éxito en los explosivos no existe, sino que como indican las reglas se lanzan los dados y se añade el resultado al daño. El Director de Juego lanza los dados y obtiene un +1, y el aguante de Hanks es +1. Así pues el daño es +1 de “nivel de éxito” – (+1) de Aguante / 2 + 4 de daño de la granada, así que el daño en total es 4 (1-1=0, partido de 2 = 0, +4 = +4). Cuatro puntos de daño suponen dos niveles de daño, es decir, dos niveles de herida o, hablando en términos concretos, una Herida Seria, más una contusión de un punto (la mitad de las heridas recibidas, según las reglas):



Como es un daño que ha afectado a todo su cuerpo el jugador de Hanks no indica ninguna herida específica en el diagrama del persona, pero sí apunta “Explosión S” en el apartado de heridas para indicar que tiene una herida seria causada por ello. Asimismo, rellena dos dianas completas y el centro de otra en la barra de shock, lo que le indica que tiene un -1 a sus tiradas. Dentro de lo que cabe no ha tenido tan mala suerte...

SHOCK

Como ya sabes, las contusiones y las heridas se van apuntando en las dianas del apartado “Heridas” de la hoja de



personaje. Estas dianas representan el estado general del organismo, lo cerca que está de colapsar y fallar. Debajo de la barra hay unos números de 0 a -5: son los modificadores que se aplicarán a todos los chequeos del personaje (incluyendo la tirada de *Shock*) cuando el cuadro al que pertenecen sea tachado, bien por heridas, bien por contusiones.

Cuando se provoca una herida Seria o Grave, el personaje realiza un chequeo de *Shock*, que consiste en una tirada de Aguante + cualquier modificador aplicable como por ejemplo el Trasfondo Duro de Matar. Si pasa el chequeo, el personaje pierde sus acciones de la Toma o, si no le quedan acciones, las de la siguiente Toma. Si falla por uno o por dos el personaje cae inconsciente o, al menos, incapacitado para realizar cualquier acción que no sea gritar de dolor por unos minutos. Si falla por más de tres el personaje sufre una parada cardiorrespiratoria de la que sólo se le podrá sacar con la debida atención médica. Cuánto más tiempo pase sin recibir dicha atención más difícil será reanimarle y más probable será que queden secuelas físicas en caso de conseguirlo.

Puede llegar un momento en que el personaje no tenga más dianas que tachar y siga en activo (Sobre todo si tiene un Aguante alto, es Duro de Matar o, simplemente tenga una suerte endiablada). En ese caso, el personaje deberá tirar de nuevo por *Shock* cada vez que sea herido nuevamente, cada vez que realice un esfuerzo físico importante y por cada minuto de tiempo de juego (no real) que pase, para representar la pérdida de sangre y la dificultad sobrehumana que le supone al personaje mantenerse consciente. Si el personaje sobrevive aún así y consigue llegar a un lugar medianamente seguro, quedará inconsciente automáticamente (ya que permanecía en pie únicamente por la adrenalina y por puro instinto

de supervivencia) y sufrirá una parada cardiorrespiratoria en tantos minutos como su Aguante +6 si no recibe atención médica. Los Trasfondos como Duro de Matar se aplican al Aguante para calcular el tiempo que queda para la parada cardiorrespiratoria.

RIESGO DE SHOCK

Resultado	Consecuencias
Éxito	Pierde acciones de esta Toma, o las de la siguiente
Fallo por 1 ó 2	Inconsciente o incapacitado
Fallo por 3 ó más	Parada Cardiorrespiratoria, riesgo de muerte

Ejemplo: Hanks, el personaje de Ángel, acaba de sufrir una herida seria. Según estas reglas eso requiere un chequeo de shock, es decir el Aguante de Hanks (+1) más Trasfondos apropiados. Afortunadamente para Ángel, compró Duro de Matar 1, lo que le proporciona un +2 a su tirada. Ángel lanza los dados y obtiene un resultado de 3 y 5 (3+5 = -2), al que le suma +3 (+1 de Aguante y +2 del Trasfondo) para un total de +1. Pero el Director de Juego le recuerda a Ángel que tiene una penalización de -1 por sus heridas, así que se queda con un +0, que aún es suficiente para salvarle del shock. Como consecuencia pierde las acciones de la próxima Toma, pero aún puede levantarse en la siguiente y tratar de alcanzar al fugitivo...

MUERTE

Si llega un momento en que, por la razón que sea, un personaje sufre una parada cardiorrespiratoria sólo podrá salvarle una rápida reanimación cardio-pulmonar (RCP). Si el personaje tiene heridas abiertas deberán taponarse en primer lugar con una tirada de Medicina con una Dificultad igual al Nivel de cada Herida individual (+1 para Herida Leve, +2 para Heridas Serias y +3 para Heridas Graves).

Luego se deberá realizar un masaje cardio-pulmonar para mantener la circulación y la ventilación del personaje hasta que se pueda acceder a un desfibrilador.

Realizar un masaje cardio-pulmonar eficiente supone superar un chequeo de Medicina con dificultad -4 si hay un solo reanimador y a -2 si hay dos o más; tener oxigenoterapia proporciona un +2. Además cada minuto después de la parada cardiaca que se haya tardado en iniciar la RCP supondrá una penalización acumulativa de -2. El masaje sólo se podrá suspender en caso de que el paciente se recupere (lo cual ocurre únicamente con un éxito crítico en el chequeo).

El chequeo de RCP se tendrá que repetir cada dos minutos con una penalización de -1. Pasados 20 minutos y en el mejor de los casos el chequeo tendrá una penalización de -10 con lo que el paciente será irrecuperable.

Cuando llegue el desfibrilador (automático o con personal con al menos Medicina -2) se deberá realizar un chequeo de Medicina (-2 si es automático) con penalizaciones acumulativas de -1 por cada minuto tras el primer chequeo de RCP fallido o la parada cardiorrespiratoria, lo que sucediera después. En el caso de que se tenga éxito en este último chequeo el paciente se considera estabilizado aunque requerirá cuidados médicos especializados para no empeorar.

Ejemplo: si Hanks hubiera sufrido una parada cardiorrespiratoria podría haber sido asistido por uno de sus compañeros, que debería realizar una tirada de Medicina con Dificultad +2 (es una Herida Seria) para taponar las heridas. Si la superase debería realizar una nueva tirada de Medicina para realizar el masaje, y si lo hiciera con ayuda de un compañero la penalización sería de -2, no de -4. Después ya les quedaría solamente esperar a que llegue el desfibrilador confiando en poder salvarle la vida. Afortunadamente para Hanks, sólo es un caso hipotético.

RECUPERACIÓN DEL DAÑO

Te han disparado, apuñalado, golpeado y has sobrevivido. Ahora solo falta recuperarse todo esto.

Las contusiones son daños superficiales que se curan rápidamente. Cada día puedes eliminar un nivel de contusión de tu barra de *shock*: si ese es todo tu problema, pronto estarás como nuevo.

Pero si hay heridas de por medio, la cosa se complica para ti. Y se complica bastante. Las heridas hay que

tratarlas para que no empeoren y requieren reposo y descanso para restablecerse completamente. Si estás en tu casa tranquilamente, levantándote lo justo para ver la tele, comer o ir al baño, necesitarás una semana para recuperarte de una herida leve, un mes para que una herida seria se convierta en una herida leve y tres meses para que una herida grave se convierta en seria. Si estás llevando tu vida normal, mucho ojo, ya que cualquier pifia en una tirada supone que la herida se agrava un nivel. En este caso, las heridas graves siguen siendo graves, pero se necesita una tirada de *shock* inmediatamente que puede suponer la muerte del personaje.

Por el contrario, un personaje en el hospital, recibiendo asistencia médica y los demás cuidados necesarios puede recuperarse en la mitad de tiempo. A discreción del Director de Juego, las heridas serias y sobre todo las graves pueden requerir pasar un tiempo en el hospital, someterse a intervenciones quirúrgicas y otras lindezas, antes de que la recuperación sea siquiera posible.

RECUPERACIÓN DEL DAÑO

Contusiones	Un nivel de contusión por día
Heridas Leves	Un nivel por semana
Heridas Serias	Se transforma en Leve transcurrido un mes
Heridas Graves	Se transforma en Seria a los tres meses

Ejemplo: la Herida Seria de Hanks se curará en 38 días, a los 30 días (un mes) se convertirá en Herida Leve, a la semana siguiente en Contusión y al día siguiente estará recuperado. La otra contusión que había sufrido se cura también en este periodo.

PERSECUCIONES

Las persecuciones son uno de los momentos más emocionantes de muchas historias de espías, de manera que no podían faltar en un reglamento como el de **Eyes Only**. Las persecuciones se reflejan en las reglas en una serie de pasos muy sencillos, que sirven tanto para persecuciones a pie, en coche, avión o cualquier otro vehículo.

1º Determinar la distancia inicial. El primer paso en una persecución es que el Director de Juego determine la distancia que separa al perseguido de su perseguidor al comienzo de la carrera. Esta distancia viene determinada en Niveles, y oscila entre 1 y 6. Determinar la distancia inicial es importante porque define lo fácil o difícil que va a ser para el perseguidor llegar hasta el perseguido. **La Tabla de Distancia Inicial en una Perse-**

cución trata de ayudar al Director de Juego a establecer cuál es la distancia inicial en cada persecución.

DISTANCIA INICIAL EN UNA PERSECUCIÓN

Situación	Distancia inicial
Pisándole los talones	1
Cerca	2
Media distancia	3
Lejos	4
Muy lejos	5
Casi fuera de alcance	6

2º La persecución en sí. Una persecución no es más que una acción opuesta entre perseguido y perseguidor que se mantiene a lo largo de varias Tomas. Por ello, deben resolver la acción y según el resultado la distancia inicial se verá modificada o no.

- Si el perseguido es el vencedor de la tirada enfrentada en esta Toma, el nivel de distancia aumenta en uno.
- Si es el perseguidor el que vence, el nivel de distancia aumenta en uno.
- Si ambos obtienen el mismo resultado la distancia no se modifica.

3º Fin de la persecución. El fin de la persecución se produce cuando los niveles de distancia llevan a cero, lo cual implica que el perseguidor alcanza al perseguido, o cuando el perseguidor consigue imponer una distancia de 7 (Más allá del alcance) y huir.

Esto son las reglas de persecuciones, sin embargo cumplirlas no supone el final de la acción. Es posible que el perseguido trate de pelear para defenderse, o si es un vehículo es fácil que no lo detenga y se entregue sin más. El Director de Juego debe tener en cuenta esto y aplicar estas reglas únicamente como una parte más de la escena de acción de la que forma parte la persecución. Quizás te resulte interesante consultar el apartado "Colisiones", más adelante.

Ejemplo: Max es un agente que persigue en su coche a Sam, un rival que se escapa en motocicleta. El Director de Juego le indica a Max que se encuentra "cerca" de Sam, lo que implica una distancia inicial de 2. Los jugadores lanzan los dados por sus personajes y Max supera a Sam, por lo que disminuye en uno la distancia. Ahora Max está "pisándole los talones" a Sam (Distancia 1). En la siguiente Toma vuelven a lanzar los dados y ambos obtienen el mismo resultado, un éxito marginal (+1), por lo que la distancia permanece igual. En la tercera Toma lanzan por tercera vez los dados y Max vuelve a tener éxito. Ahora están a distancia cero, pero Sam no tiene intención de parar. Sin pensárselo dos veces, Max le embiste...

COLISIONES

En una persecución que se precie, más tarde o más temprano, los vehículos terminarían chocando entre sí o con algún obstáculo. Ya sea como resultado de una pérdida de control, por una tirada fallida o incluso como resultado de una colisión intencionada, cuando un vehículo impacta contra algo es importante definir tres cosas: la velocidad del choque, el ángulo del choque y la masa relativa de los vehículos que chocan. Estos datos deben considerarse para cada vehículo.

- **Velocidad de choque:** puede ser baja (+1), media (+2) o alta (+3). Si es contra un objeto inmóvil, se asume 0.
- **Ángulo de choque:** trasero (+1), lateral (+2) o frontal (+3)
- **Masa del objeto relativa al objeto con que choca:** menor (+1), igual (+2) o mayor (+3).

Para calcular el número de niveles de daño sufridos por el vehículo se suman todos estos modificadores de la siguiente forma:

Velocidad de choque del vehículo + velocidad de choque del vehículo con el que se choca + ángulo de choque del vehículo + masa del objeto relativa.

En el caso de que los choques entre dos vehículos, estas reglas sólo se aplican a ambos vehículos si es un choque casual, como un accidente, si es un choque buscado el conductor que produce el choque ignora este daño ya que busca la forma de golpear más ventajosa para él, aunque opcionalmente el Director de Juego puede aplicar algunos de estos aspectos. Estos modificadores pueden ser adaptados por el Director de Juego para representar casos extremos, como una bicicleta chocando frontalmente contra un trailer.

Ejemplo: como sabemos del ejemplo anterior, Max ha embestido la moto de Sam con su coche. La velocidad que tenían ambos vehículos era alta (+3) y el choque es trasero para la motocicleta (+1), pero la masa del coche respecto a la moto es mayor (+2). Según la fórmula que hemos indicado previamente el daño recibido por la moto es $3 + 3 + 1 + 2 = 9$ puntos.

Cada nivel de daño sufrido por el vehículo se transforma en "heridas" para el mismo. Cada vehículo tiene tantos puntos de "heridas" como su Estructura, tal como indica la tabla de la página 86. Además de perder puntos de Estructura pierde velocidad en una proporción igual a sus puntos de Estructura. Así, un vehículo con 6 puntos de Estructura pierde 1/6 de su velocidad máxima por cada punto de Estructura que pierde, sencillamente es incapaz de alcanzar tal velocidad hasta que sea reparado. Si se está en medio de una persecución, esto puede dar al rival un modificador de +1 si el otro pierde un tercio de su velocidad máxima, +2 y si pierde la mitad y +3 si pierde tres cuartos.



VEHÍCULOS

Vehículo	Puntos de estructura
Bicicleta	2
Motocicleta	4
Coche utilitario	6
Furgoneta	9
Camión	12
Trailer 18 ruedas	15
Maquinaria pesada (pala mecánica)	18
Maquinaria muy pesada (apisonadora)	21

Por cada tres puntos de Estructura que sufra un vehículo, los pasajeros sufren un nivel de Heridas. Si los puntos de Estructura se agotan el vehículo queda destruido y si hay puntos en exceso que no se han aplicado éstos pasan a los pasajeros nuevamente en proporción 1:3.

Ejemplo: la moto ha sufrido 9 puntos de daño, lo que supone 3 puntos de estructura. Dado que según la tabla anterior tiene 4, podemos suponer que ha quedado bastante malparada.

AIHOGAMIENTO

Los personajes pueden aguantar la respiración durante tantas Tomas como tres veces su aguante (si el aguante es 0 o menos, asume un valor de 0,5 redondeando hacia

abajo). Después de eso deberá realizar un chequeo de Aguante Dificultad 0 para mantener la respiración, incrementándose la Dificultad en 1 por cada Toma adicional.

Cuando el personaje falle la tirada caerá instantáneamente inconsciente y en la siguiente Toma caerá en parada cardiorrespiratoria, muriendo después de tantas Tomas como su Aguante (si su Aguante es menor de 0 asume 0). La única forma de evitar esto es permitiéndole tomar aire de nuevo antes de que caiga inconsciente.

Ejemplo: Lorenzo está encarnando a un agente que está en un serio apuro, porque ha sido capturado por sus enemigos y han decidido ponerle un bloque de cemento en los pies y arrojarlo al río. El personaje de Lorenzo tiene Aguante -1, por lo que aguantará sólo durante 1 Toma ($0,5 \times 3 = 1,5$, redondeado hacia abajo da 1). Transcurrida esa Toma hace un chequeo de Aguante a Dificultad 0 y lo supera, para repetir la tirada en la siguiente Toma con Dificultad 1. En esta segunda tirada falla y cae instantáneamente inconsciente. Más vale que alguien le rescate, porque si no le sacan de ahí cuanto antes entrará en parada cardiorrespiratoria en la próxima Toma, y de ahí a la muerte hay tan solo un paso, un paso muy corto.

CAÍDAS

Los personajes que se caigan de una distancia de más de tres metros están expuestos a sufrir daños. Las caídas se resuelven con un dado de daño más un +1 por cada tres metros de caída, de manera que caerse desde una altura



de treinta metros supone un daño de 1d6+10 de daño. El daño se considera contundente.

Opcionalmente, el Director de Juego puede permitir a personajes con Habilidades oportunas como un alto Atletismo, Atletismo o incluso Artes marciales hacer un chequeo y lanzar dos dados de seis para el daño. Si consiguen el chequeo de Habilidad se aplica el dado menor para el daño, y si no lo consiguen se aplica el daño mayor. Hay veces en las que hay que arriesgarse...

Ejemplo: Gema está jugando una partida de Eyes Only en la que las cosas se han puesto muy complicadas. Un agente rival le ha pillado por sorpresa y están peleando en un quinto piso. Con un hábil golpe de kárate, Gema envía a su rival a través de la ventana, precipitándose al suelo. El Director de Juego le informa de que cada piso equivale a unos tres metros, así que estamos ante una caída de 15 metros, por lo que el daño que sufre el enemigo es de 1d6 + 5 (15 metros entre 3 = 5). El Director de Juego deja que Gema lance el dado y obtiene un 2, así que el daño total que padece el enemigo es de 7, ¡No está nada mal! Después de todo, podría haber sido su personaje el que corriese esa suerte...

ENFERMEDADES Y VENENOS

Aunque enfermedades y venenos son cosas cualitativamente diferentes, a efectos prácticos tienen algo común: causan malestar en quien los padece, pudiendo tener graves consecuencias. En términos de juego, que es lo que nos interesa en este momento, se rigen por las mismas reglas.

En primer lugar debemos tener en cuenta la **Dificultad** que es la Dificultad del chequeo de Aguante que debe hacer el personaje para evitar padecer los efectos de la enfermedad o veneno.

En segundo lugar, tenemos los **Efectos a corto plazo** y los **Efectos a largo plazo**. Se trata de una descripción de lo que le ocurre a quien padece la enfermedad o veneno, tanto a efectos de narración como de reglas. La definición de "corto plazo" y "largo plazo" dependerán de cada enfermedad o veneno, aunque normalmente el corto plazo se refiere a minutos, horas o un par de días y largo plazo a un periodo superior.

Por último, se trata la **Recuperación**, si es que es posible. Algunas recuperaciones requerirán un chequeo exitoso de Aguante, mientras que otras llegan solas con el paso del tiempo, cuando el organismo reacciona al agente extraño que ha entrado en su cuerpo. Si procede, se indica la Dificultad para recuperarse.

Si el personaje padece una enfermedad o un veneno está expuesto a los efectos, sean cuales sean. En términos de juego podemos distinguir dos grandes tipos de efectos: los que hacen peligrar la vida del personaje (causan Heridas) y los que solamente le suponen una dificultad temporal (un modificador negativo a los chequeos del

ANTÍDOTOS, CURAS Y TRATAMIENTOS

Normalmente, los agentes disponen de médicos que pueden ayudarles con sus enfermedades y venenos. La intervención que pueden hacer es muy variable:

- **Curar:** si se trata de una enfermedad que pueda solucionarse por medio de fármacos, el médico debe realizar un chequeo de Medicina con una Dificultad que será la establecida en el apartado Recuperación (la misma que se utiliza para las tiradas de Aguante). Si el chequeo tiene éxito, el paciente mejorará en un corto plazo de tiempo establecido por el Director de Juego según el grado de éxito obtenido en la tirada.
- **Atenuar efectos.** Si la enfermedad o veneno no es tratable, el médico aún puede hacer algo por atenuar sus efectos sobre el personaje. El médico realiza una tirada de Medicina con una Dificultad equivalente a las penalizaciones que impone al personaje la enfermedad o veneno (si causa un -2, la Dificultad es +2, si no impone ninguna penalización la Dificultad es 0, etc.) y si la supera reduce la penalización en tantos puntos como grado de éxito haya obtenido (máximo +0).
- **Antídotos.** En el caso de los venenos es posible hablar también de antídotos. En el caso de que pueda elaborarse un antídoto, es preciso una tirada de alguna habilidad apropiada como Medicina o Conocimiento académico (Bioquímica) a una Dificultad equivalente a la a la Dificultad establecida en el apartado de Recuperación, con en el primer caso. Si el chequeo tiene éxito, el paciente mejorará en un corto plazo de tiempo establecido por el Director de Juego según el grado de éxito obtenido en la tirada.

personaje, que pueden restringirse a las Características y Habilidades físicas, esto es, las que dependen de Aguante, Destreza y Fuerza, o las que afectan también al ámbito mental). A continuación presentamos ejemplos tanto de enfermedades como de venenos para dar cuenta de esta diversidad y facilitar que el Director de Juego pueda desarrollar los suyos para sus Series.

ÁNTRAX

El ántrax es una enfermedad causada por una bacteria. Como arma terrorista suele contagiarse por el aire, considerándose entonces ántrax por inhalación.

Dificultad: 5.

Efectos a corto plazo: ninguno.

Efectos a largo plazo: los síntomas aparecen normalmente en un plazo de siete días después de la exposición (1d6+1 días) y comienza con síntomas muy similares a los de la gripe (tos, fiebre y dolores mus-



culares), durando entre dos o tres días para después remitir. Sin embargo, lo peor viene después, ya que se producirán problemas pulmonares, dificultad para respirar (penalización de -2 a todas las acciones físicas) y *shock* (Aguante Dificultad 5 para evitarlo) A menos que se administre tratamiento con antibióticos sobreviene la muerte en el 90% de los casos. Existe una vacuna, utilizada en el ámbito militar, aunque su uso no está muy extendido (si el personaje está vacunado, recibe un +4 a su chequeo para evitar contagiarse).

Recuperación: tratamiento con antibióticos (2d6 meses para la recuperación total, Dificultad 3).

ARSÉNICO

Posiblemente uno de los venenos más populares, sus efectos llegan por vía digestiva, pudiendo causar la muerte.

Dificultad: 4.

Efectos a corto plazo: 1d6 horas después de ingerir el arsénico aparecen dolores abdominales, inquietud extrema, vómitos y diarrea sanguinolenta (-2 a todos los chequeos).

Efectos a largo plazo: la pérdida de líquidos acelera el deterioro del afectado llevándolo a la deshidratación, colapso circulatorio y muerte. Cada día desde el primero en el que aparecen los síntomas el personaje debe realizar un chequeo de Aguante Dificultad 3 y si falla padecerá una Herida. Cada Herida irá debilitando más y más al personaje por las penalizaciones adicionales de Heridas hasta que en los últimos minutos el personaje

no pueda hacer otra cosa que estar inmóvil y quejarse hasta que le sobrevenga la muerte.

Recuperación: cuando hay síntomas el veneno ha sido absorbido y deben administrarse medicamentos varias veces al día, hidratar al paciente y aportarle vitamina B. Si el médico detecta el envenenamiento antes de que el personaje padezca la primera Herida (ver efectos a largo plazo) la Dificultad de su tirada es 3, pero si ya han comenzado la Dificultad se incrementa hasta 4. Deberá tratar al paciente durante 2d6 días antes de que esté completamente recuperado, añadiendo también el tiempo de recuperación normal de las Heridas.

BOTULISMO

Aunque tratado como un veneno, el botulismo es realmente una enfermedad grave, potencialmente mortal provocada por la "toxina botulium", que puede ser ingerida o inhalada. Sus efectos consisten en parálisis muscular, por lo que puede causar la muerte en un pequeño número de casos al paralizar los músculos destinados a la respiración.

Dificultad: 5.

Efectos a corto plazo: los síntomas del botulismo son iguales independientemente de la forma de contraerlo: visión con doble imagen y borrosa, párpados pesados (-2 a las tiradas que dependan de Percepción siempre que haga referencia a la vista), dificultades en el habla, problemas para tragar, boca seca y debilidad muscular (-1 a todas las tiradas que dependan de Aguante, Destreza o Fortaleza). La aparición de los síntomas puede variar entre unas horas y diez días, si de-



seas generarlo al azar puedes suponer que 6 horas más tantos días como Aguante (si el Aguante es cero o menos, se manifestará en el mismo día). Ventajas relacionadas con las enfermedades suman su nivel a los días que tarda en manifestarse.

Efectos a largo plazo: los descritos en el apartado anterior.

Recuperación: cuidados intensivos en un hospital (Dificultad 2), incluyendo si es preciso la respiración asistida. Al superar la enfermedad, el personaje debe superar un chequeo de Aguante y, si falla, adquirirá la Desventaja Insuficiencia Cardiorrespiratoria como consecuencia de la enfermedad.

BRUCELOSIS

La brucelosis es una enfermedad causada por una bacteria y que en los humanos produce síntomas similares a los de la gripe. Aunque no es mortal, su uso como arma terrorista puede alejar a los agentes durante largo tiempo. Se puede contraer por ingestión o por vía respiratoria.

Dificultad: 3.

Efectos a corto plazo: ninguno.

Efectos a largo plazo: entre 5 y 60 días aparece fiebre, sudores, dolor de cabeza y debilidad física (-2 a todos los chequeos). En los casos graves (un grado de fracaso superior a 2) afecta al corazón y al sistema nervioso central, incrementando la penalización a -4.

Recuperación: la principal dificultad para tratarlo está en identificar la enfermedad (Dificultad 3), ya que tratarla después se realiza por medio de antibióticos (Dificultad 1). La recuperación es larga, oscilando en 2+2d6 semanas. El Director de Juego irá reduciendo la penalización a las acciones conforme se acerca el fin del tratamiento.

CIANURO

Otro veneno muy popular, sobretodo por su capacidad para provocar la muerte sin remedio en poco tiempo, convirtiéndolo en un candidato ideal a las cápsulas de suicidio, aunque además de ingerido puede ser administrado por inhalación.

Dificultad: 5.

Efectos a corto plazo: en 1d6 Tomas produce paro cardíaco, debiendo seguirse las reglas de shock para evitar la muerte. La muerte, no está de más decirlo, es dolorosa, produciendo convulsiones y parálisis respiratoria.

Efectos a largo plazo: ninguno.

Recuperación: ninguna.

CONCENTRADO DE VIUDA NEGRA

Este veneno natural se elabora a partir del de la propia araña viuda negra. Aunque no siempre resulta mortal, es muy utilizado en dardos de cerbatanas, puñales y otras armas blancas.

Dificultad: 2.

Efectos a corto plazo: dolor punzante en la zona donde se inyecta el veneno y ocasiona un -1 a todas las acciones físicas. Transcurridas tantas Tomas como el Aguante del personaje causa contracciones musculares, parálisis intestinales y de vejiga (-2 a todas las acciones). Si el jugador obtiene una pifia en su tirada, causa la muerte por paro cardíaco.

Efectos a largo plazo: ninguno.

Recuperación: después de reposar una hora, el personaje puede realizar una tirada de Aguante Dificultad 2 para reponerse. Puede repetir la tirada cada hora, aunque si obtiene una pifia se producirá parada cardíaca.

CORVILLA

El virus corvilla ha sido creado sintéticamente y es considerado más peligroso que el ébola. Se transmite por el aire, y resulta mortal para aquellos que no son inmunes a él.

Dificultad: 3.

Efectos a corto plazo: ninguno, tarda 24 horas en manifestarse.

Efectos a largo plazo: transcurridas las 24 horas de incubación, el personaje empieza a padecer erupciones cutáneas, hemorragias internas y externas y después de tantas horas como su Aguante un horrible paro cardíaco del que es imposible recuperar al paciente.

Recuperación: imposible. En los casos documentados, se ha terminado administrando cápsulas mortales para evitar los horribles estertores previos a la muerte.

DELIRIO

El Delirio es un peligroso veneno experimental creado en laboratorio que infecta al personaje por inhalación. Su mayor peligro es que permanece inactivo hasta que ya es demasiado tarde para tratarlo.

Dificultad: 2.

Efectos a corto plazo: ninguno.

Efectos a largo plazo: transcurridos tantos días como el Aguante del personaje el Delirio comienza a causar deterioro de las relaciones sociales, con un +2 a la Dificultad de todos los chequeos de ese tipo. Después de 1d6 días en ese estado el personaje padece un estallido de ira homicida.

Recuperación: una vez infectado, el personaje tiene derecho a una tirada de Aguante Dificultad 4 para evitar el estallido homicida, sintetizando su cuerpo la toxina. Si falla, la única forma es recurrir a un fuerte tratamiento farmacológico con idéntica Dificultad tras el cual el personaje tendrá una Herida Grave inespecífica por las consecuencias de los fármacos en su cuerpo.

ÉBOLA

El ébola se considera una fiebre hemorrágica viral, una enfermedad causada por un virus que afecta simultáneamente a varios órganos del cuerpo. Se transmite por



contacto directo con líquidos infectados (Sangre, saliva, sudor, orina, vómitos) o por el aire.

Dificultad: 5.

Efectos a corto plazo: ninguno.

Efectos a largo plazo: habitualmente se manifiestan entre 6+1d6 días después, aunque puede tardar entre 2 y 21 días. La sintomatología se componen de fiebre alta, dolor de músculos y articulaciones, dolor abdominal y cefaleas. Se producen hemorragias internas, que suelen manifestarse por boca y recto. El personaje empieza a padecer un -1 a todos sus chequeos desde el primer día de la aparición del ébola, así como un nivel de herida. Cuando no pueda padecer más niveles de herida, morirá. El Director de Juego puede acelerar el proceso si el personaje mantiene su habitual ritmo de trabajo y apenas recurre a la ayuda médica.

Recuperación: imposible. Sólo se puede mantener a la persona viva con respiración artificial y medicamentos para paliar su dolor.

K93N

Este veneno, aunque no tan potente como los demás, incapacita a las personas que se exponen a él por vía dérmica.

Dificultad: 1 (si la exposición es prolongada, superior a cinco minutos, debe volver a hacerse el chequeo pero con Dificultad 3).

Efectos a corto plazo: irritación de la piel que permanecerá durante 1d6 días, ocasionando un -1 a todos los chequeos.

Efectos a largo plazo: si la exposición es superior a dos horas ocasiona una Herida Grave inespecífica por intoxicación.

Recuperación: la irritación de la piel puede solucionarse con tratamiento médico (Dificultad 1) y la Herida Grave por el procedimiento habitual.

RICINO

El ricino se obtiene de la planta del mismo nombre y se puede elaborar como líquido, polvo o en cristales. La forma de exposición puede ser tanto al ser ingerido como respirado, así como por vía dérmica, aunque esta última es mucho menos frecuente. La cantidad de ricino recibida por el organismo es la que determinará la gravedad, pudiendo llegar a causar la muerte. Actualmente no se dispone de antídoto.

Dificultad: 3.

Efectos a corto plazo: si es ingerido, provoca síntomas similares a una intensa intoxicación alimentaria (vómitos y diarreas sanguinolentas), además de afectar al hígado y a los riñones (penalización de -2 a todos los chequeos).

Efectos a largo plazo: una dosis de un miligramo puede matar a un adulto en un plazo máximo de tres días. Si es respirado, en menos de tres horas comenzará

ENFERMEDADES Y VENENOS A LA CARTA

Si eres de los que está pensando, ¿No son muchas reglas para algo así? Pues seguramente la respuesta sea sí, al menos en tu caso. Pero tranquilo, como todas las demás reglas, no estás obligado a utilizarlas. Puedes simplificarlo todo pidiendo una tirada de Aguante a una Dificultad que te parezca apropiada y decidir las penalizaciones sobre la marcha, hacer que el veneno actúe antes de lo que lo hace en realidad, o cualquier cosa que ayude a la historia que estás contando. ¡Tampoco hace falta estudiar sesudos libros de medicina para meter una enfermedad o veneno creíble en tus partidas! La diversión es lo primero, amigo mío, nunca lo olvides.

una fuerte tos, que continuará con náuseas, diarreas y dolores (nuevamente, penalización de -2 a todos los chequeos); si la dosis es suficientemente alta causará la muerte entre 36 y 72 horas a causa de daños al corazón y vasos sanguíneos y acumulación de líquido en los pulmones. En el caso del contacto a través de la piel, el menos frecuente de todos, los daños serán también notablemente menores (penalización de -1 a todos los chequeos), pero pudiendo resultar mortales igualmente si la dosis es lo suficientemente alta.

Recuperación: no existe antídoto. Algunos tratamientos médicos extremos pueden llegar a recuperar el sujeto (Dificultad 5) tras 1d6 días de tratamiento.

TULAREMIA

La tularemia es una enfermedad provocada por un tipo de bacteria muy resistente (es capaz de sobrevivir hasta varias semanas en el agua, la tierra o los cadáveres) y extremadamente infecciosa y fácilmente propagable, ya que se puede contagiar por ingestión o inhalación. Liberar la tularemia en el aire de un área poblada, como una ciudad, podría causar 250.000 casos graves y 19.000 muertes.

Dificultad: 5.

Efectos a corto plazo: ninguno.

Efectos a largo plazo: habitualmente aparecen entre tres y cinco días de haberse contagiado, aunque pueden aparecer hasta 14 días después (1+2d6 días de incubación). Los síntomas son úlceras en la piel, ganglios linfáticos inflamados y doloridos, ojos inflamados, dolor de garganta, úlceras en la boca o neumonía, fiebre repentina, escalofríos, dolor de cabeza, dolores musculares y de articulaciones, tos seca y debilidad progresiva (a efectos de juego, supón que cada día desde que se manifiesta repercute en un -1 a todos los chequeos).

Recuperación: antibióticos (Dificultad 3), si se falla la tirada el personaje sufrirá fallo cardiorrespiratorio. Si la supera, al día siguiente deberá volver a hacerlo, pero con un -1 al chequeo de Aguante para evitar el fallo cardiorrespiratorio... y así hasta que sane, o muera.

TEMPERATURAS EXTREMAS

Las temperaturas extremas no solo le dejan a uno agotado, sino que pueden resultar muy peligrosas si estamos expuestos demasiado tiempo. Los personajes que padezcan un frío o calor elevado deben realizar un chequeo de Aguante cuando estén expuestos a temperaturas extremas, y volver a tirar periódicamente según sus protecciones (estar en el Polo Sur con vestimentas apropiadas podría requerir una tirada por hora, mientras que estar con ropa de calle requeriría una tirada por Toma).

Si el personaje falla la tirada sufre 1 nivel de Herida inespecífica (no es necesario localizarla) por la congelación. Si supera la tirada, no sufre Heridas.

Ejemplo: Juan Carlos interpreta a una agente que acaba de ser abandonada en medio de un bosque en una situación de intenso frío sin protección alguna. El Director de Juego le dice que deberá hacer el chequeo de Aguante cada seis horas, y transcurrido el primer plazo de tiempo lanza los dados, obteniendo un resultado de -2. Como consecuencia, el Director de Juego le indica que se anote una Herida inespecífica. Más vale que encuentre donde refugiarse, porque si tiene que pasar la noche a la intemperie puede que mañana esté demasiado débil por las penalizaciones por heridas para seguir adelante...

EXPERIENCIA

Misión a misión los personajes de los jugadores se irán curtiendo más y más. Esto, como en muchos otros juegos de rol, se representa con la Experiencia, un recurso que nos permite reflejar el crecimiento personal de los personajes o, hablando en términos de reglas, cómo sus rasgos de juego mejoran.

Al final de cada arco argumental (no Capítulo), el Director de Juego deberá asignar a cada jugador entre 1 y 5 Puntos de Experiencia según cómo haya interpretado su personaje, desde 1 para aquellos que han hecho poco más que tirar dados hasta 5 para los que habrían sido ganadores de un Globo de Oro. Estos Puntos de Experiencia de anotan en la hoja de personaje hasta que el jugador reúne 10 de ellos, los cuales se convierten instantáneamente en un Punto de Drama.

Los Puntos de Drama pueden convertirse en otros rasgos de juego (Características, Habilidades, Trasfondos) al mismo coste que si se estuviera creando el personaje. Es decir, que si el personaje de un jugador tiene una Característica a +3, puede gastar 2 Puntos de Drama para elevarla a +4, afectando así a todas las Habilidades derivadas

de esa Característica. Esta compra de nuevos rasgos no debe ser inmediata, sino que debe acordarse con el Director de Juego, ya que sería inexplicable que de un Episodio a otro el personaje aprendiera alemán si ha estado encerrado a solas en una cárcel turca durante todo el tiempo que ha pasado entre el Capítulo anterior y éste.

Con este sistema, los jugadores obtendrán un Punto de Drama para sus personajes cada 2-3 arcos argumentales, permitiéndoles ver crecer su personaje de una forma constante, pero con cierto control por parte del Director de Juego.

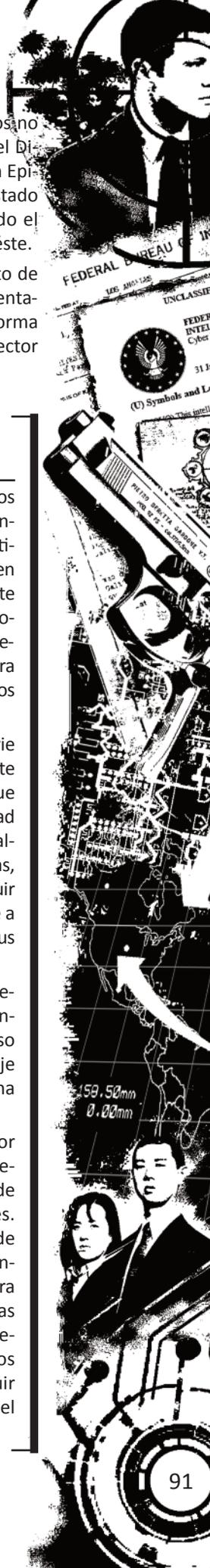
EXPERIENCIA AL ESTILO SLANG

En un sector importante del panorama de los juegos de rol, los jugadores reciben como premio por su interpretación puntos de experiencia que pueden utilizar en mejorar sus personajes para convertirlos en máquinas de matar imbatibles. En **sLang**, un pariente lejano de éste juego que tienes en tus manos, se proponía otra perspectiva en la que nadie recibe Experiencia como "premio" por jugar y divertirse (¿para eso estamos jugando, no?), y menos para mejorar los personajes hasta extremos insospechados.

Si eres de esa opinión, o si estás jugando una Serie en un entorno más realista que el de **Eyes Only**, te proponemos este otro sistema de Experiencia, que permite reflejar lo duro que es mejorar, la cantidad de tiempo y entrenamiento que acarrea y, finalmente, lo satisfactorio que resulta. A fin de cuentas, si el personaje ha tardado toda su vida en conseguir sus rasgos originales, no sería muy justificable que a cuenta de unas cuantas historias intensas doblara sus capacidades como quien no quiere la cosa.

Dicho esto, un personaje recibe un Punto de Experiencia cada año de su vida. Este punto puede concederse al finalizar una historia o por el simple paso del tiempo y el jugador que interpreta al personaje puede destinar el punto a cualquier rasgo, sea una Característica, Habilidad o Trasfondo.

Lógicamente, los personajes pueden optar por tener un papel más activo en su aprendizaje y dedicarse a entrenar, estudiar y en general poner de su parte en el desarrollo de sus habilidades. Cuando así sea, el personaje recibe 1 Punto de Drama por cada 100 horas de dedicación al aprendizaje de la habilidad correspondiente, a la mejora de sus Características (por ejemplo, intensas horas de gimnasio para la Fuerza o de estudio para Intellecto) o a conseguir determinados Trasfondos (como mejorar las redes sociales para conseguir Contactos). Los Puntos de Drama se gastan con el mismo coste que en la creación de personajes.



PANDORA: DISPOSITIVOS

[TRANSMISSION ID:46012822]

[ACCESS LEVEL: FOR YOUR EYES ONLY]

CUARENTA Y OCHO HORAS ANTES

La agente de La Agencia sonrió al encargado de hacer el control de pasajeros en el aeropuerto. Para ellos Amy era sólo una chica más que viajaba mucho y cuya cara, atractiva pero a la vez vulgar, se les olvidaba tan rápido como ella recogía sus maletas de la cinta transportadora. Ella, en cambio, conocía a todos los que trabajaban allí porque no podía evitar fijarse. Con los años, registrar en su memoria las caras de la gente se había convertido en un automatismo para ella, y lo hacía con la misma soltura con la que caminaba. El hombre de hoy era Bill Paxtton, al que sus compañeros llamaban "Billy", y que solía quedarse mirando a cualquier minifalda que cruzase por el control. Afortunadamente para la pudorosa Amy, ella prefería los pantalones a las faldas.

Al otro lado del control le esperaba Craig, bebiendo un mocachino.

- Llegas tarde -le dijo él.

- El tráfico - se excusó poniendo la maleta junto a su asiento, con vistas a las pistas de aterrizaje. Aún quedaban treinta minutos para su vuelo.

- Pero, Amy, tú nunca llegas tarde, ¿Qué te pasa? Puedes contármelo.

Craig se hacía el cretino de cara a la galería, pero a Amy la respetaba. El primer mes trabajando juntos se pusieron los puntos sobre las íes el uno al otro y decidieron mantener una cordial relación profesional en lugar de tratar de fastidiarse mutuamente. Para Amy había sido muy agradable, pero para Craig parecía haber sido el primer paso a algo más. Cada vez que Amy hacía algo fuera de lo común él se empeñaba en que algo le ocurría y en que tenía que contárselo. Normalmente ella lidiaba bien con él, tratando de no herir sus sentimientos, pero esta vez no pudo evitar imaginarse lo que cruzaba por la cabeza de su compañero... y no era precisamente una sonrisa comprensiva y la conversación con un amigo, sino más bien ansias por acostarse con ella. Y, siendo sinceros, ella no estaba por la labor. Ni ahora, ni nunca.

- Nada, cosas mías -contestó huidiza- ¿No me has cogido café?

- Como te retrasaste... bueno, no se me ocurrió, la verdad.

- Bueno, no pasa nada, iré a por uno - dijo mientras hacía el amago de ponerse en pie.

- No, no, ¡Faltaba más! Sujeta el mío, voy a por uno para ti, y así de paso voy al servicio. ¿Tú cuidas las maletas? - el café aún estaba caliente en las manos de Amy.

- Claro, ve tranquilo.

Craig se levantó y caminó hasta el baño, caminando de esa forma ególatra en la que algunos hombres parecen querer decir "Sí, nena, muevo el culo para que me lo mires" que Amy tanto odiaba. Era un buen compañero, pero a veces era tan molesto...

- Tirurí, ta, ta, tirurí, ta, ta - silbaba Craig al lavarse las manos. Se miraba al rostro, se sonreía, y luego volvía a bajar la mirada a las manos. Lo hizo dos veces, y la siguiente vez que levantó la mirada vio a Amy arrojándole el mocachino caliente a la cara.

- No es personal, Craig, no lo entenderías - dijo ella mientras le agarraba el cuello por detrás, en una posición que, si lograba mantenerla el tiempo suficiente, le dejaría inconsciente.

- Gaaps...zo...zorra.

Amy terminó el trabajo y dejó al inconsciente Craig en uno de los baños, como si se hubiera mareado. Aún tardarían unos minutos en encontrarle, suficiente como para que su avión ya hubiera despegado. París le aguardaba.

- Allá voy - dijo al cuello de su camisa. Al otro lado del receptor, el agente del CIA Michael Ingleby sonrió. Todo iba como habían planeado.

[END OF TRANSMISSION]

Para garantizar el éxito de las misiones no basta con tener los mejores agentes en tu organización, también necesitas el mejor equipamiento. En este capítulo profundizaremos acerca de los Dispositivos o *gadgets*, todos esos objetos que rozan (y en algunos casos sobrepasan) la ciencia ficción y que la gente corriente no puede más que imaginar. No hablaremos de armas y vehículos, pues han sido tratados previamente, ni de objetos corrientes que todo el mundo conoce.

¿QUÉ ES UN DISPOSITIVO?

Aunque todos podamos suponer qué es un dispositivo, no está de más que nos pongamos de acuerdo en qué es un dispositivo en **Eyes Only**. En este juego, entendemos por dispositivo o *gadget* a todo objeto de próxima tecnología (es decir, no disponible al público, que seguramente ni sepa de su existencia) y que o bien realiza una función habitual de forma excepcional (por ejemplo, un pequeño *pendrive* con capacidad de varios terabytes), o bien puede realizar tareas imposibles o que en circunstancias normales consumirían mucho tiempo (por ejemplo, un sensor que te indica cuál es el número que abre una caja fuerte de alta seguridad).

Los dispositivos son muy deseados por los agentes, ya que facilitan enormemente su labor e incluso pueden significar la diferencia entre la vida y la muerte para él. Pero también son muy buscados por las organizaciones dado

que no existe un "supermercado de los dispositivos". Cada agencia tiene agentes de tecnología trabajando a tiempo completo en el desarrollo de todo tipo de *gadgets* para sus agentes de campo, de manera que los dispositivos de unas organizaciones y otras son completamente diferentes en diseño y en función. Más de un tecnólogo ha sido capturado por el enemigo para obligarle a fabricar algún dispositivo o a que trabaje para la competencia a partir de ahora.

DISPOSITIVOS EN JUEGO

Como Director de Juego, a la hora de introducir los dispositivos en tus Series de **Eyes Only**, es necesario tener en cuenta varias consideraciones. En primer lugar, por muy exhaustivo que pueda ser el listado de dispositivos que hemos incluido en este capítulo, nunca va a ser suficiente. Aunque publiquemos un suplemento de cientos de páginas dedicado solamente a dispositivos, nunca va a ser suficiente. Por ello, es importante tener en cuenta que tarde o temprano se van a desarrollar dentro de la Serie que se esté jugando dispositivos nuevos, sea por sugerencia de los jugadores o por parte del Director de Juego. De eso nos ocuparemos especialmente más adelante.

Otro aspecto fundamental de los dispositivos es que no resuelven los Episodios por sí mismos. Si el objetivo de



OBJETOS CORRIENTES

Como se ha mencionado en la introducción, a lo largo de este libro no se dedica ningún espacio a describir objetos tan habituales al lector como una cuerda, un paracaídas o un ordenador portátil. Consideramos que el lector de **Eyes Only** conoce suficientemente estos objetos como para introducirlos espontáneamente en sus partidas sin necesidad de que una tabla de equipo se lo indique, y por ello preferimos aprovechar ese espacio para tratar otros aspectos como describir un buen número de dispositivos.

Junto a ello, recordamos al Director de Juego que si necesita introducir alguna diferenciación entre usar un objeto corriente y no usarlo (por ejemplo, si dos personajes escalan una superficie, uno con equipamiento y otro sin ella) tiene a su disposición el sistema de modificadores a las tiradas, pudiendo aplicar modificadores entre -3 y +3 según su criterio. Los negativos se pueden aplicar al personaje sin equipo y los positivos al personaje con equipo, pero sólo se aplicará uno de estos modificadores, ya que de otra forma estaríamos gravando doblemente una misma circunstancia de juego.

Ejemplo: Gustavo interpreta a un agente que está escalando una montaña. El Director de Juego le indica que necesita equipo de escalada, y como carece de él decide penalizarle con un -3 (sin el equipo es muy difícil que lo consiga). Posteriormente trata de hacer un fuego y como tiene yesca para este tipo de cosas, el Director de Juego decide facilitarle la labor con un +2 a su tirada de Supervivencia.

un Episodio es narrar cómo los agentes se infiltran en un banco sin ser detectados y roban un artefacto Braschi de una caja fuerte y disponen de un dispositivo que les hace indetectables a las cámaras y otro que duerme a todo el mundo a su alrededor... ¿Para qué jugamos? Los dispositivos deben ser introducidos con cautela, y siempre deben ser ayudas a la trama (si el asalto al banco es sólo una escena preliminar que no va a consumir mucho tiempo, puede ser una buena idea) y no formas de resolverlo todo en poco tiempo y limpiamente. Piensa en otros juegos de rol... en la fantasía, la espada y la magia sirven a los personajes para enfrentarse a los desafíos, no para resolverlos. En la ciencia ficción, tener un ordenador en el cerebro facilita el acceso a la información, pero no te dice quién mató a la superestrella del rock.

Por último, tenemos que considerar la forma de introducirlos en juego. Los dispositivos no son objetos habituales que figuren en una lista de equipo que los jugadores puedan ojear y comprar para sus personajes.

Son objetos peculiares, muchas veces prototipos únicos, y no están a la venta. En una Serie corriente de **Eyes Only** los personajes son agentes con una posición dentro de la organización no muy alta, por lo que su acceso a los dispositivos debería ser como en las mejores películas del género: acercarse a la sección de tecnología para averiguar qué “cacharro” han inventado esta vez los tecnólogos. Esta opción, además de coherente con la ambientación, permite que sea el Director de Juego quien controla en gran medida el acceso a los dispositivos por parte de los personajes. Si se está jugando en una posición superior (por ejemplo, los personajes dirigen una rama de la organización) entonces quizás sea más apropiado que “pidan por esa boquita”: el personaje no sabe con detalle qué dispositivos tiene la organización, pues él toma decisiones estratégicas, así que debe pedirle al Director de Juego dispositivos que hagan ciertas cosas, y él dirá si este objeto existe o no, y cómo es. Con el tiempo se puede crear un listado de esos objetos y permitir que vuelvan a usarse en posteriores historias.

Incluso aunque el Director de Juego esté desarrollando una Serie realista de **Eyes Only**, los dispositivos aparecerán tarde o temprano. Puede que su uso sea mucho más restringido, pero eso lo único que hará será que los jugadores se sorprendan más ante su aparición y estén deseosos de utilizar uno.

TIPOS DE DISPOSITIVOS

La mayor parte de los Dispositivos, salvo aquellos que sean exacerbadamente poderosos (y que, seguramente, darían lugar al menos a una Temporada en torno a ellos) pueden clasificarse en tres niveles:

- **Nivel 1:** aquellos que proporcionan una pequeña ayuda (en términos de juego, un modificador de +1 a una Habilidad apropiada), o que sirven para hacer una tarea mejor (en menos tiempo, con más éxito, o evitar recurrir a una herramienta específica). Dentro de este nivel tenemos desde un *pendrive* de gran capacidad, una cámara de fotos alojada en un paquete de tabaco o un bolígrafo que incorpora una grabadora de audio.
- **Nivel 2:** a este nivel los dispositivos proporcionan una ayuda significativa (en términos de juego, un modificador de +2 a una Habilidad apropiada), realizan una tarea considerablemente mejor (algo que podría tardar en realizarse una hora se realiza en menos de un minuto, se realizan cosas de una forma completamente exhaustiva y profesional, permite hacer pequeñas cosas que necesitarían de un gran equipamiento específico). Algunos ejemplos de dispositivos de este nivel serían un arma que dispara sin



ruido y que hace más daño de lo normal, un lápiz de labios que sirve para realizar un análisis de huellas dactilares cargando los resultados en un sms multimedia de un móvil, un sello que actúa como una carga de C4 o un reloj que abre cajas de seguridad en treinta segundos.

- **Nivel 3:** los Dispositivos de Nivel 3 son verdaderamente complejos, inusuales y sorprendentes. Suponen una ayuda fundamental (en términos de juego, un modificador de +3 a una Habilidad apropiada), realizan una tarea de forma excelente, permiten hacer cosas que podrían llevar días de trabajo o son como pequeños equipamientos en miniatura. Algunos ejemplos son una bomba en una pastilla capaz de destruir un edificio, una cápsula que simula la muerte de una persona durante tres días, un guante que copia las huellas dactilares de una persona a la perfección o un ordenador de última generación miniaturizado en un reloj.

En ocasiones algún personaje tendrá el Trasfondo Dispositivo, el cual le permite comenzar el juego con uno o más de estos objetos. La equivalencia entre Puntos de Drama y Dispositivos obtenidos es de uno a uno, así que Dispositivos 1 permite acceder a un Dispositivo de nivel 1 (de los descritos en este libro, o uno ideado con la aprobación del Director de Juego), Dispositivos 2 permite dos de nivel 1 o uno de nivel 2, y Nivel 3 permite uno de nivel 3 o cualquier combinación que sume hasta tres puntos. A discreción del Director de Juego podría permitirse comprar más puntos de Dispositivo aunque el jugador correría el riesgo de ser llamado Inspector Gadget por sus compañeros...

CREACION DE DISPOSITIVOS

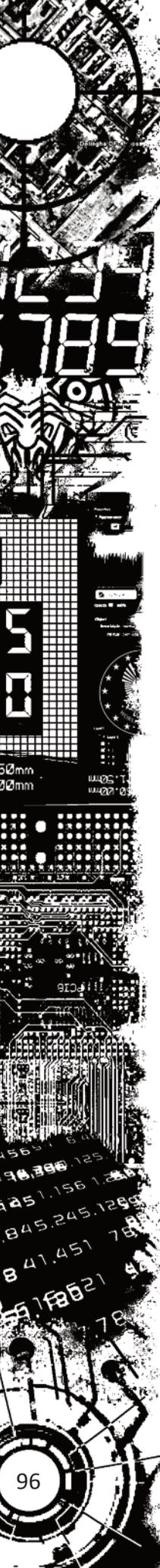
La creación de Dispositivos dentro de la ambientación es sencilla: el personaje necesita tener tiempo, dinero, equipamiento adecuado y los conocimientos suficientes. En términos de juego la cosa es un tanto más complicada, y permitidos por tanto que nos detengamos en ella.

En primer lugar, el jugador debe comunicar al Director de Juego qué Dispositivo desea crear y éste le dirá si es viable y, si lo es, de qué nivel es el Dispositivo (1, 2, o 3). Después, el personaje debe disponer de un equipamiento suficiente como para poder crearlo, bien sea por sus propios recursos o por los de la organización a la que pertenece. Con estos requisitos previos puede ponerse a trabajar.

Fabricar el Dispositivo le llevará, semana arriba, semana abajo, tantas semanas como $5 \times \text{Nivel de Dispositivo}$, de manera que en circunstancias normales un Dispositivo de nivel 1 estará disponible en 5 semanas, uno de nivel 2 en 10 y uno de nivel 3 en 15. Cada semana de trabajo dedicada, entendiéndose por semana 40 horas de trabajo completo, permite al personaje hacer una tirada de Dispositivo, con una Dificultad igual a $2 + \text{Nivel de Dispositivo}$ (3 para nivel 1, 4 para nivel 2 y 5 para nivel 3). Si la tirada tiene éxito, el personaje ha avanzado en su trabajo durante esa semana y se resta una al total de semanas que queden para que el producto esté listo.

Pero en una tirada pueden darse otros resultados, ¿Verdad? Un crítico disminuye el número de semanas en una





adicional, mientras que una pifia añade una semana al cómputo. Obtener un fallo ordinario, en cambio, sólo implica que esa semana no se avanza significativamente en el proyecto, seguramente por complicaciones del diseño. Si te ha parecido complicado, aquí tienes un esquema del proceso:

1. Define el tipo de dispositivo que deseas crear. El Director de Juego te dirá qué nivel de dispositivo tiene y si dispones del equipo necesario.
2. Tardarás 5 semanas en conseguir un dispositivo de nivel 1, 10 semanas en conseguir un dispositivo de nivel 2 y 15 en conseguir un dispositivo de nivel 3.
3. Cada 40 horas de trabajo tira por Dispositivo a una Dificultad de 3 (Dispositivo de nivel 1), 4 (Dispositivo de nivel 2) o 5 (Dispositivo de nivel 3).
 - Si tienes éxito, reduce una semana el tiempo que falta para que el dispositivo esté listo.
 - Si fallas, todo sigue igual.
 - Si obtienes un crítico, reduce en dos semanas el tiempo que falta para que el dispositivo esté listo.
 - Si obtienes una pifia, aumenta en dos semanas el tiempo que falta para que el dispositivo esté listo.
4. Cuando hayas conseguido alcanzar las semanas requeridas, el dispositivo estará listo para su utilización.

A la hora de aprobar la creación de un dispositivo el Director de Juego debe tener muy presente el equilibrio en el juego y el grado de realismo que está manteniendo en sus partidas de **Eyes Only**: a todos nos gustaría inventar un dispositivo que resucitase a la gente, pero algo así no concuerda con la ambientación de este juego... y si lo hiciera, sería el eje de una Serie entera, no algo que los personajes se sacan de la manga en un momento dado para seguir adelante.

CREANDO DISPOSITIVOS A LA DESESPERADA

En muchas historias del género el experto en tecnología es capaz de improvisar un dispositivo sobre la marcha. El dispositivo normalmente sirve para un único uso y luego se deshecha, pero es una forma estupenda de salvar el día cuando todo parece perdido. En **Eyes Only** no vamos a ser menos y ofrecemos a continuación reglas para hacer esto mismo en vuestras historias.

Podemos diferenciar dos tipos de dispositivos improvisados, aquellos que no se considerarían dispositivos en el sentido estricto, como improvisar un pequeño explosivo, y los que sí son dispositivos en sí mismos. Para crear cualquiera de ellos es necesario superar una tirada de Dispositivos con los modificadores apropiados a juicio del Director de Juego. Cuando mejor sea el resultado de la tirada, mejor será el dispositivo improvisado. Si además el artefacto que se desea crear es un dispositivo en el pleno sentido de la palabra, como una cámara camuflada

¿ERES UN INVENTOR EN CIERNES?

Si durante vuestras partidas de **Eyes Only** inventáis nuevos dispositivos para vuestros personajes, ¡No los guardéis para vosotros! **Nosolorol Ediciones** estará encantada de divulgar los inventos de vuestro grupo de juego a través de su página web para que todos los aficionados al juego puedan utilizar los objetos que habéis inventado. Quién sabe..., ¡Quizás en las próximas jornadas a las que acudas otro jugador te invite a un refresco porque gracias a un dispositivo que inventaste su personaje logró superar una misión con éxito!

en unos gemelos, entonces además es preciso gastar entre 1 y 3 Puntos de Drama, según en qué medida el objeto creado sea difícil de improvisar (el caso de la cámara en los gemelos es complicado de imaginar cómo crearlo con herramientas improvisadas sobre la marcha, así que podría tener un coste de 3 Puntos de Drama).

Estas sencillas reglas pueden llevar a algunos jugadores a pasarse Capítulos enteros sentándose a improvisar, por ello consideramos que su uso debe estar restringido por el Director de Juego a situaciones apropiadas. En otras circunstancias sencillamente no se encuentran los objetos necesarios. Si el personaje es capaz de hacer todo tipo de objetos en cuestión de minutos, ¿Para qué emplea las ocho horas de trabajo diario en su organización?

REPARANDO DISPOSITIVOS

Hasta los mejores dispositivos se estropean tarde o temprano, por ello no está de más saber cómo reparar un dispositivo estropeado.

Una reparación ordinaria, en la que no existen problemas de tiempo ni de equipamiento, se realiza como si se estuviera creando un dispositivo desde cero, sólo que se considera al dispositivo de un nivel inferior al que realmente tiene. Así, reparar un dispositivo de nivel 3 conllevaría diez semanas de trabajo y tiradas con una Dificultad de 4, Un dispositivo de nivel 2 serían cinco semanas de trabajo y tiradas con una Dificultad de 3. Un dispositivo de nivel 1, requeriría sólo una semana de trabajo y tiradas con una Dificultad de 2.

Pero la cosa se complica si el tiempo es un factor importante. Si el personaje se encuentra en medio de una misión y necesita reparar el dispositivo inmediatamente se lo juega al todo o nada. Debe realizar un chequeo de su Habilidad de Dispositivos, con una Dificultad igual a *5+Nivel de Dispositivo*, añadiendo un +1 a la Dificultad si además no dispone de equipamiento suficiente para

¿QUIÉN HACE LOS CHEQUEOS DE DISPOSITIVOS?

En la descripción de muchos Dispositivos verás que se habla de realizar tiradas de Dispositivos. La pregunta que puede que te hagas es, ¿Quién debe hacerla? En general la tirada la debe hacer el tecnólogo del grupo, sea un personaje jugador o no jugador, puesto que él ha diseñado el objeto. Esa tirada puede apuntarse y tomarse como valor en todos los chequeos del objeto, al menos hasta que sea reparado o rediseñado, donde se utilizaría el mismo valor. Sin embargo, en las ocasiones en las que el agente de campo deba manipular el dispositivo (por ejemplo, si es una cámara de fotos y debe hacer las fotos), la tirada debe hacerla él, pues depende en buena medida de su talento.

Como consejo para hacer el juego más fluido recomendamos que cada vez que los personajes reciban un dispositivo se realice la tirada de Dispositivo y el Director de Juego tome nota de ella para tenerla en cuenta durante el desarrollo de la historia.

hacer una reparación en condiciones. Si la tirada tiene éxito, entonces el equipo funcionará correctamente durante el resto del Episodio salvo que sea estropeado de nuevo por otra circunstancia (se moja, una pifia en una tirada, recibe un golpe, etc.). Si la tirada tiene como resul-

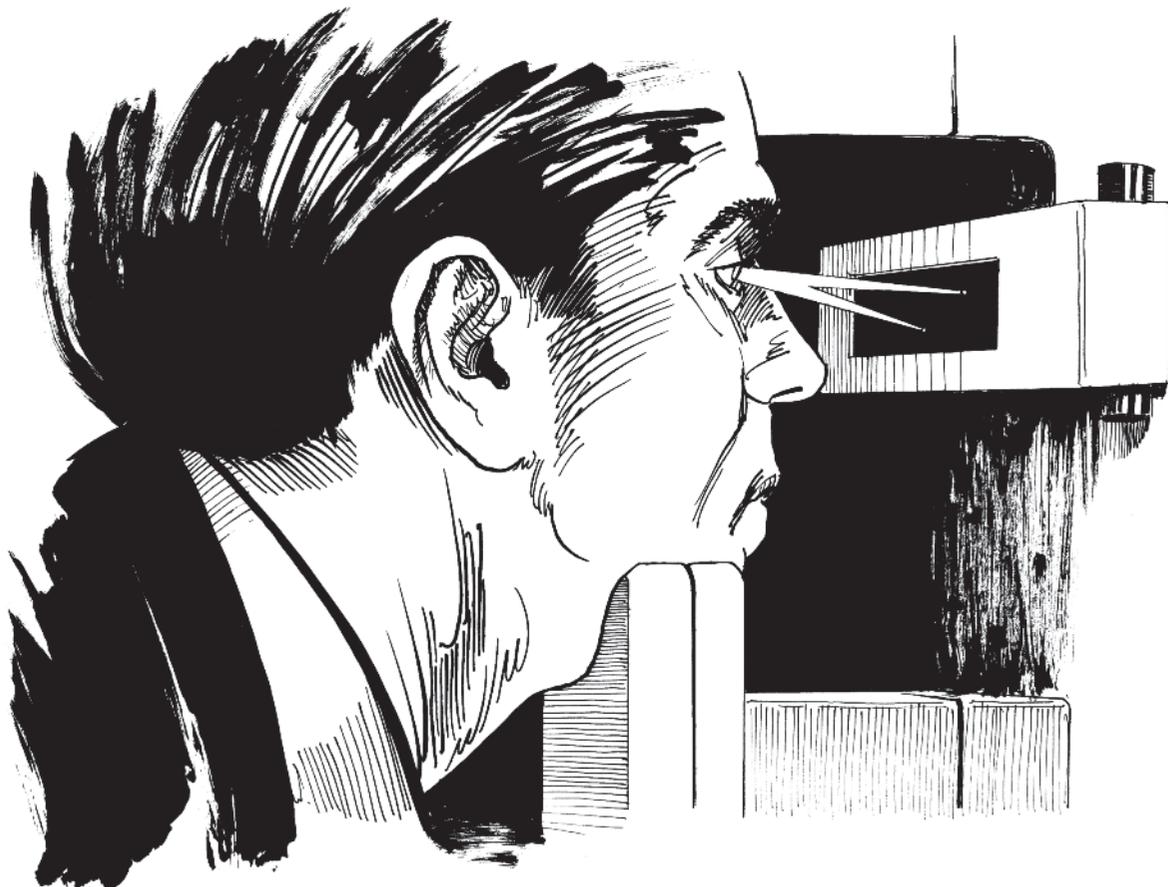
tado un crítico, el aparato queda como nuevo, mientras que si es una pifia quedará inservible y estará más allá de cualquier reparación. Obviamente, un resultado de fallo indica solamente que el personaje no es capaz de reparar el artefacto en estas condiciones.

DISPOSITIVOS DE EJEMPLO

Para concluir este capítulo, presentamos cincuenta dispositivos de ejemplo que puedas utilizar en tus Series de **Eyes Only**. Cualquiera de ellos puede ser comprado por un jugador para su personaje con el Trasfondo "Dispositivo", pagando el coste que se indicó en el capítulo de creación de personajes.

Adormecedor (Nivel 2). El adormecedor es un dispositivo que puede ocultarse en cualquier objeto del tamaño de un guante, aunque algunos tecnólogos especialmente capaces han logrado reducirlo hasta el tamaño de un anillo. Al tocar a una persona con él, ésta debe realizar un chequeo de Aguante a Dificultad 2 y, si falla, caerá inconsciente de inmediato durante tantas tomas como su nivel de fallo. Así, si obtiene un resultado de -2, estará inconsciente 4 tomas.

Anillo de somnolencia (Nivel 3). Una versión evolucionada del adormecedor, se suele ocultar en la forma de un anillo de apariencia variable, pero siempre incluye una pequeña joya de color verde. Dicha joya realmente contiene una sustancia química que al entrar



en contacto con la piel de una persona hace que caiga inconsciente inmediatamente durante una hora, salvo que se le despierte inyectándole adrenalina o algún compuesto apropiado.

Anulador de radiofrecuencias (Nivel 1). Este dispositivo suele ocultarse en objetos del tamaño de un encendedor. Al activarse, las radiofrecuencias en un rango de un kilómetro se anulan durante tantos minutos como nivel de éxito obtenga el usuario del dispositivo en su tirada de la Habilidad Dispositivos a Dificultad 0. Así, un resultado de +3 garantiza tres minutos de silencio. El Director de Juego puede desear hacer la tirada de forma oculta para dar más tensión a la situación al ignorar los jugadores de cuánto tiempo disponen.

Auricular de control (Nivel 2). El auricular de control se emplea con aquellos agentes cuya lealtad está en entredicho. Consiste en un auricular corriente situado en la oreja como los que se usan en las misiones de campo. Sin embargo, el auricular incorpora un potente explosivo que puede ser detonado desde el puesto de control con el mismo efecto que si se tratase de una granada. Existe una versión que también explota si se extrae del pabellón auditivo, pero se han producido incidentes que desaconsejan su uso.

Bolígrafo EDT (Nivel 1). Este dispositivo consiste en un bolígrafo de aspecto normal, con la particularidad de que contiene un único dardo cargado con energía de alta intensidad que puede ser liberado con un giro de la parte inferior y oprimiendo el botón que acciona la punta del bolígrafo. Para utilizarlo, el agente debe sujetarlo con fuerza y realizar el disparo con Armas de fuego (cortas). El disparo tiene una precisión de +0 y un daño de +2. El bolígrafo puede recargarse con otro dardo en una acción compleja.

Camuflaje urbano (Nivel 2). Estas prendas son ideales cuando el agente tiene que seguir a un objetivo a pie por una ciudad, o cuando cree que está siendo seguido por otros agentes. El camuflaje urbano se compone de unas ropas semejantes a las prendas normales, preparadas de tal modo que son reversibles y pueden cambiar de tamaño por medio de extensiones, de forma que el agente puede cambiar su apariencia externa en pocos segundos, efectuando un cambio completo de ropa en menos de un minuto. Existen ciertas ropas genéricas y otras desarrolladas a medida de la misión, como un chándal que se convierte en un traje de ejecutivo o un conjunto sport en los andrajos de un vagabundo. En términos de juego incrementa la Dificultad en +4 para detectar el engaño.

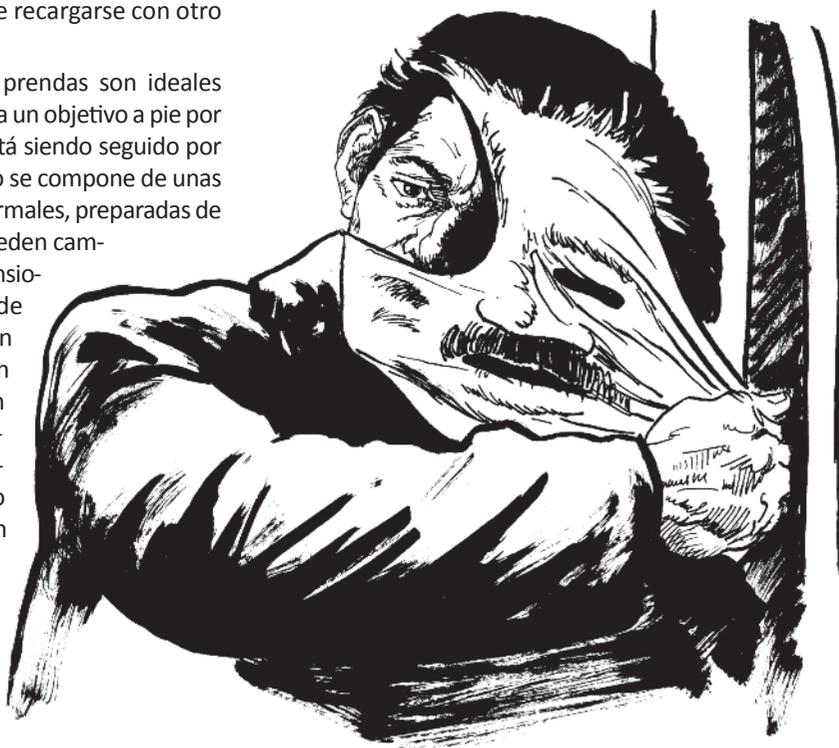
Cápsula de cianuro (Nivel 1). Este dispositivo, instalado tras una sencilla operación dental como si fuera un empaste, contiene una cápsula de cianuro que se abre tras presionar el diente donde está instalada durante diez segundos, matando al agente que la lleva puesta en menos de cuatro segundos. Muchas organizaciones recurren a este Dispositivo para velar por sus secretos.

Chicles explosivos (Nivel 1). Este paquete de chicles contiene cinco chicles rosas y cinco chicles verdes. Individualmente tan sólo parecen unos chicles corrientes de un sabor desagradable, pero si se combina uno rosa con uno verde se inicia una reacción química que hace que los chicles exploten transcurrida una Toma. El daño de la explosión es de 0, el radio de 1/0/0 y la CP C, de manera que en pocas ocasiones suele utilizarse como arma, optándose más por emplearlo para reventar cerraduras o abrir boquetes en superficies no demasiado duras.

Copiador (Nivel 2). El copiator tiene un tamaño semejante al de un libro y al activarse realiza una copia de todos los datos de un disco duro que se encuentre activo en un radio de un metro. El tiempo de copia es de diez segundos por cada gigabyte transferido.

Corbata (Nivel 1). El nudo de esta corbata contiene un potente micrófono que ha sido cosido junto a la propia tela, haciendo verdaderamente difícil encontrarlo (+4 a la Dificultad de las tiradas de Inspección).

Cortador de fibra óptica (Nivel 1). Este prisma permite cortar cualquier cable de fibra óptica sin que el sistema note la intromisión, siempre y cuando se em-



palme el nuevo cable en la toma siguiente. Su uso más frecuente es para intervenir un sistema informático.

Cuerda inteligente (Nivel 1). Esta cuerda parece tener tan sólo seis metros de largo, pero tiene un ingenioso sistema extensible de hasta treinta metros. Además, está recubierta de una sustancia que facilita agarrarse a ella, obteniendo un +2 a las tiradas de Atletismo relacionadas con la escalada.

Descerrajador (Nivel 1). El descerrajador sirve para abrir cerraduras complejas, como las de una caja de seguridad privada. Es un objeto del tamaño de un martillo casero compuesto de una parte fija, que se fija a la caja, y una móvil, que se sitúa enfrente de la cerradura. Al activarse, la parte móvil emite un pequeño haz láser que en un máximo de 2 minutos activa la cerradura como si se abriera con su propia llave. El uso del descerrajador no deja ningún rastro salvo un pequeño rastro de humo que se disuelve en cuestión de segundos.

Descerrajador (Nivel 2). Es una versión evolucionada del anterior. Se trata de un reloj de mano digital (existen varios modelos para ambos sexos, así como algunos unisex) que se adhiere a una caja fuerte y va mostrando en pantalla los números necesarios para abrirla. El proceso de análisis toma entre 30 y 90 segundos.

Descodificador (Nivel 2). El descodificador, de tamaño similar al de un móvil de última generación. Al situarse a menos de un metro de un ordenador durante cinco minutos es capaz de obtener todas las contraseñas del ordenador, e incluso aquellas que se han introducido para un acceso a una terminal remota, como cuentas de un banco o una conexión con los servidores de una organización.

Despertador (Nivel 1). Este dispositivo realmente es un cóctel de varios compuestos químicos en una jeringuilla que se oculta en un bolígrafo u objeto semejante. Al administrárselo a un personaje, éste realiza una tirada de Aguante con un +2 para superar un chequeo de *shock*. Suele utilizarse para reanimar a aquellos que han sufrido una parada cardiorrespiratoria.

Detector láser (Nivel 1). El detector es un pequeño dispositivo que se oculta en un objeto como un prendedor de pelo, un pintalabios o unos gemelos. En todos ellos debe existir un objetivo y un pulsador. Al presionar el pulsador, el objetivo desprende un haz de luz durante dos segundos que revela los detectores láser en un área de diez metros en línea recta.

Disolvente de tatuajes (Nivel 1). El mal llamado disolvente de tatuajes es un compuesto que, aplicado como si se tratase de una crema, pigmenta los tatuajes de una persona del mismo color que su piel durante siete días, haciendo que sus tatuajes parezcan haberse esfumado.

Emisor (Nivel 1). El emisor está compuesto del dispositivo emisor propiamente dicho, del tamaño de una moneda,

y del activador, de un tamaño aún más pequeño. El agente coloca el emisor donde desee y después lo activa en un rango hasta de un kilómetro. A partir de ese momento y durante las veinticuatro horas siguientes el emisor emitirá una radiofrecuencia predeterminada que podrá captarse en un rango de cien kilómetros. Este dispositivo es muy utilizado para encontrar la ubicación de bases de otras organizaciones.

Emisor de reemplazo (Nivel 3). El emisor de reemplazo es un dispositivo portátil del tamaño de un llavero o un bolígrafo con la portentosa capacidad de escanear las frecuencias de todo tipo y reemplazar una de ellas a elección del agente por medio de la combinación de la información que haya registrado. Así, puede reemplazarse la emisión de una cámara concreta por las imágenes que haya captado el emisor de reemplazo durante el escaneo, de manera que cuanto más tiempo se utilice más difícil será darse cuenta del engaño (el Director de Juego asignará una penalización a la Dificultad de +2, +4 o +6 según su criterio basándose en las condiciones de la señal y lo fácil o difícil que es detectar cambios en la misma). El emisor sólo puede realizar la sustitución durante un máximo de una hora.

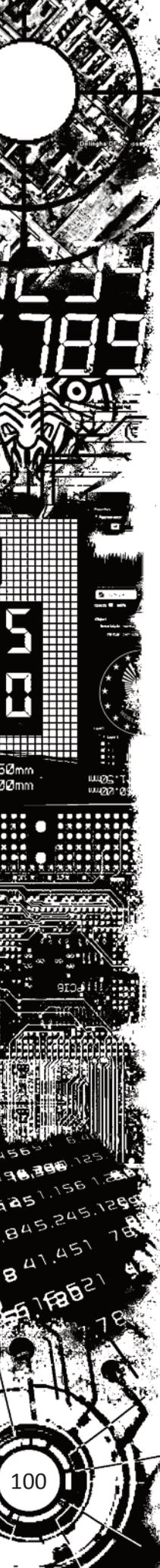
Escáner de retina (Nivel 2). Este dispositivo suele ocultarse en unas gafas o en un teléfono móvil y realiza un escáner de retina sobre la persona a la que se dirijan durante al menos tres minutos. El resultado se graba en el disco duro del dispositivo, generándose una réplica que puede ser utilizada en las dos horas siguientes.

Espiral hipnótica (Nivel 2). La espiral hipnótica es una pantalla que puede camuflarse en un abanico o una carpeta, que emite un patrón hipnótico que hace que quién no supere una tirada de Voluntad con Dificultad +4 no pueda hacer otra cosa que mirar en su dirección durante 1d6 Tomas, aunque si es golpeado o zarandeado el efecto desaparece.

Gafas computadora (Nivel 3). Los agentes no siempre disponen de mucho sitio para grandes dispositivos ni tiempo para hacer profundas búsquedas de información. Por ello, estas gafas de sol incorporan un pequeño ordenador de última generación y con acceso a internet que se activa pulsando un botón oculto en la patilla izquierda y que se maneja dirigiendo los ojos de una manera determinada. Dado que su uso es ciertamente confuso, requiere una tirada de Dispositivos para poder manejarlo.

Ganzúa (Nivel 1). En ocasiones, los caminos de los agentes les llevan a sitios excepcionalmente elegantes. Para los zapatos femeninos de tacón alto es fácil modificar el tacón para que incluya una ganzúa extraíble con una pequeña pulsación con los dedos pulgar e índice. Dicha ganzúa servirá para abrir cualquier puerta tradicional en manos de una persona entrenada, proporcionando un +2 al chequeo oportuno.





Identificador de voz (Nivel 2). Este dispositivo suele ocultarse en gargantillas, pajaritas o corbatas y consiste en una grabadora que es activada por el agente para grabar la voz de una persona en concreta (tirada de Dispositivos, Farsa o Vida Social) para conseguir que durante la conversación pronuncie la suficiente cantidad de fonemas. El identificador analizará la voz y tratará de recomponerla, de manera que puede utilizarse para alterar la voz del agente y que parezca la del objetivo. Para usarlo solamente hay que ponerlo delante de la voz mientras se oprime un botón específico.

Infrarrojos portátiles (Nivel 2). Este conjunto de pendientes y lentillas oculta un completo equipo de infrarrojos. Los pendientes emiten un pulso infrarrojo que es percibido e interpretado por las lentillas, permitiendo al agente percibir todo en este espectro visual. Transcurrido un minuto de visión infrarroja los pendientes deben descansar durante al menos treinta segundos antes de emitir un nuevo pulso.

Interventor telefónico de segunda generación (Nivel 1). Esta pequeña “pegatina” adhesiva se sitúa en cualquier cable de un teléfono fijo y éste estará “pinchado” como lo estaría con el método tradicional de hacer una intervención sobre el teléfono. Existe una versión para móviles (Dispositivo de Nivel 2) consistente en una pegatina transparente que es sitúa en la parte trasera del teléfono móvil.

Lentillas de conexión (Nivel 3). Estas lentillas, generadas con un compuesto de silicona y fluopolímero, permiten burlar cualquier escáner retinal reconociendo a la persona que las lleva como un miembro ordinario. Si el escáner establece diferentes grados de acceso (administrador, usuario...) el personaje siempre será reconocido como el de nivel inferior. No pueden utilizarse para replicar retinas específicas.

Llamada segura (Nivel 1). Este dispositivo se parece al interventor telefónico de segunda generación pero se utiliza en el propio teléfono que va a utilizar el agente para transmitir en una frecuencia segura. Tiene una autonomía de 24 horas, tras lo cual debe sustituirse por otro parche.

Maletín de francotirador (Nivel 1). Este maletín parece un maletín como cualquier otro, pero al abrirse colocando los pestillos en diagonal muestra un doble fondo en el que se encuentra un rifle del calibre .50 que puede montarse con una tirada de Dispositivos con Dificultad -1. Las tiradas de Inspección para detectar el compartimento del maletín tienen un +2 a la Dificultad.

Máscara (Nivel 1). Las máscaras actuales son muy superiores a las que existían hace muy pocos años. Partiendo de varias fotografías o de una grabación en vídeo del sujeto, se realiza una reconstrucción facial exacta en una máscara que puede ponerse o quitarse con rapidez, y cuando se desecha se degrada por sí

sola en menos de una hora. Incrementa la Dificultad para detectar el disfraz en +1.

Microcámara (Nivel 1). Oculta en un objeto de un tamaño semejante al de una barra de labios o unas gafas, la microcámara realiza hasta cincuenta fotos en la más alta definición, que pueden ser descargadas en cualquier ordenador por un puerto incorporado. La calidad de las fotografías dependerá del resultado del chequeo de Dispositivos del agente.

Micrófono parabólico (Nivel 2). Este dispositivo, del tamaño semejante al de un bolso de señora, es un micrófono dirigido con capacidad de ciento cincuenta metros. El agente solamente tiene que apuntar con él y accionar el disparador para captar los ruidos y conversaciones que se producen en ese rango de alcance. Las comunicaciones no se graban, sino que se transmiten a un centro receptor cercano.

Micropunto (Nivel 1). Los micropuntos son dispositivos de almacenamiento de información del mismo tamaño que tendría un punto de una máquina de escribir, facilitando su ocultación en documentos ordinarios. Para reconocerlo, es necesario superar un chequeo de Buscar a Dificultad 3 o Alerta a Dificultad 5. La cantidad de información contenida en un micropunto ordinario es de cuatro gigabytes, si bien a criterio del Director de Juego pueden existir micropuntos de Nivel superior con mayor capacidad e incluso menor tamaño. Para poder acceder a la información es necesario disponer de un equipo informático adecuado.

Mira inteligente (Nivel 1). Esta mira de última generación facilita los disparos con armas largas con un +2 a la tirada de ataque. Para utilizarla es necesario emplear una toma en apuntar, que también puede, a criterio del Director de Juego, suponer una ventaja adicional por el mero hecho de apuntar.

Navegador portátil (Nivel 3). Este dispositivo, del tamaño de un llavero, emite una señal que es captada por un vehículo situado en un radio máximo de cinco kilómetros. Al recibirla, el coche se pone en marcha solo, guiándose por el navegador GPS hasta el punto donde ha sido activado y deteniéndose allí.

Paraguas envenenador (Nivel 1). Este paraguas, astutamente diseñado, contiene en la punta una minúscula aguja retráctil que al contactar con el objetivo le inyecta una minúscula bola de ricino, exponiendo a la víctima a los efectos del veneno. El paraguas puede contener hasta diez cápsulas de este veneno o de otros, a criterio del Director de Juego.

Pañuelo de contusión (Nivel 2). Este pañuelo está dotado de unos materiales plásticos que al agitarlos de determinada manera se endurece como el diamante, convirtiéndose tanto en un arma (+2 al daño, puede ser contundente o cortante según la forma que se le de) como en otras formas diferentes, ya dependiendo

de la pericia del usuario (tirada de Dispositivos con una Dificultad establecida por el Director de Juego según la forma que se quiera dar).

Pendrive (Nivel 1). El personaje dispone de un dispositivo de almacenamiento portátil de un tamaño no mayor de un mechero común con capacidad de almacenamiento de cuatro terabytes y una velocidad igual a la del mejor producto del mercado.

Perfume de melocotón (Nivel 2). Todos conocen a este dispositivo como “Perfume de melocotón” porque los tecnólogos han sido incapaces de alterarlo para que tenga cualquier otro tipo de olor. Al exponer el vaporizador del perfume a una superficie (pared, cristal, cerradura, etc.) se compara la CP del perfume (C) con la de la superficie, y si la del perfume es igual o superior la superficie se corroerá en tres tomas. Cada frasco de perfume puede efectuar un máximo de diez disparos, suficiente para abrir una salida para una persona corriente. Es inocuo para los seres vivos.

Redirector de llamadas (Nivel 3). Este dispositivo es un móvil de última generación que incorpora una función de escaneo de terminales telefónicos en un radio de un kilómetro. El agente puede utilizarlo para elegir un terminal en concreto y reemplazarlo, haciendo bien como un teléfono pinchado (el móvil oíría todas las conversaciones que se hagan con ese teléfono) o para redirigir las llamadas a ese número en concreto al móvil.

Reloj PEM (Nivel 3). Este cómodo reloj de pulsera contiene un potente pulso electromagnético (PEM). Al situar las manecillas en una hora concreta y oprimir los dos botones, produce el pulso transcurridas tres Tomas. El pulso tiene un radio de 50 metros de efecto e inutiliza todos los aparatos eléctricos dentro del mismo, pudiendo destruir algunos de ellos en el proceso (si necesitas saberlo, elige un aparato concreto, lanza dos dados y si obtienes un resultado de 1 en ambos el aparato ha sido destruido). Si el agente lleva puesto el reloj en el momento del PEM se expone a padecer el daño como si se tratase de un explosivo con daño +2.

Replicador de ADN (Nivel 3). El replicador de ADN es un dispositivo maravilloso que habitualmente se oculta en un guante o en una lámina adecuada al tamaño de la mano del agente. Al dar la mano a otra persona, el replicador toma una pequeña muestra de sus células y replica el código de ADN de la víctima, pudiendo ser utilizado para crear réplicas que engañen a cualquier sistema de seguridad: falsificador de escáneres de huella, retinales, e incluso de saliva. La versión actual sólo permite la réplica instantánea de huellas, debiendo realizarse las demás en el laboratorio.

Replicador de huellas (Nivel 3). Este dispositivo, del tamaño de una cajetilla de tabaco, incorpora un sensor biométrico que detecta huellas dactilares sobre una superficie y, si es expuesto durante un mi-

nuto a las mismas, genera un duplicado de látex de un solo uso.

Silenciador (Nivel 1). Una versión más evolucionada de los silenciadores corrientes, este aparato elimina cualquier sonido producido por un arma corta (La versión para armas largas es de Nivel 2), aunque deja unas minúsculas partículas allí donde se accionó el arma que pueden ser descubiertas por agentes con el equipo adecuado.

Spray de Imprimación (Nivel 2). Al utilizar este espray sobre unas huellas dactilares se consigue una película solidificada que puede utilizarse como un duplicado de las huellas originales. Es menos potente que el Replicador de huellas, por lo que requiere una tirada de Dispositivos para fijar la huella concreta que se necesita, con una Dificultad establecida por el Director de Juego según la cantidad de personas que hayan manipulado el objeto en las últimas horas (A menos horas, más Dificultad).

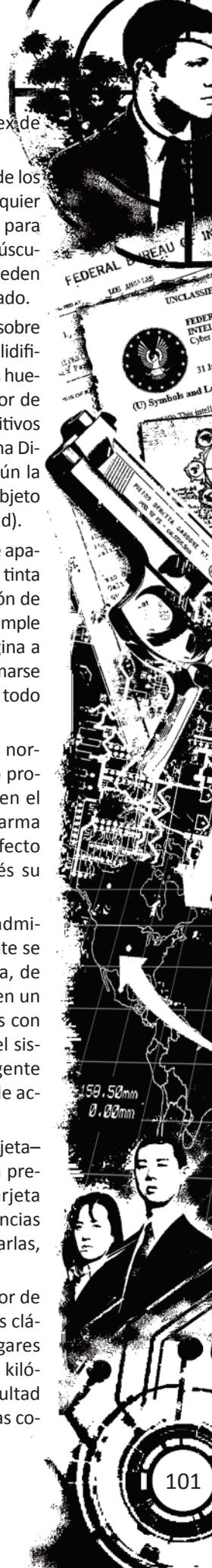
Solución borra documentos (Nivel 1). Este líquido, de apariencia incolora e inodora, corroe cualquier tipo de tinta en la que suelen escribirse documentos en cuestión de segundos, reduciendo una página cualquiera a un simple folio en blanco irrecuperable. Debe utilizarse página a página. Existe una versión de Nivel 2 que al derramarse sobre varias páginas (por ejemplo un libro) elimina todo rastro de texto en tan solo tres minutos.

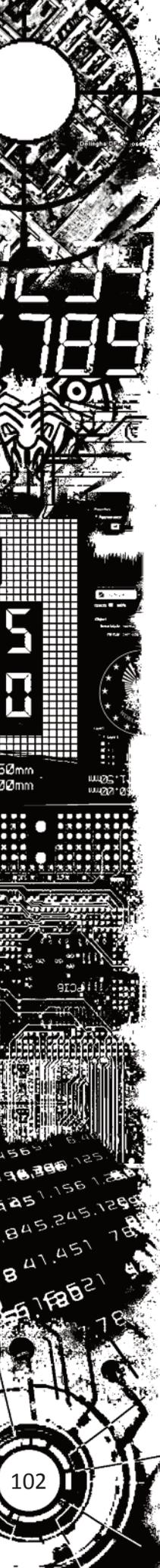
Sombrero (Nivel 1). Este sombrero, de apariencia normal, tiene un botón oculto que al ser accionado provoca el extremo endurecimiento del sombrero en el transcurso de una Toma, convirtiéndolo en un arma arrojadiza que hace como daño Fuerza+2. El efecto dura durante diez Tomas, recuperando después su consistencia original.

Tarjeta de administrador (Nivel 2). La tarjeta de administrador recibe su nombre porque habitualmente se oculta bajo la apariencia de una tarjeta de visita, de crédito o un carné de biblioteca. Al introducirla en un ordenador se realiza un chequeo de Dispositivos con una Dificultad establecida según la seguridad del sistema, y si es exitoso el terminal reconoce al agente como el administrador del sistema, permitiéndole acceder a la información que desee.

Tarjeta llave (Nivel 2). Del tamaño de cualquier tarjeta-llave de un hotel moderno, este dispositivo está preparado para abrir el 95% de las cerraduras-tarjeta existentes en el mercado. La mayoría de las agencias las integran en algún objeto común para camuflarlas, como un teléfono móvil, un iPod o un libro.

Transmisor de voz (Nivel 1). El dispositivo transmisor de voz es una versión más moderna y potente de los clásicos micrófonos, fácilmente ocultable en lugares como una pajarita o un collar. Su alcance varios kilómetros y su calidad proporciona un +1 a la Dificultad de las tiradas de Comunicaciones para detectar las comunicaciones con radiofrecuencia.





SÓLO PERSONAL AUTORIZADO: DIRECTOR DE JUEGO

[TRANSMISSION ID:41142432]

[ACCESS LEVEL: FOR YOUR EYES ONLY]

VEINTICUATRO HORAS ANTES

Amy no podía dormir. Seguía inquieta. Hacía exactamente un día había dado la espalda a los suyos, había atacado a su compañero y se había aliado con un grupo de individuos de lo más pintoresco. Su historia era tan inverosímil que no podía ser falsa. Si tenían razón, aquél reloj era mucho más de lo que parecía a simple vista. Fue entonces, pensando en el reloj, cuando se dio cuenta de que no había enviado el paquete a su hermana. Seguro que ya le había llamado a casa. ¿Le habría contestado alguien de La Agencia? ¿Qué le habría dicho? Sintió el impulso de llamarla, cogió el teléfono y comenzó a marcar, pero instantáneamente se dio cuenta de la estupidez que era exponerse de esa forma y colgó.

Presas de la ansiedad, fue incapaz de dormirse. Reconocía que estaba inusualmente nerviosa, pero es que nunca había hecho algo como esto, lanzarse al vacío sin más. Además, puestos a enemistarse con alguien, Amy había escogido el peor enemigo posible, la organización de espionaje más grande del mundo. Sólo ahora se daba cuenta de las implicaciones de sus actos. ¿Peligraría la vida de sus seres queridos? No, La Agencia no era tan rastrera como para recurrir a esa clase de trucos, eso era más propio de La Liga, no había más que ver lo que le habían hecho a Martha Kiley. Le habían obligado a hacer cosas terribles engañándola, convenciéndola de que hacía lo mejor para su país... suponiendo, claro está, que no la hubieran engañado y Amy fuera la manipulada y estuviera bailando al ritmo marcado por esos tres titiriteros, o de un amo desconocido.

Sin darse cuenta se había incorporado y estaba dirigiendo sus pasos al minibar. Distráida, abrió la puerta y tomó un par de esas diminutas botellas de whisky, bebiendo una de golpe y apoyándola en la mesa de la habitación. Sólo entonces reparó en que la habitación de hotel era bastante lujosa, y que seguramente había sido utilizada en pocas ocasiones. En recepción había oído que el hotel no tenía siquiera un año, pero aquello era excepcional... se despertaron sus suspicacias, dejó la segunda botella a medio beber, y después examinó la pared meticulosamente. Estaba segura de que si esta habitación había sido modificada para vigilarla la cámara se encontraría en la pared frente a la cama. Ella lo había hecho cientos de veces.

Con su nuevo teléfono móvil (El viejo lo había tenido que tirar para evitar que la rastrearán) dio pequeños golpes en la pared hasta que notó un sonido hueco. Entonces, con todas sus fuerzas, golpeó la pared hasta conseguir romperla. Miró a la pared... y sólo vio ladrillo y argamasa. Allí no había nada.

“Dios santo, me estoy volviendo loca” pensó. Se consideraba fuerte, pero aquello estaba sobrepasando todos sus límites, la incertidumbre la estaba matando. Miró el teléfono que había utilizado para golpear la pared y la pantalla sólo le mostraba la hora. Ni mensajes, ni llamadas, ni nada. Estaba sola. Quizás por primera vez en toda su vida. Y, aunque le costaba admitirlo, tenía miedo. Y cuando tenía miedo, Amy volvía a recaer. Abrió la nevera de la habitación y cogió todas las bebidas. Las puso sobre la mesa y comenzó a vaciarlas en su gástrico una por una. En ese momento alguien llamó a la puerta. Aliviada, se dirigió a la puerta.

- ... ya era hora de saber algo de vosotros... - dijo mientras había la puerta. Pero allí no estaba ni el agente del FBI ni sus nuevos aliados. Allí estaba Craig, y no tenía una actitud amigable.

- ¡Zorra! - exclamó mientras hendía un puñetazo en su cara. El golpe la tumbó en el suelo, y la cabeza le daba vueltas por la mezcla entre alcohol y contusión. Si quería salir bien parada de ésta más valía que comenzara a reaccionar.

- No es personal, zorra, sólo trabajo - le dijo. Y oyó como su ex-compañero quitaba el seguro de su pistola.

[END OF TRANSMISSION]

El siguiente Capítulo introduce al lector en las labores del agente conocido como Director de Juego, indicándole toda una serie de consejos sobre cómo realizar mejor su trabajo, ayudas para moverse en el mundo del espionaje, recursos que le ayudarán a que las misiones de las que forme parte sean aún más interesantes y unos cuantos informes que debería consultar antes de aceptar el puesto. Si estás dispuesto a seguir adelante, pasa la página y conviértete en el poder en la sombra de **Eyes Only**.

BIENVENIDO AL MUNDO DE EYES ONLY

Puesto que vas a ser el Director de Juego (DJ), estás ante las páginas que te proporcionarán casi todas las claves que necesitas para desempeñar tu labor. Al margen de consejos sobre cómo jugar partidas y lidiar con los jugadores y sus personajes (de lo que también nos ocuparemos), la ambientación es un aspecto vital de un juego de rol. En **Eyes Only**, esto es especialmente cierto, porque el mundo del espionaje necesita de una historia y personajes coherentes que permitan que lo que ocurra en la mesa de juego sea tan “real” como lo que puede verse en una película, cómic, novela o serie del género.

Posiblemente, antes de empezar a leer este libro ya tuvieras conocimientos sobre el mundo del espionaje. Puede que seas un aficionado a las películas clásicas o que te intereses por todo lo que rodea al espionaje real.

Todas estas historias y rumores, unos más ciertos que otros, están en la esencia de este juego, pero aún así vamos un paso más allá. ¿Y si por encima de todas esas organizaciones, perdidas en un mar de enfrentamientos y burocracias existiera una elite controlándolas a todas? ¿Y si el FBI, la CIA, la INTERPOL y otra serie de agencias fueran realmente ramas de una sola agencia que se beneficiara del trabajo compartido de todas ellas? **Eyes Only** parte de esa tesis para ofrecerte una ambientación en la que un puñado de agencias compuestas por agentes de elite que utilizan agencias inferiores para sus propios objetivos. Porque el mundo del espionaje no es más que una inmensa tela de araña, y las agencias descritas en el capítulo de Organizaciones son las arañas que han tejido dicha tela.

En una historia centrada en estas organizaciones el interés no se encuentra tanto en mejorar la posición de un país en el mundo o de servir a los intereses de un Cártel, está en la dominación mundial. Los personajes protagonistas de las historias de **Eyes Only** son personas fuera de lo común, que han sido escogidas entre millones para realizar misiones imposibles.

¿Qué implicaciones tiene esto? En realidad, tantas como tú como Director de Juego quieras darle. Al diseñar este juego optamos por crear agencias en la sombra que nos permitían dar cabida a ciertos temas, ideas y ambientaciones que ciñéndonos a una versión “peliculera” de la realidad jamás podríamos haber ideado. Sin embargo, las reglas están ahí, y sin más que un pequeño esfuerzo de documentación como navegar por



Internet, ver la tele o leer una buena película, pueden permitirte distanciarte de la ambientación propuesta y bajar al nivel de la CIA y demás (de hecho, te recomendamos que leas el epígrafe “Tres niveles de juego”, que encontrarás a continuación).

En cambio, si estás dispuesto a seguirnos el juego y adentrarte en el escenario de **Eyes Only**, te pedimos que te sueltes el pelo, respires hondo y te prepares para entrar en un lugar donde lo imposible se hace posible. Al igual que estas agencias llevan en la sombra décadas (y, si creemos la propaganda, algunas incluso siglos), es también posible que existan dispositivos de alta tecnología peores que una bomba atómica alojados en el cráneo de un inocente crío, que Los Templarios ocultaran un artefacto de increíble poder en unas catacumbas venecianas e incluso que un alocado filósofo del Renacimiento fuera capaz de desarrollar un corazón artificial. Todas esas cosas han estado ocultas en mitos y leyendas, son cosas que a una organización de espionaje tradicional no le interesaría por no ser más que eso, mitos sin sentido, pero una de las principales organizaciones de **Eyes Only** sabe identificarlos como lo que son: armas para una Guerra Fría por el conocimiento donde ya no están involucrados dos grandes países, sino siete organizaciones y un solo premio: el mundo.

Una historia centrada en estas organizaciones puede involucrar exactamente los mismos temas que cualquier historia de agentes secretos, pero en último término siempre hay un gran objetivo de fondo. Las diferentes organizaciones que presentamos en el juego tienen sus metas y objetivos, de manera que una misión tan sencilla como contactar con un traficante de armas en Túnez puede realmente servir a los propósitos de resucitar a un profeta muerto hace mil trescientos años. El que los personajes lo sepan, lo averigüen durante la Serie o jamás lo averigüen dependerá tanto de su perspicacia como de tus deseos como DJ.

HACIENDO DE DIRECTOR EN UN JUEGO DE ROL

Es posible que ésta sea la primera vez que vas a hacer de DJ en un juego de rol. Si ese es el caso, te damos la bienvenida al gremio y, además de dos palmaditas en la espalda, permite que te demos unos cuantos consejos que quizás te ayuden en este primer acercamiento al otro lado de la partida.

La labor de dirección de partidas de rol tiene tres grandes partes: la ambientación, la historia y las reglas. Por ello, repasaremos cada uno de estos aspectos antes de dar paso a seis pequeños consejos en la forma de reglas que te ayudarán a hacerte con el juego.



AMBIENTACIÓN Y ESCENARIO

La ambientación tiene como fin que los jugadores se mueven por un mundo verosímil y que es coherente entre sí. Tanto da que sea un mundo fantástico de hadas y duendes o un mundo realista como el que no ocupa, el caso es que debe parecer un lugar en que las cosas son así por alguna razón. Si, por ejemplo, los personajes jugadores compran una barra de pan a un elevado precio, ése precio debe tener alguna razón: quizás sea que ésta sea una gran ciudad y todas las grandes ciudades tienen precios elevados, también puede ser que el país en el que se encuentran los personajes la comida esté racionada o cualquier otra cosa. En la mayor parte de los casos te resultará fácil encontrar

esta coherencia, puesto que **Eyes Only** se ambienta en nuestro mundo y época, de manera que pensando en tu propia experiencia o conocimientos podrás responder a casi todas las situaciones (y en las que no, posiblemente un poco de búsqueda bibliográfica te solucione el problema).

Pero la coherencia no lo es todo, de hecho es una parte que hay que vigilar, pero la mayor parte de la ambientación es justamente eso, el escenario donde se desarrolla la historia. El Director de Juego hace las veces de sentidos de los jugadores, por lo que debe saber ser descriptivo, pero sin monopolizar el diálogo con largos soliloquios. Una buena descripción hace que lugares tan diferentes como Argentina y China sean justo eso, diferentes, y que los jugadores los perciban como tales. Describir las costumbres, lugares, apoyarse en fotos, música o incluso en sabores (si soléis comer durante las partidas) puede ser una forma divertida de fomentar la ambientación.

A la hora de preparar la ambientación de la partida no es necesario actuar de forma extensiva, se puede hacer de forma práctica: si los personajes van a pasar en un bar el tiempo suficiente como para tomar un trago y marcharse, seguramente no será necesario tener muchos detalles sobre ello, pero puede que sí sea necesario tener bien definida cómo es la base de los agentes para que cada vez que la visiten vean que es el mismo lugar. Por ello, nuestra recomendación es que definas bien aquellos sitios que vayan a ser visitados habitualmente a lo largo de una Serie, con algo de menos detalle aquellos que serán importantes en una Temporada y mucho menos los que lo van a ser en un capítulo, de esta manera el tiempo de preparación de la ambientación se aprovecha de manera más efectiva.

También es especialmente recomendable que aproveches el escenario de una forma general: si los personajes van a pasar muy poco tiempo en ese bar, pero ese bar está en Singapur, puede ser más adecuado documentarse sobre Singapur y utilizar ese conocimiento para definir cómo es el bar, el kiosco donde compran el *Times* o las calles que recorren.

Otro aspecto que no se puede olvidar a la hora de establecer la ambientación es que el tiempo pasa. Si tienes muy bien definida la base en la que los personajes reciben sus instrucciones de misión, aprovecha para que ésta evolucione de alguna forma: comenta que están cambiando la decoración del despacho del subdirector, haz que se forme alguna parejita entre los que allí trabajan, que alguien se jubile y haya que darle una fiesta sorpresa y demás detalles que hacen que el lugar no sea el mismo cada vez: dará más visos de realidad y animará a los jugadores a que sus personajes se involucren en el ambiente en lugar de centrarse exclusivamente en la historia.

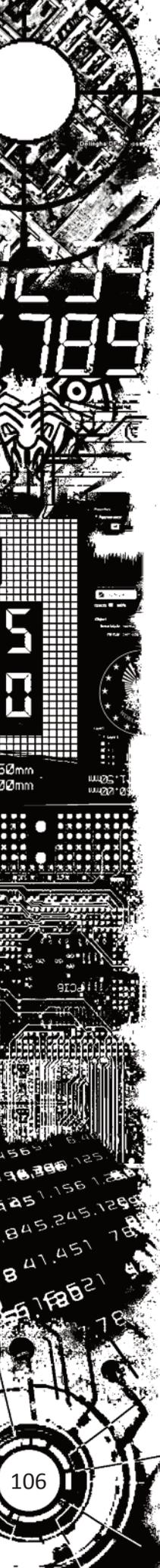
CONSTRUYENDO LA HISTORIA

El segundo desafío al que debe hacer frente el Director de Juego es construir las historias que sustentan los Capítulos, las Temporadas y las Series en sí mismas. Puede resultar fácil hacer una historia aislada, pero cuando se dirigen Series (un formato ideal para un juego como **Eyes Only**) la cosa se complica y es fácil que se aproxime la fecha de la próxima sesión sin una idea clara de cómo seguir con la historia.

Una forma de facilitar las cosas es pensar sobre el fondo de la historia: si es una Serie, ¿Cómo va a comenzar y hacia donde va a evolucionar a lo largo de las Temporadas? Algo tan sencillo como “La historia habla de cómo los personajes descubren el mundo del espionaje, las mentiras de La Agencia y acaban trabajando para La Liga de los Nueve” ya proporciona una idea de cómo deben ser los capítulos: se alternarán capítulos de “misión”, seguramente autoconclusivos, con otros capítulos en los que la trama avance un poco más. Tener las cosas claras sobre cómo va a evolucionar la historia a largo plazo nos da pista sobre cómo debe funcionar a corto plazo. A este paso también se le llama encontrar el “tema” de la Serie, el fondo de la misma y que por lo general puede resumirse en unas pocas palabras como “A veces, la verdad duele”, “Confía en tu enemigo” o “Nunca hay suficiente acción”. Es algo así como el lema subyacente a todas vuestras partidas. Ligado al tema está el “tono”, que no es sino la clave que va a predominar para interpretar lo que ocurre en la historia: si estamos en una historia de acción los sentimientos serán muchas veces una excusa narrativa de las acciones de los personajes, mientras que si nuestra historia se fundamenta en el drama posiblemente los motivos y sentimientos de los personajes sean los que les lleven a un curso de acción u otro; esto no quiere decir que el tono lo sea todo y deba gobernar siempre, sino que es el estilo más habitual de narrar los Capítulos de la Serie. Para elegir un tema y un tono para tus partidas puedes examinar algunos cómics o series de televisión y analizarlas, descubrirás que tienen temas y tonos diferentes.

Un segundo consejo es... plagia. Cuando veas una serie, cuando vayas al cine, cuando leas un cómic o un libro o si ojeas el periódico, no dudes en ver si algo de esto se puede aprovechar para tus partidas. Lo ideal es coger la idea o la ambientación que te gusta y aplicarlo en la partida tras darle un “barniz”, tanto para que los jugadores no lo identifiquen como para que no sea un plagio directo (lo cual por lo general suele requerir fuertes alteraciones en tu trama). Si por ejemplo ves una serie en la que unos terroristas rusos utilizan gas nervioso para atentar contra EEUU y deseas incorporarlo en tu partida, puedes cambiar la naturaleza de los terroristas, el arma o el lugar donde se desarrolla: si hablamos de





activistas chinos atacando con gas nervioso la Unión Europea, ya no suena igual que la idea que viste por la tele, pero la esencia está ahí.

En tercer lugar, toma nota de tus ideas. Si estás dando una vuelta y se te ocurre una buena base para una historia, anótala en cuanto puedas y guárdala a buen recaudo. Si la idea te persigue, aprovecha para madurarla un poco más y convertirla en una historia. Si no lo hace, como habrás guardado la nota podrás volver sobre el tema más adelante y quizás entonces puedas convertirlo en una historia.

El cuarto y último consejo es posiblemente el que puede dar lugar a las partidas más divertidas para los jugadores: retroalimenta tus partidas, es decir, utiliza lo que ocurre para futuras partidas. Si los agentes humillan a un enemigo, éste intentará vengarse si tiene ocasión, ya sea tramando un astuto plan o peleándose con ellos en un bar, según sus posibilidades. Si tus jugadores se han interesado por la evolución del embarazo de un personaje no jugador, utilízalo para una historia, desde el tópic del ascensor averiado hasta una crisis con rehenes en el hospital. Cuando los personajes jugadores consideran un asunto personal, sus jugadores se involucran más en la partida y la trama se vuelve más interesante.

Si entramos ya en cómo construir la partida en sí, el clásico sistema de las narraciones de planteamiento, nudo y desenlace sigue funcionando. Plantea una situación inicial en la que los personajes se introducen en la historia e inician la acción. A éste le sigue el nudo o desarrollo, la parte más extensa, donde ocurre todo. Por último, el desenlace supone la resolución de los interrogantes y el descanso para los personajes. En ocasiones este esquema parece romperse, como cuando se utiliza el recurso narrativo *in media res* (del que hablaremos más adelante) pero empezar por ejemplo por el nudo no evita que en un momento u otro se explique el planteamiento (cómo llegó todo hasta ese punto) y el desenlace (cómo acaba todo). Cuando construyas tus propias historias, piensa en esos términos y te será sencillo plantear las escenas que necesitas y cómo desarrollarlas.

RESOLVIENDO LAS REGLAS

Uno de los primeros quebraderos de cabeza que suele surgir cuando hacemos de Director de Juego son las reglas. Sea porque es la primera vez que dirigimos o porque tenemos docenas de juegos con reglas diferentes a nuestras espaldas, lo que está claro es que es un problema con el que tarde o temprano solemos encontrarnos.

Lo primero que podemos decir, y esto lo diremos de nuevo más adelante, es que las reglas son para apoyar la historia, no para monopolizarla. Sí, es cierto, hay veces

que hay que hacer tiradas porque es necesario saber cómo se resuelve la acción y porque nos gusta añadir algo de tensión a las partidas pero abusar de ello sólo puede ser contraproducente. Tirar para saber si un disparo da al enemigo de turno está bien, pero puede que no sea tan necesario hacer una tirada para ligotear con la azafata del vuelo. En esos casos, puede ser interesante sublimar las tiradas al historial del personaje: si tiene Seducción +3, ¿De verdad va a costarle intercambiar un par de frases simpáticas con la chica? Seguramente no.

Después de este pequeño consejo tenemos el tema de esas ocasiones en las que no queda otra que aplicar las reglas. En este tipo de circunstancias nos pueden ocurrir tres cosas: que no sepamos aplicar una regla, que no la recordemos, o que surja algo que este manual no contempla. Tranquilo, las dos cosas tienen solución.

En el caso de que no sepamos cómo aplicar una regla, seguramente la duda la habrás tenido antes de llegar a la partida, por lo que puedes utilizar Internet (por ejemplo, visitando la página web de la editorial y consultar las preguntas sobre el juego) o sencillamente puedes preguntarle a tus jugadores cómo entienden ellos esa regla y tratar de alcanzar un consenso sobre la misma. Si la duda te surge en medio de una partida tienes dos opciones: o aplicar una solución sobre la marcha, para mantener la acción, o consultar a los jugadores como hemos mencionado antes. Seguramente la segunda opción es la más adecuada, pero con frecuencia es más divertido continuar jugando, especialmente si la partida está en un momento de tensión.

Si lo que ocurre es que sabemos que existe una regla al respecto, pero no recordamos cual es, un vistazo al manual puede sacarnos de dudas, pero quizás ocurra como en el caso anterior y parar la historia para solucionar la duda no merezca la pena. En ese caso, quizás lo mejor sea adoptar “soluciones de compromiso” con los jugadores, quizás solventándolo con un modificador a la tirada de turno y siguiendo hacia delante. Este tipo de decisiones deben utilizarse con cuidado, porque puede que al aplicarlas estemos perjudicando a los jugadores sin saberlo (por ejemplo, que la regla real fuera más beneficiosa que la solución de compromiso). Si a consecuencia de esa decisión el personaje ha sido secuestrado por los enemigos, quizás una forma de solucionarlo sea facilitarle la escapada de sus captores, en lugar de decir que eso no ha pasado y volver atrás.

El tercer caso es que el manual no contemple algo que tú sabes que las reglas deberían contemplar. Esta bien, lo admitimos, no hemos sido capaces de condensar en este libro absolutamente todas las circunstancias que pueden ocurrir en una partida, pero confiamos en que el esqueleto de reglas te ayude a resolverlas: si hay una tirada que no hemos desarrollado en los ejemplos, acércate a las definiciones de cada Característica y Habilidad

y decide qué tirada es la apropiada. Si no hemos incluido información sobre cómo afecta la atmósfera terrestre a los alienígenas (¿hay alienígenas en este juego?) quizás puedas transformar las reglas de venenos para adaptarlo, y así con las demás circunstancias. El esqueleto de las reglas es fuerte, pero flexible, se adaptará bien a tus necesidades.

En fin, esto es todo sobre las reglas. No te preocupes por memorizarlas, juega y ya verás como las vas aprendiendo poco a poco, sin necesidad de estudiar como si fuera un examen. Si te ayuda a sentirte más seguro cuando dirijas las primeras partidas, reléete el capítulo de reglas tomando notas y hazte una “chuleta”, con un resumen e indicando en qué páginas encontrar cada regla.

ENSAMBLÁNDOLO TODO

Bueno, ya tenemos ambientación, historia y reglas, ahora sólo nos queda ensamblarlo todo y dar lugar a la partida de rol de **Eyes Only** que hemos imaginado. Además de todo lo que hemos dicho hasta ahora, está bien tener presente las siguientes cosas:

- **Revisa las reglas.** Antes de cada Episodio, revisa las reglas que sabes con seguridad que van a ser necesarias. Así, si estás seguro de que la partida va a incluir una persecución en coche, no dejes de revisar las reglas al respecto. Lo mismo para el uso de dispositivos, combate, etc. Si relees las reglas pertinentes antes de ir a jugar, seguramente la partida transcurra más rápidamente. Otra forma de que las reglas sean lo menos molestas posible durante las sesiones de juego es elaborar pequeños resúmenes o tomar notas de en qué páginas se encuentran las reglas.
- **Prepara los personajes no jugadores.** Si sabes que vas a necesitar las estadísticas de ciertos personajes no jugadores, prepáralas antes de jugar, el tiempo que emplees en esto compensa con creces a la hora de jugar, puesto que tendrás menos que improvisar. En el caso de que los personajes no jugadores sean especialmente relevante para la trama, es importante que estos tengan una hoja de personaje desarrollada, mientras que si son meros personajes de reparto puede servir únicamente unas cuantas notas (por ejemplo, si son matones con saber los atributos relacionados con el combate sería suficiente). No olvides echar un vistazo a los clichés que hemos incluido en el capítulo 2, bien sea utilizándolos tal cual o modificándolos a tu antojo.
- **Ten en cuenta los “Y si...”.** Antes de llegar a la partida piensa en qué rumbos de acción podrían tomar los personajes jugadores y ten en mente qué pasará si lo hacen así. De esta forma, los jugadores pueden interpretar con libre albedrío y, a la vez, la historia no tiene por qué descontrolarse sin más, sino ir por un rumbo lógico de entre los múltiples posibles en base a esta

trama, personajes y jugadores. Pensar en estos términos da una mayor tranquilidad y evita ansiedad cuando los jugadores deciden hacer las cosas “a su manera”.

- **Motiva a los personajes.** Si vas a pedir que los jugadores interpreten a sus personajes, asegúrate que las historias estén relacionadas con los intereses de los personajes. Si un jugador se hace un personaje cuyo único objetivo en la vida es encontrar a su hermana, asegúrate que los Capítulos le ofrezcan motivaciones para lograr ese fin o sino no se involucrará. Por ello, es importante considerar cada personaje jugador en su conjunto y examinar como encaja dentro de la Serie, no admitirlos sin más porque son coherentes.
- **Toma notas.** Cuando dirijas, no olvides tomar las notas que consideres oportunas, tanto información de la historia (el nombre de ese personaje no jugador que has inventado sobre la marcha) como de reglas (si has decidido que identificar un veneno en el vino se realiza con una tirada de Conocimiento (Enología) toma nota de ello para que sea ésta la tirada que utilizéis siempre). Es verdaderamente importante pasar las notas a limpio de cuando en cuando, porque si no acabarás teniendo miles de papelitos y te será difícil localizar la información que necesites.
- **Habla con los jugadores.** Nunca, nunca, nunca está de más el que los jugadores te cuenten qué tal lo pasan en la Serie en curso y cómo creen que podrían mejorarla. Sin embargo, no dejes que este diálogo se convierta en un asalto sin cuartel contra tu forma de dirigir, intercambia opiniones y que éstas sean constructivas. Si alguien sólo sabe decir que él lo haría mejor, quizás puedas convertirlo en un director invitado...

SEIS REGLAS DE ORO

Además de todo lo que hemos dicho hasta el momento, hay seis grandes consejos que nunca podemos olvidar cuando hacemos las veces de Director de Juego. Si algún día desfalleces durante una partida, abre el manual por esta página y recuerda lo que aquí está escrito, te ayudará a seguir adelante...

Primero, **sé imparcial.** A veces resulta fácil dejarse llevar y concederle un “favorcillo” a un jugador que te cae simpático o ayudar al que tiene el personaje que más te gusta. Sin embargo, no olvides que cuando asumes el papel de Director de Juego también asumes la responsabilidad de ser imparcial y ecuánime con todos los jugadores. Si alguna vez tienes que ser parcial, que sea a favor de los jugadores para que la diversión continúe. Si no eres imparcial, los jugadores empezarán a sentir que sus esfuerzos y los de sus personajes no tienen sentido.

Segundo, **tú eres el que manda.** Lo de “Director de Juego” no es sólo un título para hacer bonito. Cuando





haces las veces de director, debes de hacer de juez y árbitro de las reglas. Si hay una regla confusa es recomendable que lo comentes con los demás jugadores para que te den su opinión, pero tú eres el que ha de tomar la decisión final de cómo interpretarla y mantenerla en todas las circunstancias a partir de ese momento. Si dos jugadores entienden una regla de diferente forma, tú debes decidir cual es la correcta y hacérselo saber a todos. Si los jugadores están desviándose de la trama por discutir si un dispositivo funciona de tal o cual forma, pídeles que vuelvan a la historia y dejen las reglas de lado, que ése es tu trabajo.

Tercero, **conoce a tus jugadores** y a sus personajes. No olvides que los jugadores esperan pasarlo bien con la partida. Interésate por lo que ellos esperan de la historia e impleméntalo, o si no puedes hacerlo por el rumbo que ha tomado la historia no dejes de comentárselo y buscad puntos comunes que puedan hacer la partida más amena para todos. También es importante que conozcas los personajes que interpretan y que juegues con sus historias y rasgos para que la partida sea más dinámica: rellena sus huecos de historial con personajes no jugadores que vuelven para atormentarlos, plantéales desafíos que sus personajes puedan superar. Toma notas si es necesario y nunca, nunca olvides lo siguiente: lo importante es que todos los jugadores ganéis, lo que es sinónimo de divertirse. A veces puede ser divertido que los personajes “pierdan” para que el grupo gane...

Cuarto, **diviértete y disfruta**. Si estamos “jugando a rol” es porque nos apetece jugar, y jugar es sinónimo de di-

versión. Aunque seas el “Director de Juego” y tengas más responsabilidades que un jugador normal, no olvides que debes de pasarlo igual de bien que los demás. Si no lo consigues, entonces todos tenéis un problema: habla con tus compañeros de juego, cuéntales qué te pasa por la cabeza, escucha sus opiniones y tratad, entre todos, de hacer las partidas más divertidas. Todos saldréis ganando.

Quinto, **interpreta, interpreta, interpreta**. A veces uno está tentado de hablar exclusivamente en términos de reglas y decir cosas como “Utilizo mi Liderazgo +2 para convencerlos a todos”, pero abusar de ese tipo de frases suele conducir a que la charla del juego se reduzca a términos de reglas y no a una interpretación, que es lo que suele hacer la historia más interesante. Si todos hacéis un esfuerzo y acompañáis esos términos “de juego” con interpretaciones todo será más rico. Por ejemplo, el comentario anterior podría convertirse en algo como “John, ¿Me oyes John? ¿Recuerdas la misión en París? ¿Recuerdas cuando Carla casi nos vuela el culo a todos con ese artefacto termal? Esta vez eso no va a pasar, amigo mío, esta vez vamos a ir allí y vamos a salvar el puto mundo. Somos héroes, ¿No?...” si fuera necesario, el jugador podría recordarle al Director de Juego que su personaje tiene Liderazgo +2, aunque con interpretaciones como esa... ¿de verdad es necesario? Narraciones así no sólo hacen el juego más rico, sino que también permiten que todos se imaginen lo que está ocurriendo.

Sexto, **las reglas están para romperse**. Sí, hemos dicho que como Director de Juego debes decidir sobre las reglas y sí, este juego incluye unas buenas páginas de reglamento pero... ¿es más importante las reglas o la diversión? Si jugar un combate con unos matones os lleva quince minutos de juego y no es verdaderamente trascendental... ¿Es vital hacerlo? Seguramente no, seguramente podáis pasar sobre la cuestión de forma superficial y dedicaros a aprovechar los trece minutos que os sobren a continuar con la historia. Cuando las reglas molesten, ignóralas. La historia, y la diversión, son lo primero.

DIRIGIENDO EYES ONLY

Eyes Only es un juego diferente a otros juegos de rol ambientados en la actualidad. Este juego no pretende sumergirte en horrores incognoscibles ni dar poderes a tus personajes para que logren lo imposible. **Eyes Only** habla, en último término, de personas al límite.

Es cierto que los agentes que interpretarán los jugadores en un episodio cualquiera serán más capaces que un hombre de la calle, pero eso no es lo importante, no son más que una serie de rasgos descritos en términos de juego. En el fondo, el personaje que interpretan los jugadores es una persona más, con sus deseos, ansias y miedos, y éste debería ser un tema que no faltase nunca en una Serie de **Eyes Only**. Da igual cuantas veces salve al mundo de la destrucción, el personaje siempre vuelve a casa y recuerda que el ser al que amaba sigue muerto o que la gente en la que confiaba le ha estado ocultando cosas desde que se conocieron. En el fondo, sólo puede contar con sus propios valores para mantener la serenidad en un mundo que se le escapa de entre las manos.

Por ello, cuando dirijas a este juego pide a tus jugadores que conviertan a sus personajes en personajes de los que les gustaría ver una película, seguir una serie, comprarse un cómic o leer una novela. Personajes interesantes, capaces de hacer heroicidades pero también humanos, con todo lo que ello implica. Para facilitarte la labor, hemos plagado el juego con todo ese sabor que debería tener una serie de televisión de espías, incluyendo también una serie de recursos narrativos (que encontrarás en este mismo capítulo) más propios de ese tipo de historias que de los juegos de rol. Si cuando recojáis las fichas, cerréis el manual y os vayáis a casa pensáis que os gustaría haber visto vuestra partida por la tele, entonces es que todos hemos hecho nuestro trabajo.

NIVELES DE JUEGO

Un juego como éste permite cierta flexibilidad en cuanto al tipo de partidas que se juegan, al margen de que éstas sean Episodios aislados o Temporadas completas. Más bien al hablar de “niveles de juego” nos referimos al tipo

¿CUÁNTOS JUGADORES NECESITO?

En muchos juegos de rol se tiende a buscar cierto número mágico de jugadores para que acompañen al Director de Juego, normalmente entre cuatro y cinco. Sin embargo, una de las ventajas que tiene **Eyes Only** es que las historias que aborda son interesantes para cualquier número de protagonistas, o lo que es lo mismo, para cualquier número de jugadores. Si dispones de un grupo de jugadores muy amplio puedes optar por encargarles que sus personajes asuman distintos roles dentro de la organización (agente de campo, analista, tecnólogo, etc.), mientras que si tienes pocos, como uno o dos, puedes dirigir partidas mucho más intimistas explorando las múltiples facetas de los personajes. Con **Eyes Only** puedes contar muchas historias, sólo necesitas saber cual es la que quieres contar.

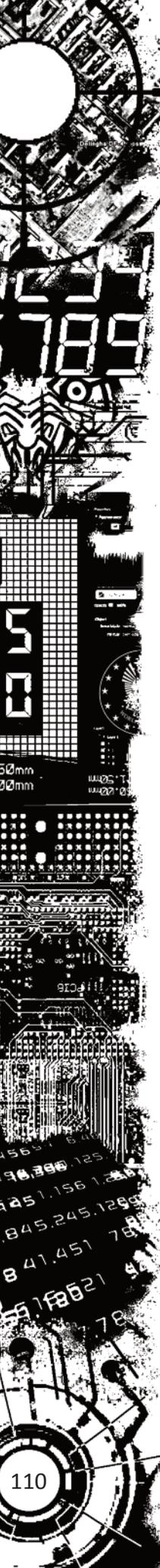
de partidas que se cuentan, a la escala en la que éstas se adentran en el mundo del espionaje. A efectos prácticos, hablaremos de tres niveles de juego: *agentes secretos*, *alto espionaje* y *dominación mundial*.

En las partidas de **agentes secretos** los personajes pertenecen a una organización de bien delimitada, como puede ser la CIA, la Unidad Antiterrorista o el MI-5. Sus objetivos están determinados por la organización y se enfrenta a otras organizaciones de tamaño similar (por ejemplo, CIA contra restos de la KGB). En una partida de agentes secretos de los personajes seguramente no llegarán a enfrentarse a ninguna de las siete organizaciones de **Eyes Only**, de hecho puede que ni existan dentro de la ambientación de esa serie en concreto. A este nivel los elementos más alejados de la realidad (como armas de alta tecnología o reliquias mágicas) sencillamente no serán más que rumores infundados y lo verdaderamente importante será el control de armas atómicas, información sobre agentes dobles, etc. El nivel adecuado para los puristas del género.

Para los que deseen jugar partidas de **alto espionaje** encontrarán que el juego se amolda perfectamente a sus necesidades, puesto que éste es el nivel por defecto de **Eyes Only**. En este nivel, los personajes jugadores son agentes de organizaciones de importancia mundial y sus misiones afectan al equilibrio de poder entre las mismas. Conforme evolucionen los episodios, seguramente los personajes jugadores irán enfrentándose a sucesos de difícil explicación que les lleven a conocer más información sobre la historia secreta del mundo.

La **dominación mundial** es el tercer y último nivel de juego que podemos encontrar. Ideal para grupos de juego





familiarizados con la ambientación, la idea que subyace a este tipo de partidas es ir un paso más allá de las anteriores: aquí los personajes jugadores no sólo conocen el escenario de **Eyes Only** y sus organizaciones, sino que además son capaces de llevar sus propias agendas y tener planes que pueden ir desde fundar su propia organización hasta convertirse en los amos del mundo. El que esos objetivos converjan o no con los de los demás jugadores dará lugar a partidas de colaboración o enfrentadas. El mundo es más pequeño de lo que parece y no todos pueden llevarse el trozo del pastel que desearían...

Estos tres niveles de juego pueden combinarse incluso dentro de una misma serie. Quizás los personajes jugadores participen en una primera temporada como agentes secretos para descubrir al final de la misma que existe un mundo que ellos apenas llegaban a atisbar. Después, en las temporadas dos y tres los jugadores podrían participar del alto espionaje para, en posteriores temporadas, dedicarse a la dominación mundial llevando a sus personajes a las más altas cotas en una serie de episodios que podrían llevar años de juego y convertirse en una historia memorable. De todas formas, se escoja un nivel de juego u otro, lo importante es siempre la diversión del grupo de juego, y eso es algo que se va a encontrar en cualquiera de ellos.

SERIES, TEMPORADAS Y EPISODIOS

Al igual que si de una serie de televisión se tratase, las historias de **Eyes Only** se componen de *episodios* que dan forma a *temporadas* las cuales dan lugar a una *serie*. Veamos qué significa cada uno de estos términos.

Un **episodio** es una sesión de juego, también llamada partida. Un episodio comprende desde que los jugadores comienzan a jugar un día cualquiera hasta que termina la historia por ese día. Por tanto, no es preciso que la historia alcance un final, si bien es frecuente que, como en las series, se alcance algún final parcial: el criminal que ha estado causando problemas es capturado, pero su jefe sigue libre; los documentos han sido recuperados, pero la información sólo arroja nuevas incógnitas; los personajes han salido con vida, pero sólo para descubrir que la trama contra la que creían estar luchando es aún mayor de lo que parecía, etc. Normalmente un episodio va seguido de otros episodios, pero en ocasiones sólo se juega un episodio autoconclusivo, lo que suele recibir el nombre de *oneshot*. Un *oneshot* no permite desarrollar con tanta profundidad a los personajes, pero es ideal para presentar el juego, para hacer partidas en jornadas o incluso para que un grupo descanse de la serie que está jugando para probar cómo se siente llevando a personajes de otras organizaciones.

El episodio es la unidad básica de juego, pero por encima de él están las **temporadas**. Una temporada está com-

puesta por una serie de episodios dirigidos a un fin concreto, y el acabar una temporada suele conducir a un fuerte cambio de estatus en la historia que se está contando. Normalmente, una temporada engloba una serie de arcos argumentales más pequeños que se han ido hilvanando de alguna forma para dar lugar a la temporada. Por ejemplo, una temporada puede comenzar con un conjunto de episodios dedicados a desarticular a un pequeño grupo criminal para, en una segunda tanda de episodios en la que los personajes jugadores descubren al terminar con el grupo criminal una amenaza mundial. El terminar con esa amenaza mundial (o quizás apropiarse de ella y usarla para sus propósitos) les conducirá al final de la temporada, que normalmente concluye con un episodio resolutivo en el que las preguntas anteriores de episodios anteriores encuentran respuesta y, si va a seguirse con otras temporadas, se suelen plantear nuevas preguntas.

Cuando se hilvanan varias temporadas estamos dando lugar a una **serie**, también llamada campaña, crónica o saga en otros juegos de rol. Una serie engloba a todas las temporadas y, por tanto, a todos los episodios y da sentido a todo lo que estáis jugando. Cuando una serie se acaba, los personajes (jugadores y del DJ) encuentran un final a la historia y esos argumentos quedan cerrados. Se pueden jugar nuevos episodios, dando lugar a una serie diferente, con personajes diferentes y con un argumento totalmente diferente, en el que por ejemplo una organización que había demostrado tener ciertos planes aquí podría tener unos muy diferentes e incluso totalmente opuestos: es una serie, es otra historia. Puede ser interesante dar a la Serie un título que la identifique y la diferencie de otras Series que podáis jugar, además de ser una primera forma de que los jugadores intuyan el tema y tono de la historia en la que van a introducirse.

En ocasiones se plantean *spin-off* es decir, series que surgen a partir de series anteriores y que a menudo dan protagonismo a algunos personajes secundarios. En **Eyes Only** un grupo de juego puede utilizar personajes no jugadores (PNJ) para convertirlos en personajes jugadores en una nueva serie, profundizando en aspectos de la trama que en la serie original no se tuvo ocasión, incluso utilizándolos para contar historias pasadas o para utilizar de refilón a los personajes de la serie original como artistas invitados.

LAS REGLAS DEL ESPIONAJE

Cuando jugamos una partida de rol medieval esperamos que los personajes hablen de una manera arcaica y sigan ciertos cánones sociales (reyes, caballeros, plebeyos...), cuando estamos en una partida de piratas hablamos de bucaneros, bebemos ron y buscamos loros parlantes... y así con una infinidad de juegos y ambientaciones. Cuando jugamos a un juego como **Eyes Only**, todos los jugadores esperan vivir el sabor de una his-

toria de espías. Por ello, existen una serie de elementos que no podemos olvidar a la hora de dirigir una partida del género. Veamos cuáles son...

En primer lugar, en una historia de espías no puede faltar la **acción**. La acción implica emociones al límite, tensión y momentos de peligro para la integridad física del personaje protagonista o de aquellos que tienen importancia para él, no necesariamente tiene que ser sinónimo de combate, de hecho es habitual que los espías rehuyan el combate, especialmente en misiones de infiltración. Algunos ejemplos de escenas de acción pueden ser el robo a una galería de arte, esquivar el implacable asalto de un francotirador o huir de un edificio a punto de explotar. Todas las historias de espías incluyen, en mayor o menor medida, momentos de acción, que obviamente no podemos olvidar en un juego como **Eyes Only**.

Otro elemento clásico es la **intriga**, entendida en sentido amplio. Los protagonistas de una historia de espías tienen que vérselas a menudo con incógnitas que sólo pueden desentrañar yendo hacia delante y asumiendo nuevos riesgos. De hecho, es frecuente que una buena serie de espías se construya por capas, de manera que cuando los personajes creen haber desentrañado un misterio se dan cuenta de que apenas acaban de empezar a conocer la verdad. Algunos ejemplos de escenas de intriga que pueden introducirse en una partida son descubrir quién es el agente doble dentro de una organización, descubrir que una persona que supuestamente había muerto sigue viva (y por qué ocurre esto) o sencillamente desvelar qué se oculta tras esa misteriosa serie de asesinatos a lo largo de todo el país.

Todos los espías tienen una **némesis**, un enemigo o conjunto de ellos que, aunque no lo parezca en un principio, acaba siendo su mayor enemigo. No siempre es una persona muy poderosa, ni un reflejo oscuro del personaje, sencillamente es un enemigo que ha llegado a convertir la relación entre el protagonista y él en algo personal. A lo largo de una serie, los personajes se enfrentarán una y otra vez a la némesis, y cuando ésta parezca haber sido vencida, sencillamente se preparará para volver a la carga con esfuerzos renovados. Resolver una némesis es un punto cúlspide dentro de una serie. Ejemplos de némesis para los personajes pueden ser un hermano secreto que ha llevado una vida paralela como agente de una agencia rival, un antiguo amigo que tiene alguna razón para odiarlos o un millonario deseoso de gobernar el mundo y que se toma cualquier ofensa como personal.

Estrechamente ligada a la intriga está la **paranoia**, la sensación de que cualquier cosa es posible y que es imposible fiarse de nadie. Una partida de **Eyes Only** con frecuencia estará rodeada de escenas de tensión en la que los personajes tendrán que elegir entre actuar de una manera u otra, sin saber realmente si están haciendo lo correcto. Ejemplos de paranoia son descubrir micrófo-

nos y cámaras en la casa del personaje, recibir información de que el superior de los protagonistas puede estar vendiendo información al enemigo o tener que confiar en un enemigo del pasado para enfrentarse a una amenaza inesperada.

La acción siempre va a unida al **peligro**, aunque en este caso hablamos de peligro asociado a las consecuencias de los actos de los personajes, que generalmente no afectarán a su integridad física, sino a sus seres queridos o puede que al propio estatus mundial. Una misión de los agentes tendrá peligro si de sus acciones dependerá que miles de personas inocentes mueran, que se inicie una nueva guerra o si un buen amigo está siendo amenazado.

Enfatizar el **romanticismo** es otra forma de incluir elementos típicos de las historias de espías. El romanticismo puede ser algo tan liviano y banal como el que los personajes posean un amor en cada puerto o algo tan profundo como tener una persona en la que confiarle cualquier secreto. También se puede hablar de romanticismo en el sentido de enfatizar las relaciones personales, el conocer a docenas de personajes, hablar con ellos y conocer lo que rodea su vida, aunque a veces sea tan falso como los alias que usan. Una historia de espías a menudo incluye un montón de personajes con sus propias vidas en las cuales los protagonistas van a meterse, aunque sólo sea unas horas para cumplir con una misión secreta. Algunos ejemplos de romanticismo son que dos compañeros de misión se enamoren, que un agente le revele al ser amado su doble vida o que un galán tenga que seducir a media docena de mujeres para cumplir con su objetivo.

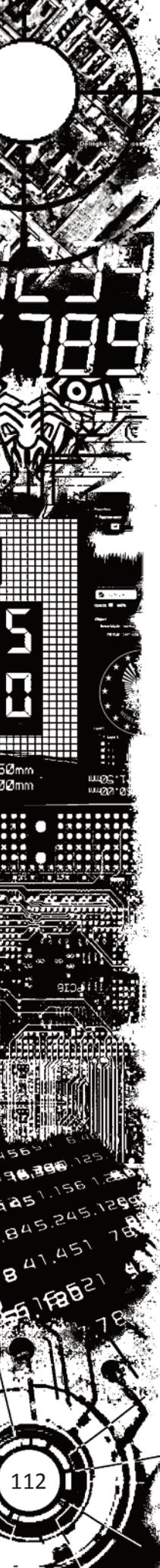
Nunca podemos olvidar del **sentido**; en todas las historias de espías los personajes protagonistas buscan el sentido de sus acciones. A veces ese sentido es patriótico, otras veces es venganza o sencillamente querer un lugar mejor. Buscar el sentido de las acciones de los personajes, más allá de las agencias a las que pertenecen, es un objetivo ineludible en una partida del género.

Por último, aunque no menos importante, están los **viajes**. Normalmente una historia de espías no se desarrolla en una ciudad, a veces siquiera en un país concreto, sino más bien todo lo contrario: los personajes recorren mundo, atisban nuevas culturas (aunque sólo sea durante unas horas) y básicamente no hay lugar del mundo donde no hayan estado. Incluir estos aspectos en las partidas de forma extensiva, dando detalles sobre cómo es el país donde se encuentran los agentes, haciéndoles interpretar alguna de sus costumbres o manejarse con la divisa local son formas de hacer que los viajes sean parte de la historia y no meros escenarios en los que transcurre la acción.

EL REALISMO DEL JUEGO

Aunque **Eyes Only** proporciona una ambientación y escenario ficticios, eso no afecta a lo que llamamos "el realismo" del juego. No nos referimos al realismo del





sistema de juego, que como ya sabes (o como comprobarás en cuanto te pongas a jugar) es medianamente realista, donde los jugadores deben pensarse si meten a sus agentes en un tiroteo porque es fácil que salgan malheridos o muertos, pero tampoco tan realista que cada enfrentamiento se salde con cadáveres humeantes de personaje jugador.

No, en este caso hablamos del “realismo” de la ambientación. Estamos hablando de organizaciones secretas que tienen fines tan fantásticos como cumplir una profecía, reunir artefactos elaborados hace cientos de años o conseguir una “Biblia” del espionaje. Claramente, estos objetivos serían imposibles en una ambientación realista. Si deseas jugar al más puro estilo de las organizaciones de espionaje reales te recomendamos que mantengas el reglamento y estilo de **Eyes Only**, pero sustituyendo las agencias ficticias que aquí presentamos por las reales. Seguramente una hora navegando por Internet te proporcione la información que necesitas para ese tipo de partidas.

Si deseas mantener el espíritu 100% de **Eyes Only** también tienes una decisión que tomar sobre el realismo del juego. ¿Son todas esas profecías, mitos y desarrollos de alta tecnología reales o son en su mayor parte pura ficción? ¿Milo Braschi es sencillamente un sabio que se adelantó a su tiempo o realmente un visionario capaz de inventar una máquina con la que cambiar el mundo? No tienes que comentar a tus jugadores la opción que escojas. Es más, te recomendamos que no lo hagas, deja que lo descubran en juego. Será mucho más divertido.

RECURSOS NARRATIVOS

Al margen de recurrir a las tramas para hacer la partida más interesante, existen una serie de técnicas y consejos no tan habituales en los juegos de rol clásicos y que sin embargo pueden ser especialmente apropiados para una partida de **Eyes Only**. Su uso dentro de una partida es opcional y es posible que mientras que algunos te resulten totalmente pertinentes, otros te parezcan poco apropiados y no los incluyas. Siéntete libre para utilizarlos a tu antojo, están para que todos lo paséis bien, no para constreñir la diversión en aras de una presunta “narración perfecta”.

CLIFFHANGER

Un *cliffhanger* ocurre cuando la historia finaliza en un punto sorprendente o emocionante, en el que el espectador desea que la acción continúe. En ocasiones las Series apuestan por *cliffhangers* capítulo a capítulo, mientras que otras sólo lo utilizan ocasionalmente. El recurso que mejor suele funcionar, no obstante, es concluir

una temporada con un *cliffhanger* que deje a los personajes (y aún mejor, a los jugadores) clavados al suelo y deseosos de jugar la siguiente temporada. Utilizar de esta forma los *cliffhangers* puede servir, además, para alimentar los ánimos de los jugadores antes de comenzar una nueva temporada, sobretodo si ésta va a tardar un tiempo en arrancar, ya que el Director de Juego puede proporcionar algún “adelanto de la nueva Temporada”, en la forma de descripción, narración o incluso de pequeña partida que sería tratada como un *flashforward*.

DIRECTOR INVITADO

La idea de este recurso es bien sencilla: ocasionalmente, puedes invitar a uno de tus jugadores (o incluso a una persona que no participe en la serie) a que haga las veces de Director de Juego durante un arco argumental autoconclusivo. La idea es que sea una historia lo suficientemente cerrada como para que el Director Invitado no tenga que saber nada de la trama de la Serie que no se haya revelado hasta el momento y que tampoco altere el *status quo* de la partida sin el consentimiento del Director de Juego. Es una forma fresca de cambiar de aires dentro de una misma partida sin que la cosa se vaya de las manos, así como una manera de dar un día libre al Director de Juego de cuando en cuando.

DOBLE ROL

El recurso del doble rol (un desarrollo del recurso anterior, el de Director Invitado) es algo parecido a lo que se hace hoy día en las grandes series de televisión. En éstas, normalmente hay un guionista principal, el creador de la serie, que es quién decide qué ocurre en la historia en términos generales, pero también hay dos o tres guionistas secundarios que apoyan a éste desarrollando historias concretas. Aquí proponemos hacer algo parecido, aunque una escala más pequeña: dos Directores de Juego, jugando y dirigiendo a la vez.

La base de este recurso es que los Directores de Juego no dirigen a la vez, sino que se alternan en arcos argumentales. Dado que **Eyes Only** es un juego centrado fundamentalmente en tramas basadas en personajes, es recomendable que de los dos Directores de Juego, uno de ellos lleve la voz cantante (sea el “creador de la serie”), decidiendo cual es la trama global y qué cosas deben ocurrir mientras el otro hace de “estrella invitada” en la dirección.

Una vez asignados ambos papeles, lo único que debe hacerse es lo siguiente: el Director de Juego principal es quién construye la trama de la serie, facilitándole al otro Director de Juego (Director Invitado) pequeñas claves básicas necesarias para que él elabore sus partidas, pero sin dar demasiada información para no arruinarle el misterio. A partir de ahí, la serie arranca de forma habitual y el Director de Juego invitado crea su propio personaje jugador y participa en la partida como cualquier otro juga-

dor. Llegado cierto punto pactado por ambos, el Director Invitado dirige un arco argumental propio, en el que aparece algún personaje de cierta importancia en la trama que le hace participar en los mismos términos que a los personajes jugadores, siendo éste interpretado por el Director de Juego principal. Los detalles de este arco argumental "especial" son decididos por el invitado, pero la trama en general debe ser definida por el Director de Juego principal. Veámoslo con un ejemplo:

En una serie ambientada en La Agencia, el Director de Juego ha pensado que toda la trama se construirá en base a una escisión de los EEUU respecto al resto de ramas de La Agencia. El Director de Juego da a conocer únicamente este detalle al Director Invitado, pactando que éste dirigirá el segundo arco argumental de la historia. La serie comienza y, cuando queda poco para el fin del primer arco argumental el Director de Juego le informa al Director Invitado que le gustaría que en la pró-

xima sesión los personajes se metan en apuros en California y acabaran huyendo de allí rumbo a Méjico. Tras pensarlo, el Director Invitado le indica que le gustaría que los personajes tuvieran que introducirse en la cárcel, a lo que el primero se muestra conforme. Cuando arranca dicho arco argumental, el Director de Juego recibe su personaje: un preso de la cárcel con ciertos misterios en su historial. Los personajes jugadores recibirán su ayuda durante todo el arco argumental para fugarse y al final, cuando todos acaben en Méjico, éste pondrá rumbo a Tijuana desapareciendo de la serie a menos que los Directores de Juego lo necesiten como personaje no jugador en el futuro. En el siguiente capítulo será de nuevo el Director de Juego quien tome las riendas, más descansado y seguramente con nuevas ideas.

Como vemos, las ventajas del Doble Rol en **Eyes Only** son que permite al Director de Juego descansar de su labor sin temor a que su Serie pierda su rumbo, además de introducir nuevos aires en las tramas de la partida.

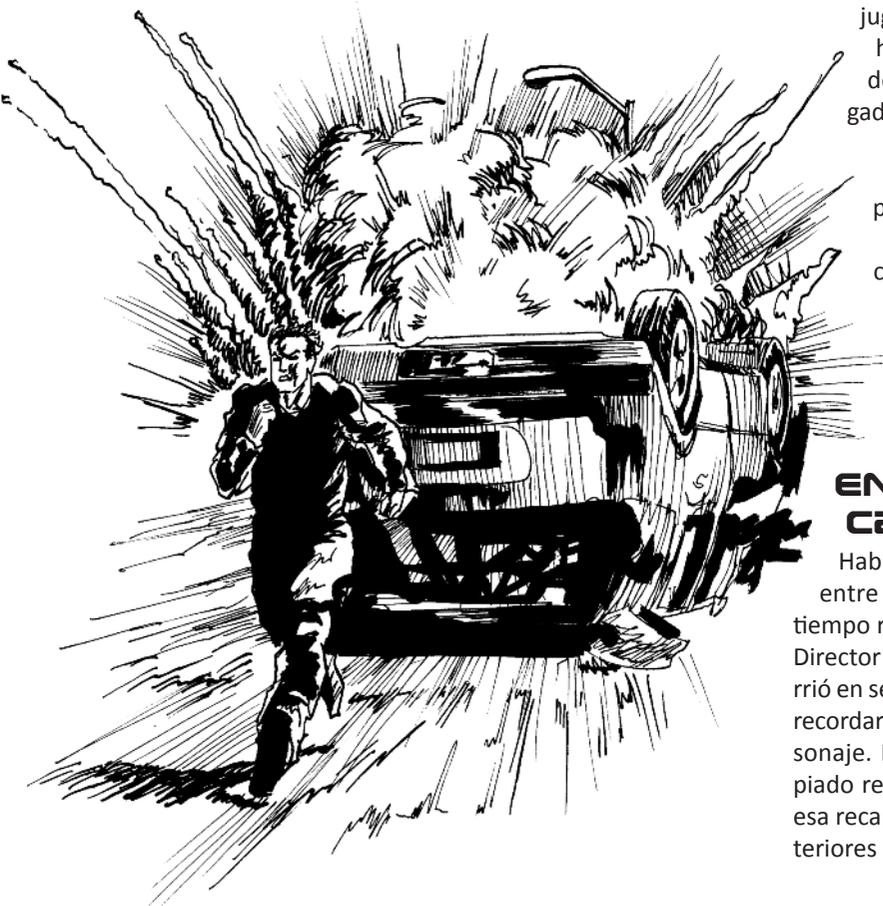
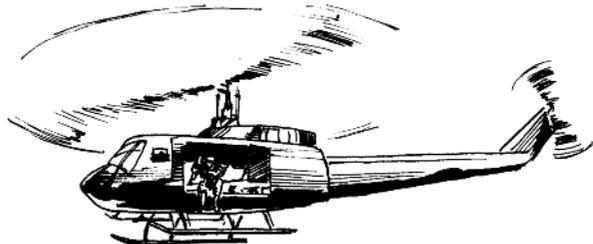
ELEGÍA

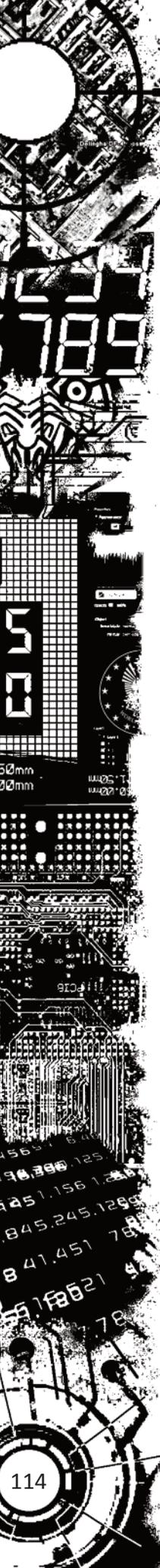
En ocasiones, cuando la Serie es larga, la muerte de un personaje jugador deja al grupo consternado. Llevaban mucho tiempo haciendo correrías juntos, y ahora uno de ellos ha caído en acto de servicio. Puede que sea el momento de darle una elegía.

La elegía consiste en un capítulo autoconclusivo en el que se repasan los "Grandes Éxitos" de la vida del personaje jugador. Desde la vez que salvó a su compañero hasta el nacimiento de su única hija. El Director de Juego debería definir conjuntamente con el jugador cuales son esos grandes momentos de la vida del personaje y servirse de los *flashbacks* para contar esa historia, quizás vinculándola con el presente en el que durante el funeral del personaje los demás personajes dan un pequeño discurso cada uno. Una partida de estas características bien llevada puede dotar de sentimiento a la Serie y convertirse en una despedida para un personaje muy querido. Desaconsejamos utilizarlo con cada personaje que fallezca para no agotar el recurso.

EN ANTERIORES CAPÍTULOS...

Habitualmente, en las partidas tipo serie el espacio entre capítulos conlleva el paso de varios días de tiempo real entre una y otra sesión de juego. Por ello, el Director de Juego suele empezar comentando qué ocurrió en sesiones anteriores, de manera que todos pueden recordar por dónde iban y qué estaba haciendo cada personaje. En una partida de espías puede ser más apropiado recurrir al mecanismo de las series de televisión, esa recapitulación inicial que comienza diciendo "En anteriores capítulos..."





A diferencia de un resumen normal, una introducción de este tipo es narrativa, no descriptiva. El Director de Juego no dice “*Bueno el otro día tú y tú estabais frente a los agentes del servicio francés...*” sino que lo que se dice son cosas como “*Decroix, el Director, mira por la ventana y murmura unas palabras mientras varios de sus hombres salen armados del edificio. Después la escena muestra a Calahan y Sánchez huyendo de una lluvia de balas de esos mismos sicarios. Entre ambas escenas, aparece una mujer a la que no veáis desde hace varios capítulos: Amanda, recordando el momento en que la visteis caer en ese acantilado nicaragüense*”.

Una forma especialmente divertida de usar este recurso es utilizar una grabadora para grabar los episodios de la Serie. Utilizando la grabación de la partida, el Director de Juego puede hacer un montaje a modo de resumen y ponerlo justo antes de empezar a jugar la partida como ocurre en las series de televisión.

Además, como hemos visto en este pequeño ejemplo, esta técnica permite que el Director de Juego recuerde no sólo escenas de las sesiones más inmediatas, sino que puede aprovechar para introducir cosas del pasado remoto que van a volver a la actualidad. Si Amanda era un personaje que hace muchas sesiones que falleció... ¿Por qué el Director de Juego lo menciona al empezar? ¿Puede que los rumores sobre su muerte fueran exagerados? ¿Tal vez un secreto salga a la luz? Tendremos que jugar para averiguarlo, muchachos...

FLASHBACK

Utilizado en las historias de intriga en general y en las de espías en particular, los *flashback* son escenas en las que los personajes recuerdan una parte de su pasado, de manera que este recurso sirve para ampliar información sobre algo que ocurre actualmente en la trama (por ejemplo, si se produce un atentado, el *flashback* podría explicar cómo consiguieron los terroristas el material para dicho atentado), para hacer una revelación (por ejemplo, se descubre que uno de los personajes estuvo casado cuando este dato no se conocía previamente por parte de los demás) o para comprender mejor las acciones de los personajes (por ejemplo, si un agente ha mostrado miedo a las serpientes, un *flashback* puede explicar que esa fobia se produjo a partir de que su mejor amigo de la infancia encontrara la muerte a manos de una).

Un recurso como éste no requiere que los jugadores interpreten a sus mismos personajes, sino que durante una breve escena encarnarán a cualquier personaje que sea necesario para comprender la historia. Los *flashbacks* se utilizan en **Eyes Only** de tres maneras diferentes: en primer lugar pueden ser jugados como una escena cualquiera, en la que se explica superficialmente el carácter de cada personaje interviniente y se juega la escena; en segundo lugar, puede jugarse de una forma totalmente descriptiva, en la que el Director de Juego explica lo que

ocurre. La tercera forma utiliza la complicidad de los jugadores para que la escena sea adecuada a la vez que divertida: en este caso, el Director de Juego explica a los jugadores que vayan a participar en el *flashback* en qué va a consistir la escena y les proporciona algo de tiempo para que la preparen. Después la representan en la mesa, ante de todo el grupo, como algo más próximo al teatro que al rol: lo que debería ocurrir ocurrirá, porque es algo del pasado, pero la forma en la que ocurra (los diálogos concretos, las acciones, etc.) serán definidos por los jugadores que participan en el *flashback*.

FLASHFORWARD

El *flashforward* es idéntico al *flashback*, aunque con una particularidad, y es que la pequeña historia narrada no sucede en el pasado, sino en el futuro. Si el *flashforward* se centra en un personaje, esto implica que el mismo sobrevivirá a la historia en la que está involucrado, pero puede que eso no sea lo que se pretende explorar: se pueden introducir misterios nuevos mencionando cosas que se saben en el futuro pero no en el pasado (una muerte, un traidor, un cambio...) o proporcionar información que se va a descubrir de inmediato en el presente para sorprender presentándola en el futuro. Si el *flashforward* se centra en algo que no es un personaje, además de hacerse eso se introduce la incertidumbre de qué ocurrirá con los personajes.

El uso de este recurso debería ser mucho más limitado que el de los *flashback*, dado que de otra forma el Director de Juego puede verse preso de sus propias “profecías” impuestas por lo que narra, y verse obligado a mantener aspectos de la historia que no desea. Los *flashforwards* son vistazos al futuro de los espectadores, no revelaciones sobrenaturales de los personajes, los personajes seguirán sin saber lo que les ocurrirá, pero los jugadores sí y tienen todo el derecho a exigir su cumplimiento.

IN MEDIA RES

Término latino que podríamos traducir como “en medio de las cosas”, aplicarlo al juego es tan sencillo como iniciar un capítulo de una forma atípica: empezando por la mitad. Puede que la sesión comience con un tiroteo en el que los personajes jugadores deben hacer lo posible por sobrevivir y, aún sin acabar la escena, se inicia un largo *flashback* que explica cómo han llegado los personajes a esa situación.

Otro modo de utilizar este recurso es para empezar una historia sin entrar en detalles, ideal para cuando se tiene poco tiempo. Quizás todo comience con uno de los protagonistas esperando a que su avión aterrice mientras revisa los últimos papeles necesarios para la misión o tal vez el Director de Juego empiece describiendo con todo detalle cómo es la celda en la que se encuentra el grupo de agentes... este recurso es especialmente divertido si los propios jugadores participan de él y en lugar de bus-

car objeciones a por qué no deberían encontrarse ahí colaboran con el Director para hacer más coherente la historia. Por ello, es recomendable pedir su ayuda para su uso en partida.

JUGAR RETROSPECTIVAS

Un recurso utilizado en algunas historias del género son las llamadas retrospectivas. La lógica que sigue este mecanismo es que los jugadores vuelvan a jugar una parte de la historia especialmente relevante en el presente, aunque no con sus personajes. La retrospectiva se diferencia del *flashback* en que éste se basa en información nueva, en tanto la retrospectiva se basa en una historia ya jugada, siendo además un recurso que permite a los jugadores cambiar el registro de sus personajes.

Ante esto podríamos preguntarnos qué añade el jugar una retrospectiva y la respuesta es bien sencilla: información. La idea es que la retrospectiva profundice en información no disponible para los personajes pero que a los jugadores les puede ayudar a comprender la historia. Por ejemplo, si hace varios capítulos los agentes eliminaron a un peligroso agente rival, falleciendo éste en extrañas circunstancias (explosión, caída en una catarata, etc.), podrían jugar ahora la misma escena interpretando al agente y sus sicarios. La retrospectiva puede continuar después de lo que se jugó originalmente, sirviendo por ejemplo para descubrir que realmente su enemigo sobrevivió y se marchó jurando venganza.

En definitiva, las retrospectivas permiten ampliar la información de la trama de la historia sin tener que caer en tópicos de misteriosos informantes que parecen saberlo todo. Con este recurso los jugadores podrán intuir cosas que antes encontraban extrañas (por ejemplo, ¿por qué no explotó esa bomba si la revisé dos veces?, ¿cómo es que nuestros adversarios se enteraron del trabajo del hacker antes que nosotros si lo estábamos vigilando) sin que parezca que el Director de Juego modifica los sucesos a su antojo para que todo salga como él quiera.

LA HISTORIA DENTRO DE LA HISTORIA

Este recurso puede utilizarse para que los jugadores participen de la historia incluso cuando se están informando sobre algo. El recurso consiste en jugar una especie de *flashback*, sólo que los jugadores no interpretan a sus personajes, sino a los que protagonizan la historia de la que se están informando. Imaginemos que los agentes llegan a una base de la que no se ha sabido nada en veinticuatro horas y cuando llegan encuentran a todos los agentes muertos por algún tipo de gas nervioso. En ese momento encuentran una grabadora en la que uno de los agentes cuentan lo que les estaba pasando...

...y en ese momento el Director de Juego, en lugar de informarles de lo que les ocurrió, les proporciona persona-

jes nuevos, que son algunos de los muertos. Entonces juegan precisamente esa historia, de manera que sirve tanto como una historia autoconclusiva como de fuente de información para los personajes.

MIENTRAS TANTO...

Un recurso habitual de muchas películas, cómics y series de televisión es dejar de lado temporalmente a los protagonistas para centrarse en otras cosas que ocurren mientras tanto. Esas otras cosas pueden ser los ardides de los enemigos de los personajes, historias de PNJ de relevancia para la trama o cualquier otra cosa. Su uso en partidas de rol es adecuado, aunque por lo general es mejor no abusar de ello y sólo utilizarlo para descubrir aspectos de la trama si los jugadores son capaces de jugar sin utilizar esa información en partida, ya que después de todo la conocen ellos y no sus personajes.

Para representar la escena puedes o bien narrarlo tú mismo o, si tu grupo se ve capaz, puedes escoger jugadores para que te ayuden en escenas concretas, describiéndoles en privado qué va a ocurrir y qué deben hacer ellos, como si fuera una escena de teatro improvisado. De esta forma las escenas ganan en profundidad, aunque se pierda algo más de tiempo de juego preparando la escena.

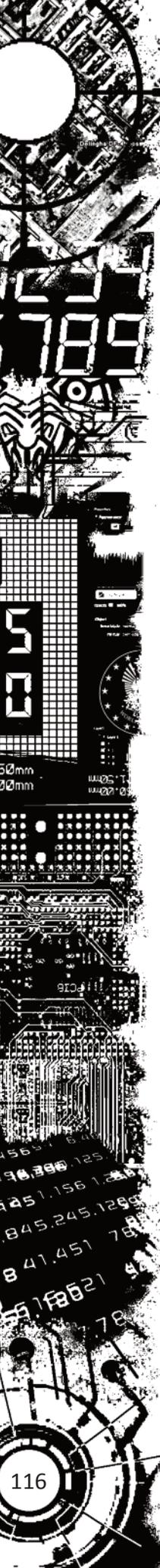
MÚSICA Y ATREZZO

Muchos grupos de juego gustan de utilizar otros recursos más allá de las palabras y su imaginación para dar un mayor sabor a las historias, siendo los dos más habituales la música y el *atrezzo*.

Utilizar música en las partidas es como ponerle la banda sonora a una película, los temas deben reflejar lo que sucede en la historia. Por ello, el Director de Juego puede escoger un tema para la serie en sí (que podría ponerse cada vez que comience la partida), otro para cada personaje no jugador importante (por ejemplo, el archienemigo de los personajes) y otros diversos para escenas de acción, intriga, romance... combinándolos las partidas pueden ganar en intensidad, pero siempre que la música sea como en el cine: algo de fondo, no algo que monopoliza la partida y hace que el Director de Juego esté cambiando constantemente la música o que los jugadores se distraigan tarareando...

En cuanto al *atrezzo*, se trata de algún objeto material que ayuda a evocar la partida. Si por ejemplo los personajes van a una fiesta de etiqueta, quizás los jugadores puedan ir algo más arreglados que de costumbre o comprar algo de comida entre todos. Si van a recibir algún dispositivo nuevo como un mechero-micrófono, el Director puede llevar un mechero para que los jugadores lo "palpen" y sepan cómo es el suyo. Esto también es generalizable a documentos, archivos de ordenador, etc. (por ejemplo, si los jugadores van a recibir un informe, redáctalo y entrégaselo, si van a infiltrarse en un ordena-





do y dispones de uno cerca, prepara una simulación de cómo buscan en el mismo). Sin embargo, tampoco debe olvidarse que es un apoyo a la historia, y no es conveniente ni que sea un objeto que provoque bromas o juegos continuos ni que tenga un coste excesivo para algo que realmente no va a servir más que para mostrarlo.

¿PARLE VOUS FRANÇAIS?

En muchas historias de espías los protagonistas demuestran una excepcional habilidad para hablar un enorme número de idiomas. Una forma de hacer la partida más verosímil puede ser preparar una serie de frases (si es necesario, de forma fonética) en diferentes idiomas y facilitárselas cuando viajan a distintas partes del globo, para que digan algunas palabras en el idioma local, de hecho en muchas películas es lo que ocurre: se pronuncian un par de frases en otro idioma y después todos los personajes pasan al perfecto castellano.

Para conseguir esas frases puede ser muy útil internet como las propias películas en DVD, que muchas veces vienen en varios idiomas y pueden recogerse frases literales. También están las guías de viaje, una herramienta muy útil en este tipo de partidas.

PRELUDIOS NARRATIVOS

Este recurso es una forma novedosa de crear personajes, diferente al método clásico de juntarse, escoger roles y rellenar la ficha. De hecho, uno de sus usos más frecuentes es para dar a conocer la ambientación a los jugadores. ¿Y por qué? Porque un preludeo narrativo te pone a jugar incluso mientras estás creando el personaje, sin saber siquiera con qué va a jugar o cómo es el mundo de juego. De esta forma, conseguimos dos cosas, por una parte conseguimos que los jugadores se “metan” en el mundo de juego antes incluso de haber empezado la partida y por otra parte permite que ellos mismos, y por extensión todos los demás participantes, sepamos cómo va a funcionar en juego el personaje que van a interpretar.

Para llevar a cabo esta técnica debes, en primer lugar, familiarizarte con **Eyes Only**, tanto con su ambientación como (muy especialmente) con la creación de personajes y también tener una idea clara de la partida que se jugará, o al menos de cómo van a orientarse los primeros episodios. Si ya tienes esto claro, prepara hojas de personaje en blanco para todos los jugadores sin más demanda que tengan una idea superficial de qué tipo de personaje desean llevar (conceptos como “el fuerte” o “el guaperas” pueden ser suficiente). Otra alternativa es que como Director de Juego les des un poco más de orientación (por ejemplo, “pensad en personas que puedan tener un trasfondo como mercenarios”).

Cuando tengamos a los jugadores sentados en la mesa el siguiente paso es entregarles las hojas de personaje, darles lápices y gomas y dejarles que ojeen un rato la hoja (si es la primera vez que juegan) y puedas expli-

carles un poco los aspectos técnicos, de manera superficial y sin describir aspectos que tengan que ver directamente con la ambientación (es correcto decirles que en el apartado “Organización” se anota a qué organización pertenece el personaje, pero no explicar cada una de las mismas, puesto que eso sólo ralentiza información e impide que los jugadores lo puedan descubrir jugando). No pierdas mucho tiempo en este proceso, porque cuanto más tiempo dejes pasar más probable es que acabes respondiendo preguntas acerca de aspectos del juego que podrían aprenderse a través del propio preludeo narrativo.

Hecho esto se comienza a jugar. Como Director de Juego, debes empezar dándoles una descripción de dónde se encuentran y qué están haciendo, y ellos deberán empezar a jugar respondiendo a tus preguntas, lo que se traducirá en información directamente relacionada con la creación de personaje. Veamos un ejemplo:

“La noche está especialmente tranquila en Mónaco. A lo lejos, el ruido de un Ferrari es tan liviano como el crí-crí de los grillos, en cambio aquí, junto al yate de Mr. Miles, el vaivén del mar es mucho más interesante, sobretodo para los oídos expertos: alguien está nadando hacia el bote. El plano se aleja y nos muestra una furgoneta aparcada al otro lado de la calle, junto a un restaurante de cocina de autor. Allí, dos personas conversan, una de ellas examina unas complejas máquinas mientras otro ajusta el micrófono. Todo está listo para la misión pero... ¿Quiénes son ellos?”

En ese momento, al elegir quién es quién, cada jugador elegirá el tipo de agente que interpretará en nuestra historia. Como Director de Juego aprovecha para resumir brevemente los diferentes tipos de agente (por ejemplo, siguiendo la guía que se encuentra en el capítulo 2) y que en base a ello los jugadores contesten quién es cada uno. Es también una buena oportunidad para incluir una descripción física o el nombre del personaje.

Es importante que los jugadores respondan fluidamente para mantener el ritmo, mientras que por tu parte debes extenderte en las descripciones (dentro de lo razonable) para dar tiempo a los jugadores a ir pensando en su personaje. Es como si estuvieran respondiendo un cuestionario o una entrevista de trabajo, pero en una partida de rol.

Respondida la primera pregunta, todo es más fácil. El preludeo narrativo continúa con más descripciones del Director de Juego acompañadas de preguntas que definan su personaje, algo parecido a lo que se conoce como *entrevista semi-estructurada*, en la que a partes se sigue un guión y a partes se deja que el entrevistado se explique “a su manera”. Eso sí, sin olvidar que se está hablando en juego...es más interesante decir “Yo soy un agente del servicio checo y...” que decir “Pues mi personaje es un agente checo y...”, ¿Verdad?

A lo largo del preludio se irán revisando todas las áreas que componen a un personaje de **Eyes Only**, sacando jugo a cada frase: si un jugador describe a su personaje como taimado, esto deberá reflejarse en las características, que podrían ser el siguiente paso a desarrollar, haciendo una nueva pausa para que todos los jugadores distribuyan los puntos para sus personajes. Es muy importante hacer énfasis en las descripciones que debes hacer como Director de Juego, ya que deben conjugar aspectos narrativos (para mantener la atención de la audiencia, en este caso los jugadores) y explicativos (permitiendo a los jugadores conocer el mundo en el que se desarrollarán las aventuras de sus personajes). Llegará un punto en que los jugadores habrán cumplimentado por entero su hoja de personaje, y llegado ese momento sólo quedará seguir jugando a partir de ahí. Imaginemos que nuestros agentes del ejemplo han terminado de generar sus personajes, ahora toca divertirse...

“Un instante después de haber puesto el pie en el barco, la puerta se entreabre y aparece un hombre corpulento y bien vestido con pinta de guardia, sin que le de tiempo a esconderse, vuestro agente de campo cruza su mirada con él, ¿Qué hacéis?”.

Los preludios narrativos son específicos para cada partida, no hay un “preludio genérico” que se pueda utilizar siempre, aunque nosotros incluiremos al final de esta explicación uno que puede servir como un inicio básico. Utilízalo de ejemplo para construir tu propio preludio. Es importante imaginar un contexto que conjugue dos cosas: por una parte una situación en la que, dentro del juego, los personajes puedan hablar de sí mismos (les están interrogando, están recordando viejos tiempos, están soñando...) y a la vez que pueda “engancharse” rápidamente en lo que es la partida propiamente dicha.

Con este recurso seguramente la sesión de creación de personajes se alargará más de lo normal, pero seguramente merece la pena a cambio de poder establecer ciertos aspectos básicos de toda serie (como el carácter de los personajes, el escenario en que se mueven, las reglas de juego...) en el primer día de juego. El caso es que los jugadores se diviertan creando el personaje y personalizándolo incluso antes de comenzar a jugar, lo cuál facilita que queden “enganchados” a la Serie desde el principio.

Y ya sin más dilación os dejamos con el preludio de ejemplo: *El primer día.*

Da igual las películas que hayáis visto: nada se parece ni remotamente a esto. ¿Quién iba a pensar que en los subterráneos de una lujosa empresa de seguros se encontraba una base secreta de espionaje internacional?

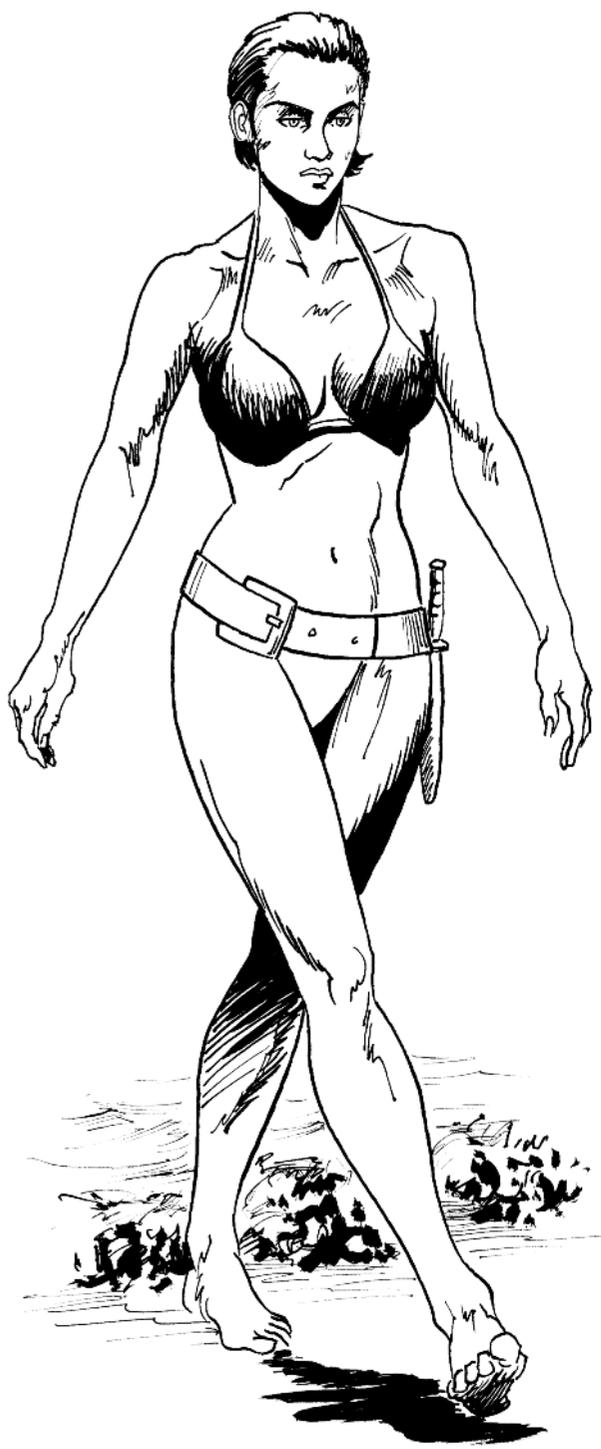
Todos os encontráis en el ascensor. Es vuestro primer día y, aunque todos habéis pasado por el programa de

adiestramiento, ninguno os habéis visto antes. Junto a vosotros, la persona que os recibió ojea distraídamente unas hojas. No se ha presentado, pero en su acreditación puede leerse “Supervisor Hall”. Después de examinar a vuestro guía, miráis a las paredes del ascensor oteando a vuestros compañeros a través del espejo... ¿Qué es lo que ven?

Con esta pregunta, los jugadores deben definir la apariencia física de sus personajes. Ésta puede ser también una ocasión para que se profundice también en cierta descripción mental y de personalidad, indicando por ejemplo si la mirada de su personaje tiene destellos de inteligencia, si su sonrisa lo delata como un seductor nato, etc. Esto nos sirve, también, para determinar las Características del personaje basándose en dicha descripción.

Repentinamente, el ascensor se detiene y la puerta se abre: un largo pasillo repleto de puertas con nombres





tan explícitos como Tecnología-1, Tecnología-2 o Táctica os acompaña conforme recorréis el camino hasta la última puerta, la que reza "Subdirector". El Supervisor Hall abre la puerta y espera a que todos entréis en ella. Es una sala oscura y sobria, con una mesa redonda presidida por un hombre mayor que tiene ante sí varios informes confidenciales; al oírlos entrar, levanta la mirada y con un distraído gesto con su mano os invita a sentaros.

– Bienvenidos –dice–, tengo aquí vuestros historiales y, la verdad, son bastante prometedores, espero que no os importe que los repase delante de vosotros, así os conoceréis un poco más. Veamos éste en primer lugar...

Llegado este momento, el Director de Juego debe explicar los Trasfondos a sus jugadores y éstos escoger cuáles tendrá su personaje. Una vez que cuenten con la autorización del Director de Juego, cada uno de los jugadores deberá comentar en voz alta aquellos Trasfondos que sean apropiados para ser comentados por el Subdirector.

En un segundo momento, los jugadores también deberían determinar las Habilidades de sus personajes, aunque teniendo en cuenta qué tipo de puesto van a ocupar en la organización. Esto es, si el Director de Juego va a hacer una campaña en la que haya agentes de campo, administrativos y tácticos, puede mencionar ahora esta distinción para que la tengan en cuenta a la hora de decidir qué Habilidades desean desarrollar más.

– Bueno, eso es todo –dice el Subdirector cerrando el último de los informes–. Estaréis ansiosos por saber qué se espera de vosotros y no es para menos, habéis sido entrenados durante semanas de forma intensiva con un fin, y es hora de que seáis asignados a vuestros puestos. Veréis, esto es como el mecanismo de un reloj: cada uno tiene un trabajo que hacer y debe hacerlo bien. Mirad...

Acompañando a sus palabras aparece un diagrama de la organización. Con voz pausada y, por qué no decirlo, aburrida, el Subdirector os pone al día...

Este momento sirve para que el Director de Juego hable de la organización a la que van a pertenecer los personajes, así como para presentar algunos personajes no jugadores si lo desea. Si en la partida los personajes no van a interpretar únicamente a agentes de campo, también puede detallar los distintos tipos de agente y concluir con una pregunta acerca de cual van a interpretar ellos.

– Y aquí concluye nuestra visita en su nueva casa. Bienvenidos a ella. Siéntase cómodos, pero sólo lo justo: su primera misión les está esperando. Vayan a Tácticas y reúnanse con Hall, él les está esperando. ¿Les gusta el Caribe?

Y con esto termina el Preludio Narrativo. El Director de Juego sólo debe indicar a los jugadores cuántos Puntos de Drama tienen sus personajes y todo estará listo para que la acción comience, posiblemente con la descripción de la misión en el Caribe y la marcha de los agentes hacia allí.

SELECCIÓN DE AGENTES

Este recurso es una evolución de los Preludios Narrativos, al igual que el Doble Rol lo es del Director Invitado. En él, lo que pretendemos es simular el sabor de algunas historias clásicas de agentes secretos, en las que el co-

mité de expertos seleccionaba los agentes necesarios para una misión.

En una Selección de Agentes el Director de Juego reúne a todos los jugadores, les proporciona el material necesario para crear su agente y después comienza a interpretar como si fuera un superior dando un informe de misión, explicando cual es el problema al que se enfrenta la organización. Un ejemplo podría ser el siguiente:

– *Gracias por haber venido a estas horas de la noche, caballeros. Tenemos entre manos un problema para el que será necesario elegir a los mejores. Para eso, necesito su consejo.*

[En este momento, el Director de Juego facilita a los jugadores un mapa de una isla y el dibujo de la cara de un personaje]

– *La mujer que ven en la foto es Irina Kolmogorov, agente del servicio ruso. La señorita Kolmogorov se encontraba en medio de una infiltración en Jennings Aerospace, en Los Ángeles. Ayer sus superiores esperaban que se pusiera en contacto con ellos a las veintidós horas, pero no lo hizo. Sin embargo, los rusos habían tomado precauciones e implantaron a su agente un dispositivo de seguimiento. Ese dispositivo indica que Irina Kolmogorov se encuentra en una pequeña isla del sudeste de Japón. Las fotos de satélite que pueden ver [señalando el mapa proporcionado inicialmente] indican la existencia de una base secreta de la que los rusos no sabían nada. Ellos no pueden entrar allí, pero La Agencia sí. Ése es nuestro objetivo. Bien, ustedes son los analistas, ¿A quién enviamos?*

Llegado este punto, los jugadores asumen temporalmente el papel de analistas tácticos de la organización a la que pertenecerán sus personajes. Ellos deben decidir qué habilidades serán necesarias para la misión (por ejemplo: “necesitaremos un experto en infiltración” o “quizás necesitemos a uno de nuestros agentes japoneses”) y después de decidir en conjunto qué tipo de agentes son los necesarios, deberán elegir qué agentes concretos son los que participarán en la misión o, lo que es lo mismo, crear sus personajes. Veámoslo con un ejemplo:

– *Bien, con el experto en infiltración, el informático y un hombre de apoyo podremos afrontar la situación. ¿A quién tenemos?*

[En ese momento uno de los jugadores toma la palabra]

– *Señor, ¿Qué le parece Alice Thomas? Fue quien solucionó el problema de virus en el 2000 y quién descubrió la infiltración en nuestros servidores el año pasado. Además, sabe japonés.*

– *A mí me parece bien, ¿Y a ustedes?*

Si los demás jugadores no tienen objeciones, el jugador que sugirió a Alice Thomas ya tendrá personaje: anotará

ese nombre en su hoja y podrá crearlo siguiendo las reglas normales pero manteniendo lo que se haya dicho sobre el personaje: en este caso, además de detalles de historial (como los dos trabajos citados) deberá ser una experta en informática y también poseer un nivel aceptable en Japonés. Se procederá así con los demás personajes hasta que cada jugador pueda crearse su propio personaje.

Es especialmente recomendable que los demás jugadores se involucren en el diálogo para hacer más rico el personaje que se está generando. La forma de hacerlo es incluyendo información adicional; por ejemplo, en el caso de Alice Thomas, otro de los jugadores podría haber preguntado si no era dicha agente quién sufrió una herida de bala hace tres meses durante una misión. El jugador que va a interpretar a Alice puede aceptar esa información e incorporarla a su historia (“Efectivamente, fue ella, pero ya se ha recuperado” y quizás seleccionar un Trasfondo apropiado, como Cojo) o negarlo (“No, debes estar hablando de Alice Law, ambas trabajaron junto a Tom, quizás por eso las hayas confundido”).

Al concluir esta interpretación, los jugadores ya dispondrán de la información necesaria para crear sus personajes y en pocos minutos los tendrán listos para participar en la historia.

Este recurso narrativo también es adecuado para las Series en las que los personajes protagonistas varíen de una partida a otra (cada misión tendrá unos agentes asignados) y si se desea no siempre será necesario generar personajes, dado que tras unas cuantas sesiones el grupo dispondrá de una reserva de personajes que han participado en misiones (partidas) anteriores y que podrían incorporarse a las siguientes.

¡ES HORA DE ENTRAR EN ACCIÓN!

Aquí concluye el capítulo del Director de Juego. Si deseas crear tus propios capítulos, temporadas y series puedes empezar desde este mismo momento. Si deseas un poco más de información, puedes continuar leyendo acerca de las organizaciones del mundo de **Eyes Only**, aprovechar algunas de las ideas de módulos que proponemos o dirigiendo “Piloto”, el módulo completamente desarrollado que hemos incluido. En cualquier caso, te invitamos a que vuelvas sobre este capítulo cada vez que necesites inspiración, ayuda o sencillamente refrescar conceptos. Nunca se sabe cuando un recurso narrativo o idea que descartaste en un determinado momento puede resultarte ahora útil.



UN ESCALÓN MÁS ALTO: PUNTOS CALIENTES

[TRANSMISSION ID:42142299]

[ACCESS LEVEL: FOR YOUR EYES ONLY]

VEINTITRÉS HORAS ANTES

Aquello era un empate técnico. Craig y ella se revolcaban por el suelo, y la pistola de él estaba fuera del alcance de ambos. Se asían los cuellos, se golpeaban con las fuerzas que les restaban y apenas conseguían hacer daño el uno al otro. Eso consolaba a Amy, al menos Craig había cometido la estupidez de venir solo. Seguramente había despistado al resto de agentes con alguna pista falsa para llevarse él solito la gloria de capturarla.

- Zorra... - dijo una vez más.

- ¿Sa... sabes - respondió ella, jadeando - la de veces que... que me has llamado zorra?

- Al menos una menos... de... de las que te mereces.

Y entonces el cuerpo de Craig se le cayó encima como un peso muerto.

- ¿Estás bien? - preguntó Dunphy, guardando de nuevo su revólver, cuya culata había sido responsable de la caída del agente.

- Bueno... he estado mejor.

- ¿Eso es tuyo? - Dunphy señaló las botellas vacías de la mesa.

- ¿He tenido una pelea a muerte y sólo se te ocurre fijarte en las botellas? - Amy se incorporó y comenzó a comprobar la gravedad de sus heridas. Él parecía incómodo.

- Bueno... no sé, me resulta natural fijarme en esa clase de cosas. Creo que deberíamos irnos.

Aunque su rostro era igual de inexpresivo, su tono de voz denotaba pesimismo. Amy no pudo evitar recordar lo que sabía de aquél extraño hombre amnésico. Se había encontrado repentinamente envuelto en el mundo del espionaje, y sin ningún recuerdo personal, sólo la clase de cosas que todos necesitamos para andar por el mundo: al menos cuatro idiomas, conocimientos avanzados de informática, culturas de todo el mundo, artes marciales... Dunphy era la viva imagen de un agente dormido, sólo que no sabía que era lo que estaba programado para hacer. Quizá ya lo hubiera hecho y no lo recordaba, pero no podía

evitar sentirse intrigado por cual era el pasado que no podía recordar. ¿Quién sería su familia? ¿Tendría amigos? Aunque se había infiltrado en las bases de datos de medio occidente, no tenía la menor idea de cual era ese pasado. Y, para colmo, había gente que le consideraba un elegido, el destinatario de los objetos Braschi, el reloj, la cadena... fuera cierto o no, Dunphy no deseaba ese destino. Por eso esperaba que Amy consiguiera el reloj, para alzarlo de sus propias manos.

- ¿Estás bien? - le preguntó Dunphy. Ella se había quedado ensimismada.

- Si... sí, vámonos.

Salieron del hotel apresuradamente. Cogieron el coche y Dunphy condujo calle abajo mientras ella se echaba alcohol en los pequeños cortes que adornaban su cuerpo.

- ¿Dónde están los demás? - le preguntó.

- Lejos, para evitar levantar sospechas - le contestó él - yo estaba en la habitación contigua. Lo siento, me temo que el sueño me venció.

- No importa - respondió, y se sorprendió a sí misma pues ésa era su opinión.

Dunphy detuvo el coche en un garaje prácticamente vacío.

- Ya estamos - le dijo a su acompañante. Pero al mirarla sus ojos se encontraron. Antes de que se dieran cuenta de lo que estaban haciendo ya se estaban besando. El coche se empañó ante sus caricias, y horas después amaneció en París

Ellos aún estaban en el coche. Juntos, pero no abrazados. Como los corazones solitarios en que se habían convertido.

[END TRANSMISSION]

El mundo del espionaje está siempre en cambio, en constante ebullición podría decirse. Cosas que se consideran trascendentales un día, que han costado semanas y semanas de trabajo y quizás algunas vidas se olvidan rápidamente en post de otras cosas que ahora resultan más importantes. Es difícil sacar una fotografía de los principales intereses de las agencias de **Eyes Only** porque, sencillamente, cuando la foto es revelada ya está obsoleta. Por eso aquí hablamos de "Puntos calientes", el puñado de temas que AHORA son importantes en el mundo del espionaje, que persiguen las principales organizaciones y que seguramente lo seguirán siendo en un futuro próximo.

Bienvenidos al ranking de los más deseados de **Eyes Only**...

EL HORNO

Desde el fin de la Guerra Fría existen rumores de la existencia, en alguna parte indeterminada de Europa del Este, de un lugar conocido como "El Horno". Este lugar, según parece, sería un silo de armas nucleares secretas que permanece inalterado desde entonces.

Aunque La Agencia ha tratado de encontrar el lugar en muchas ocasiones con intención de desactivarlo, lo cierto es que es los pocos agentes que perviven de aquella época no saben nada del asunto y los que parecían saber algo tuvieron muertes prematuras. Encontrar "El Horno"

supondría una gran ventaja para cualquier organización, pues además de poder emplearlas, también podría negociar con ellas con terceros para perseguir sus fines.

Obviamente, suponiendo que todo sea cierto. Puede que el silo esté vacío o incluso que realmente no oculte armas nucleares, sino algún otro material. No obstante, si ha permanecido tantos años oculto es por una buena razón.

LA BIBLIA CASTAGNOLA

Como todo el mundo que haya oído hablar de La Liga de los Nueve sabe, hace menos de un año Adrian Castagnola, uno de los Nueve, falleció de un infarto al corazón. Este no sería excepcional si no fuera por los rumores de que su mítica "Biblia" existe y alguien puede estar haciendo uso de ella.

Castagnola se refería a su prodigiosa red de contactos criminales y políticos como su "Biblia", y en ocasiones bromeaba como si realmente fuera un libro. Nadie le dio demasiado crédito hasta su muerte, cuando empezó a circular el rumor e que ese documento existía, aunque nadie termina ponerse de acuerdo dónde se encuentra ni qué forma tiene, ¿Es verdaderamente un libro, un DVD o un archivo? Sea como sea, todos los miembros de La Liga de los Nueve estarían muy in-



LA METATRAMA DE EYES ONLY

En muchos juegos de rol con una ambientación tan definida como éste existe lo que llamamos *metatrama*, una especie de línea general en la que la ambientación va avanzando y en la que participan personajes creados por los escritores del juego, partidas preparadas para desarrollar la ambientación por derroteros definidos y, en general, hacen avanzar el mundo de juego como si de una novela se tratase. **Eyes Only** también tiene una metatrama, pero no es como la de los demás juegos de rol.

A lo largo de este libro y del resto del material oficial del juego encontrarás descritos hechos y personajes con sus objetivos y ambiciones. En una metatrama tradicional te dirían cosas como “este personaje no puede morir porque es vital para el suplemento que sacaremos el año que viene”, pero eso no ocurre en este juego. En este juego ningún personaje tiene inmunidad de guión si el Director de Juego no lo quiere, y ningún evento está predefinido. En este capítulo definimos cuales son las principales “tramas” que queremos tratar en el material que desarrollemos de **Eyes Only**, pero no de una forma normativa. Te vamos a contar qué planea Pierre Bullet, pero los detalles de cómo lo hará y si lo logra dependen de vuestro grupo de juego. Vamos a proponer algunos planes sobre la obra de Milo Braschi, pero no te vamos a decir cual era su plan final, sino que el Director de Juego puede definirlo en su propia Serie del juego. Cada uno de estos “Puntos calientes” puede dar lugar a incontables aventuras, y es muy posible que sólo uno de ellos se trate en una sola saga de aventuras. Como imaginarás, hay material como para jugar hasta que te aburras.

Posteriores suplementos de **Eyes Only** pueden indagar sobre estas tramas o proponer otras completamente diferentes, pero salvo que vosotros nos lo pidáis insistentemente no os daremos todas las respuestas. A veces es más divertido encontrar vuestras propias respuestas.

teresados en hacerse con un documento como ése, tanto para cubrirse las espaldas como para chantajear a otros miembros de la organización, pero todos sus enemigos también querían un trocito de este “pastel”.

Existe un problema adicional, y es que los rumores también indican que la “Biblia” está cifrada. Cole era muy paranoico y es fácil que exista algún intrincado algoritmo que oculte el contenido de este documento, y es por eso que algunas organizaciones interesadas en él, como El

Tigre Unido, están invirtiendo en mejorar sus departamentos de criptología.

Cualquier persona que sepa algo acerca de la Biblia Castagnola sólo puede esperar tener tiempo suficiente para descifrarla y conseguir mantener su propia seguridad con ello.

LA ISLA

En el año 2005, un avión procedente de Sydney, Australia, se estrelló en medio del océano en coordenadas sin determinar pues se había desviado de su rumbo. Este desgraciado accidente no habría llamado la atención de los miembros de las agencias de inteligencia sino fuera porque en él viajaba la Doctora Linda Lupker, una física que estaba trabajando en un interesante proyecto sobre la fusión fría.

La investigación de Lupker había llamado la atención de organizaciones como El Tigre Unido, La Agencia y Los Templarios, cada uno por sus particulares razones. Su desaparición fue investigada y se encontró un extraño patrón: otros científicos habían desaparecido en circunstancias similares en los últimos años.

No se reunieron más pistas, pero hace varias semanas Echeleon captó una mención a la Dra. Lupker y la palabra *shima*, que significa isla en japonés. Los más fantasiosos apuntan a que todas las desapariciones podrían estar orquestadas por alguna facción del mundo del espionaje que tiene retenidos a los científicos para que trabajen para sus propios fines. Conocer la ubicación de esa isla (o base secreta, pues “isla” puede ser sólo una forma de llamarla) y rescatarlos a todos sería una misión peligrosa, pero con una gran recompensa.

INSURRECCIÓN

La Agencia es, sin duda, una de las organizaciones de espionaje más grandes del mundo. Dividida en dos grandes ramas, la americana y la europea, su enorme volumen le permite involucrarse en prácticamente cualquier asunto del mundo. Pero eso está a punto de cambiar.

Pierre Bulet, el Director Adjunto de La Agencia en Francia, tiene otros planes. Durante los tres últimos años se ha dedicado a preparar lo que él llama en la intimidad “su guerra civil”. Pierre planea seccionar, repentina y sorpresivamente, la rama europea de La Agencia de la rama americana, y tiene recursos para hacerlo. Durante todo este tiempo emplea a agentes de confianza en las misiones que involucran a ambas ramas de La Agencia, a los cuales les da contramisiones destinadas a ir incrementando cada vez más el poder de la rama europea de la organización. Pronto todo estará listo, la inteligencia copiada en los servidores en Francia, los agentes dispuestos por toda Europa y suficiente poder político para evitar las represalias. Y entonces, sólo entonces, los americanos se darán cuenta de que están solos en el mundo. A ver cómo se las apañan.

El plan de Bulet se basa en un completo hermetismo pero, ¿Hay algo que pueda permanecer en el desconocimiento en el mundo del espionaje? Seguramente algunas organizaciones ya sepan de las intenciones del Director Adjunto y estén disponiendo sus propias fichas en el tablero para asegurarse un pedazo del pastel. La insurrección europea puede resultar muy cara a La Agencia.

MILO BRASCHI

Milo Braschi nació y murió en Italia hace más de cinco siglos. Sólo se le puede definir como erudito, ya que fomentó tantas o más disciplinas científicas como el mismísimo Leonardo Da Vinci. Nació en Parma en el 1447 y desde su más tierna infancia mostró un talento exacerbado para las artes y las ciencias. Esto le sirvió para realizar frecuentes trabajos para la nobleza y para la misma Iglesia, rumoreándose incluso que sirvió de asesor al Papa.

Sin embargo, Braschi destaca de sus coetáneos por sus desarrollos tecnológicos y sus profecías. Brachi superó a Da Vinci al avanzar conceptos como el genoma humano, la bomba atómica e incluso Internet. Asimismo, los textos de Braschi son excepcionalmente precisos al predecir eventos vitales como las dos Guerras Mundiales o las catástrofes terroristas del 11 de septiembre y 11 de marzo, por citar algunos ejemplos. Esto ha hecho que varias organizaciones como La Liga de los Nueve o El Sagrario estén interesados en averiguar más sobre la obra de Braschi, tratando de beneficiarse de su tecnología o visiones futuras.

Pero conseguir estos documentos no es tarea fácil. Aproximadamente cuatro años antes de su muerte, Milo Braschi cayó en desgracia de manos de los propios poderes que le habían beneficiado en el pasado, pues tanto nobleza como clero creían que las revolucionarias ideas de Braschi podrían conducir a una revuelta de las masas o alguna catástrofe que pusiera en peligro el *status quo*. En esos últimos años muchos escritos y obras se perdieron, y Braschi acabó siendo quemado en la hoguera, acusado de herejía.

A pesar de la muerte de Braschi y la pérdida de innumerables obras y reliquias, muchas de ellas han sobrevivido a lo largo del tiempo y están siendo recopiladas. Es más, se sabe que la propia línea de sangre de los Braschi pervive a través de una rama no directa de descendencia. M. Lorenz Braschi es uno de los últimos descendientes de

este sabio y se ha convertido en un estudioso de su obra, siendo habitualmente visitado para certificar la autenticidad de tal o cual pieza o para consultas.

Existen asimismo rumores de que existe una orden secreta dedicada a reunir el mayor número de artefactos Braschi posibles, seguramente para utilizarlos con algún fin desconocido. No existe información que apoye esta teoría, pero si fuera cierto es muy posible que algunos miembros ya estuvieran infiltrados en las organizaciones de espionaje siguiendo el rastro a las reliquias.

SELECCIÓN NATURAL

Durante la Segunda Guerra Mundial fueron muchos y muy variados los experimentos que los nazis realizaron. Gran parte de ellos fueron fructíferos y continuaron hasta nuestros días en la forma de desarrollos científico-técnicos espectaculares, mientras que otros sencillamente fueron olvidados. Selección Natural es el nombre en clave de uno de estos últimos.

No ha trascendido al público general quién era el científico encargado de Selección Natural, pero sus objetivos aparecen mencionados en varios informes diseminados por toda Europa: un sistema de “marcado” de individuos, que permitiera no sólo localizarlos en cualquier momento, sino también controlarlos o eliminarlos. Según parece, la investigación se detuvo por falta de fondos y de avances tecnológicos, pero es muy posible que tenga relación con las investigaciones actuales sobre el genoma humano.

Todas las organizaciones, grandes y pequeñas, ansían poner sus manos en un proyecto como Selección Natural. La capacidad de localizar a amigos y enemigos y de influir en ellos de la manera en que sea posible, resulta demasiado atractiva como para dejarlo escapar. Un arma capaz de destruir a todos los soldados de un ejército, de eliminar al agitador social, de chantajear a cambio de tu vida. Demasiado tentador, ¿No crees?



LA VERDAD SEA DICHA: ORGANIZACIONES

[TRANSMISSION ID:46300933]

[ACCESS LEVEL: FOR YOUR EYES ONLY]

DOCE HORAS ANTES

El mediodía en el centro de París era ajetreado, pero no más que en cualquier otra ciudad. La cafetería estaba atestada, y Mary se encontraba cansada por lo acaecido en la noche anterior. A pesar de ello, estaba alerta. "Bendita cafeína", pensó. En ese momento, un hombre de mediana edad entró en la cafetería y se sentó junto a ella.

- Tú no eres Kiley - le dijo en tono amenazante. Su acento era inglés, no francés.

- Martha está muy cerca, pero no nos engañemos, no confiaba en que usted fuera a aparecer.

- Ya - miró a ambos lados -, así que La Agencia se ha enterado.

- Efectivamente - ella asintió con la cabeza - y si proseguíamos con el plan, íbamos a vernos todos en apuros. Por eso adelantamos la entrega.

- Bien, pongamos que me fío de ti, muchacha... ¿Has traído el dinero?

- Claro. ¿Y tú el reloj?

- No, por supuesto que no. Está en un lugar seguro. Podréis recogerlo cuando tenga el dinero.

Mary hurgó en su cazadora y sacó un trozo de papel. Se lo tendió al hombre.

- Éste es el número de cuenta y la clave de acceso de la cuenta donde está el dinero. Puedes comprobarlo. Esperaré.

El hombre lo cogió y sacó su teléfono móvil.

- Claro que lo haré - se puso a teclear accediendo a la red con su teléfono. Pasaron unos minutos mientras comprobaba la veracidad de las palabras de Amy. Parecía complacido. Guardó el teléfono y le ofreció una pequeña llave.

- Hay una oficina de correos no muy lejos de aquí, en esta misma calle. Esta llave abre el apartado 47. Con el certificado que allí encontrarás podrás recoger tu reloj. Espero que La Liga lo disfrute, os ha costado caro.

- El uso que le demos en la Liga de los Nueve ya no es de tu incumbencia. Creo que ya es hora de marcharse. Amy dejó un billete de veinte euros para pagar su café y salió de la cafetería. Encontró la oficina de correos y siguió las instrucciones, recibiendo un gran paquete a cambio. Al salir le esperaba Dunphy con el coche que habían utilizado la noche anterior.

- ¿Eso es? - le preguntó a Amy al montarse. Ella asintió con la cabeza y él arrancó el coche. Menos de una hora después estaban todos reunidos: Michael Ingleby, el agente del FBI que perseguía cualquier pista sobre quién había matado a su padre; Martha Kiley, la agente de La Liga de los Nueve que había vivido engañada; Dunphy, el hombre sin memoria. Y ella, Amy Stone, la (ahora) ex-agente de La Agencia. Y el reloj.

Michael deshizo el envoltorio cuidadosamente, y dentro se encontraba un reloj visiblemente antiguo, pero a la par profusamente bello. Martha lo examinó y declaró que era un auténtico objeto Braschi. Mientras tanto, Amy observaba a Dunphy, que jugaba nervioso con aquella cadena que llevaba siempre encima, aquella que según los expertos en la obra de Milo Braschi era "La Conexión", que unía el corazón, el reloj, con el Alma, cuya naturaleza aún era desconocida para ellos. Un silencio incómodo se había apoderado de la habitación. Amy fue quién decidió romperlo.

- Bueno - dijo - tenemos trabajo que hacer.

Todos asintieron y se pusieron manos a la obra. En menos de doce horas todo habría acabado.

[END OF TRANSMISSION]

Actualmente existen siete organizaciones principales en **Eyes Only**. Cada una de ellas tomada individualmente es capaz de superar a cualquier agencia de espionaje nacional sin dificultades, pero juntas se reparten el mundo. Las siguientes páginas presentan cada una de estas organizaciones de manera exhaustiva, incluyendo información sobre sus objetivos, historia, estructura, procedimientos, sedes destacadas, miembros prominentes y misiones en las que han participado recientemente. Por supuesto, la información aquí contenida es estrictamente confidencial y requiere que el lector posea el grado de Director de Juego para continuar la lectura.

En la descripción de cada organización hemos seguido el mismo esquema, que presentamos a continuación:

- **Emblema** para identificar a la organización.
- Somera **introducción** de la organización.
- **Objetivos**: ¿Qué pretende la organización y por qué?
- **Historia**: una aproximación a lo que ha hecho de la organización lo que es hoy día.
- **Recursos**: qué cosas (dinero, personal, tecnología, etc.) hacen que la organización sea tan importante.
- **Estructura**: la forma en la que la organización está constituida para su funcionamiento.
- **Procedimientos**: descripción de tres aspectos clave de toda organización, el reclutamiento, el cumplimiento de las normas y la asignación de misiones.
- **Sedes destacadas**: algunos lugares interesantes para visitar si eres miembro de la organización.

- **Miembros prominentes**: un vistazo a algunas de las personalidades destacadas de la organización y por qué lo son.
- **Últimas misiones**: ejemplos de algunas misiones recientes de la organización, que pueden servir al Director de Juego como inspiración, ¡o incluso para hacer que sean los personajes jugadores quienes las realicen!

Para concluir el capítulo, en las últimas páginas se presentan otras organizaciones, no tan importantes como las principales, pero que sirven de ejemplo de las numerosas agencias menores que pueblan el mundo de **Eyes Only**.

CUESTIÓN DE NÚMERO

En las descripciones de las organizaciones hemos omitido intencionadamente los agentes disponibles por cada una de ellas para que un número no se convierta en una atadura para el Director de Juego, así como otros aspectos concretos. El volumen "real" de cada organización será determinado por él mismo en cada serie, si bien es cierto que hay ciertas proporciones entre las diferentes agencias; así, si las ordenáramos por número de agentes, las organizaciones seguirían el siguiente orden: La Liga de los Nueve, La Agencia, *Ketsu Shita Tora*, *Die Tempelritter*, *Il Sacratio*, El Kiswa, Acción Global y El Círculo.



La agencia

Aunque algunos consideran que La Agencia no es sino una CIA hiperdesarrollada, lo cierto es que estamos ante una de las principales organizaciones del mundo, tanto en recursos (económicos, humanos y tecnológicos) como en implantación a lo largo y ancho del globo. La Agencia, suelen decir sus agentes, no está en todas partes, es todas partes.

OBJETIVOS

Los objetivos de La Agencia son el análisis y la prevención de las amenazas terroristas, la contención de las amenazas contra la seguridad mundial y la salvaguarda del orden capitalista en el mundo.

No obstante, estos objetivos han sido interpretados de forma más o menos laxa por sus dirigentes, de manera



que podría decirse que La Agencia es un instrumento de los gobiernos occidentales para garantizar el *status quo*. Si un grupo radical checheno se hace con una nueva arma química, La Agencia dispondrá a sus agentes para hacerse con el antídoto antes de que los terroristas efectúen su ataque, si un dictador de un país de África es considerado un mal menor frente a la alternativa que supondría su caída, allí estará La Agencia para garantizarle una larga vida de gobierno.

HISTORIA

La Agencia surge a partir de las agencias de los diferentes gobiernos occidentales (fundamentalmente EEUU, Inglaterra y Francia) con el fin de la Guerra Fría. Durante esos años todos los servicios de espionaje habían experimentado un crecimiento exponencial, al igual que otros grupos como los cárteles, las mafias internacionales y los terroristas.

Es por esto que no es extraño que en 1987 un hombre llamado James Murrington, americano de ascendientes ingleses, propusiera la unión de los “países del mundo libre” en una alianza que garantizara el bienestar global en los años venideros.

En perspectiva, sería absurdo decir que todos los países se mostraron de acuerdo con la propuesta, pero lo cierto es que la posición hegemónica de los Estados Unidos de América no permitía un perfecto intercambio de pareceres. Precisamente, algunos analistas consideran que La Agencia parte de un defecto congénito al apoyarse fundamentalmente en los EEUU. Quizás para acallar dichos comentarios la organización ha incrementado sustancialmente su presencia en el Viejo Continente.

Fuera como fuese, el caso es que a principios de 1988 las instalaciones de la CIA en Langley contaban con un área adicional dirigida por James Murrington, una división en apariencia pequeña pero que realmente contaba con tres veces los recursos de la CIA. Murrington se encargó personalmente de la administración hasta 1990, creando la estructura organizativa y estableciendo los protocolos que aún hoy permanecen.

Desde entonces, La Agencia no ha parado de crecer: lo que en 1988 se gestionaba en una pequeña oficina en el siglo XXI requiere de bases instaladas en cada uno de los países aliados, además de dos centros de operaciones sitios en Langley (EEUU) y Lyon (Francia).

Tampoco ha estado precisamente quieta por lo que se refiere a trabajo: además de participar en la recuperación de reliquias y de avances científicos, La Agencia ha inter-

venido a través de sus agentes en conflictos como las Guerras del Golfo, los atentados terroristas sobre Nueva York, Madrid y Londres o el conflicto del Líbano. Básicamente, podría decirse que no hay conflicto internacional (conocido o no por el gran público) en los últimos veinticinco años del que La Agencia no haya participado en mayor o menor medida.

Recientemente, El Tigre Unido y El Kiswa se han revelado como los principales enemigos de La Agencia, aunque poseen información de las demás organizaciones de espionaje y siguen su evolución de cerca.

RECURSOS

Desde su creación, La Agencia ha contado con la financiación de todos los gobiernos occidentales a partir de las partidas de fondos reservados que destinan a sus propias agencias de espionaje, tomando de cada una de ellas una parte proporcional a los recursos del país y su representación en la propia agencia. Los principales contribuyentes son, por este orden, Estados Unidos, Francia, Canadá, Inglaterra y España.

Además, las divisiones de La Agencia existentes en cada país tienen la potestad de utilizar los recursos de las agencias de espionaje locales (Por ejemplo, la CIA en EEUU) si es necesario para su trabajo. De hecho este uso es más frecuente del que pueda parecer, de manera que muchas bases de una agencia nacional lo son también de La Agencia. Es frecuente que un agente de un servicio local realice una misión para La Agencia sin llegar a sospechar para quién trabajó realmente.

Hablando en términos concretos, esta organización cuenta con agentes entrenados y con experiencia de campo de excepcional calidad, pues son elegidos entre los servicios locales de los países miembros. Sus tecnólogos son los mejores que podemos encontrar en Occidente y sus partidas de gastos son continuamente superadas y reestructuradas. La Agencia no conoce sus límites reales porque continuamente rebasa los que le imponen los políticos.

“No hay gasto suficiente como para justificar que dejemos de hacer nuestro trabajo” dijo el Director Alexander Borgstrom en una ocasión, la verdad es que parece estar en lo cierto.

ESTRUCTURA

El organigrama de La Agencia parte del Director de la misma, elegido por un comité compuesto por represen-



DIRECTORES DE LA AGENCIA

Hasta ahora han existido seis Directores de La Agencia. Todos ellos han finalizado su relación con la organización a la par que su mandato y ahora gozan de un retiro en lugares desconocidos para todos salvo para ellos mismos. No obstante, la toma del cargo de Director de La Agencia incorpora una cláusula de servicio a perpetuidad, de manera que cualquier Director puede ser llamado al servicio, bien sea como asesor o como analista. Hasta ahora nunca ha sido necesario recurrir a esta cláusula.

1988-1990. James Morrington. El primer Director de La Agencia trabajó incesantemente durante dos años para que ésta fuera lo que es ahora. Sin embargo, un infarto le llevó a separarse de la dirección, delegando en su segundo de a bordo. Supuestamente, Morrington sigue residiendo en las cercanías de Langley y es frecuente encontrarle tomando algo con algún compañero, entre ellos el actual Director, Jack Summers.

1991-1995. Alfred Logan. La mano derecha de Morrington fue un hombre gris y metódico, que procedió sistemáticamente a ejecutar el plan de su predecesor y amigo. Falleció en un accidente de avión en las Navidades de 1995 cuando se dirigía a Albuquerque para encontrarse con su familia.

1996-1999. Alexander Borgstrom. Los años pasados por Borgstrom al frente de La Agencia también son conocidos como "Los años tranquilos". Borgstrom ya era mayor cuando ascendió al puesto y se jubiló en él. Todos guardan un buen recuerdo de él, de su gestión y de su carácter conciliador.

2000-2001. Sir Geoffrey Lawhead. Lawhead es hasta la fecha el único Director no americano de La Agencia. Procedente del MI-5, este inglés recibió el título de Sir en sus tiempos como agente de campo. Fue bajo su mandato cuando los miembros europeos de La Agencia recibieron una mayor atención y precisamente esta atención le granjeó numerosas enemistades que no tardaron en presionarle cuando ocurrieron los atentados del 11 de Septiembre. Fue entonces cuando Lawhead renunció a su cargo y abandonó La Agencia.

2002-2004. Samantha Harrison. La sucesora del Director inglés supuso para La Agencia una promesa de renovación: fue la primera mujer y la primera persona de raza negra en desempeñar tal cargo dentro de la organización. Sin embargo, fueron célebres sus crisis a lo largo de su mandato que la llevaron a renunciar en el año 2004. Actualmente se mantiene como informadora de La Agencia, bajo el trato de los psicólogos de la organización.

2005-Presente. Jack Summers. El actual Director de La Agencia ha manifestado varias veces sus deseos de proporcionar a la organización la estabilidad que hasta ahora no ha conseguido. Este hombre de mediana edad ha iniciado diversas acciones en pos de esa estabilidad, aunque sus logros aún están por verse.

tantes de los países miembros. Desde las instalaciones de Langley, el Director coordina toda la organización, apoyándose en un pequeño grupo de Asesores (de entre tres y seis personas).

Debajo del Director y sus Asesores encontramos las bases nacionales o divisiones. Estas bases son lideradas por los llamados Directores Adjuntos. Además de sus labores de coordinación nacional, los Directores Adjuntos representan una importante fuerza por dos razones: sólo los Directores Adjuntos pueden optar al puesto de Director y sólo ellos pueden presentar una moción de censura sobre el Director, para lo cual se requieren dos tercios del total de votos.

En la mayoría de los países, el Director Adjunto coordina personalmente al grueso de los agentes, bien sea por órdenes directas o bien a través de Ayudantes. Sin embargo en algunos lugares como EEUU existen algunas células locales en lugares especialmente relevantes como Nueva York o Los Ángeles.

Dentro de una división encontramos siempre cuatro tipos de agentes: administrativos, analistas, agentes de

campo y tecnólogos. Los movimientos de personal entre las divisiones para misiones concretas son habituales, siempre y cuando se justifique por qué es necesario ese traslado (porque el agente ha participado en una misión previa, por sus conocimientos específicos y otras razones similares). La figura del Supervisor existe, como un agente veterano que ayuda a otros agentes, por ejemplo sirviendo de enlace con un infiltrado, aconsejando a los novatos, etc.

PROCEDIMIENTOS

Reclutamiento. Los agentes de La Agencia son siempre reclutados desde las agencias de espionaje locales de los países miembros. Los agentes son examinados por un ojeador sin saberlo y éste evalúa un amplio número de variables, entre las que se encuentra la tolerancia a la incertidumbre, la lealtad o la confianza. Aquellos que se consideran aptos reciben una invitación para unirse a una rama secreta de su organización, de manera que los que aceptan son introducidos en un programa de adiestramiento especial sin saber que es a La Agencia a quienes sir-

ven. Únicamente cuando han superado estos procedimientos son presentados a La Agencia e introducidos en una de sus divisiones.

Como puede apreciarse, el coste real para la formación de los miembros de La Agencia es inferior al de las demás organizaciones, puesto que sus agentes ya han sido formados como espías y sólo deben ser actualizados a las demandas de su nueva organización. Esto ha permitido a La Agencia gozar siempre de un saneado número de agentes, garantizando su expansión y permanencia en el panorama mundial.

Normas. Además de las cláusulas de confidencialidad, lealtad y demás existentes en cualquier servicio de espionaje, La Agencia exige a sus agentes que se sometan a revisiones psicológicas anuales para evaluar su estabilidad mental: los primeros años de vida de la organización se saldaron con un elevado número de bajas por diversos trastornos y desde entonces nadie quiere que algo así se repita. Las relaciones personales entre agentes, especialmente entre supervisores y agentes, también están perseguidas.

Por otro lado, La Agencia mantiene la política de uso de fuerza no letal con civiles en cualquier circunstancia. Si durante una misión una persona no perteneciente a las fuerzas enemigas fallece, el agente deberá ser evaluado por una comisión. En caso de que sea hallado culpable, los cargos pueden ir desde una amonestación hasta reclusión en una de las prisiones de la organización.

Misiones. Cuando surge una misión, el Director Adjunto (o el Coordinador responsable de área local, si es el caso) elige a los agentes que participarán en la misma y organiza una reunión junto con los tecnólogos y analistas. Juntos, llevarán a cabo el *briefing*, donde se concretará la manera en la que van a llegar a cabo su trabajo. Posteriormente a la misión debe redactarse un informe detallado de la misma.

SEDES DESTACADAS

Alejandría. También conocida como La Biblioteca, Alejandría es una pequeña base situada en cerca de Fátima, en Portugal, creada a principios de los 90. Los objetivos de Alejandría son recopilar todo tipo de reliquias, antigüedades y tesoros que pueden ser interesantes para otras organizaciones como *Die Tempelritter* para su estudio y catalogación.

Edificio Ellis. Situado en un céntrico rascacielos de Nueva York y oculto al gran público, el Edificio Ellis es la vanguardia de La Agencia. Reclutados a través de un bien organizado sistema, las mejores mentes de Occidente se dan cita aquí para preparar al mundo

para el mañana. Sea cual sea el campo del saber, el Edificio Ellis cuenta con instalaciones para que los más brillantes científicos trabajen con libertad. Desde 1997, el programa cuenta con una división para jóvenes promesas, niños reclutados en su último año de colegio para unirse a la organización cuando sean adultos.

Langley. La sede más importante de La Agencia. Enmascarada dentro de la CIA, la división de Langley es el lugar desde el que se toman las decisiones estratégicas de la organización y donde se pueden encontrar al Director y sus Asesores.

Lyon. La división de Lyon, en Francia, ha crecido espectacularmente en los últimos cinco años. Ya en su fundación en 1990 su volumen y posibilidades de crecimiento la revelaban como la principal sede europea de La Agencia, pero fue bajo el mando del Director Lawhead cuando se aprobó el "Programa Lázaro", destinado a preparar a la división de Lyon para asumir el mando operativo de La Agencia en caso de que algo ocurriera en Langley. Hoy día, ser destinado a Lyon es casi tan importante como hacerlo a Langley, siendo considerado como una distinción de honor dentro de la organización.

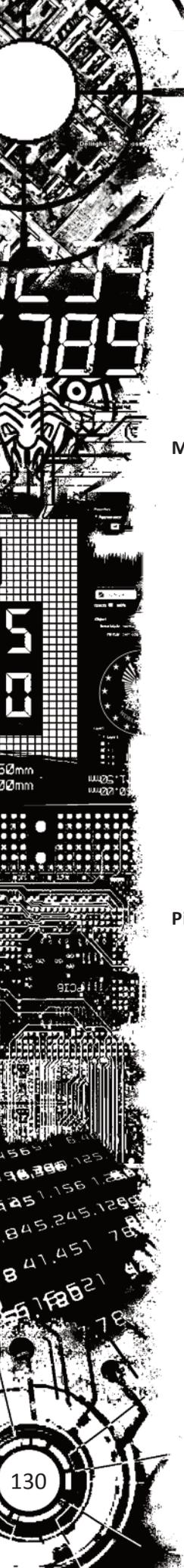
OPCAT. OPCAT son las siglas de Observatorio Permanente de Contraespionaje y Actividad Terrorista. Este organismo, sito en Los Ángeles, realiza informes de actualización semanales al Director a partir de la información recogida de las divisiones y de sus propias fuentes de información. Además, gestionan una versión optimizada de Echelon (la mayor red de espionaje del mundo, capaz de analizar y clasificar automáticamente las comunicaciones del mundo entero) introducida a principios de 2006, que mejora en un 40% las funciones de la versión ordinaria.

MIEMBROS PROMINENTES

Jack Summers. Para muchos, Jack Summers fue un desconocido hasta el año 2001, cuando apareció sin más para oponerse políticamente a Samantha Harrison. Según parece, Jack había pasado la última década como infiltrado en un grupo criminal (aunque los detalles no han sido revelados públicamente, parece ser que se trataba de La Liga de los Nueve) y a su vuelta al servicio corriente se demostró como un hábil estratega, lo que le permitió hacerse con el cargo de Director Adjunto de Los Ángeles, el cargo más importante tras el de Director.

Mientras sus hombres trabajaban de manera impecable y se ganaban una bien merecida fama, Jack se posicionó como un rival de Samantha Harrison. Cuando ésta cayó, los Directores Adjuntos opuestos a ella le





consideraron una alternativa a lo que se venía haciendo hasta ahora y fue nombrado Director. Desde el puesto, Jack intenta que La Agencia se mantenga al día frente a sus enemigos, más rápidos y sin necesidad de perder el tiempo en los sutiles juegos de la diplomacia internacional.

La vida privada de Jack es un desastre: durante sus diez años de ausencia su esposa falleció en un accidente de coche y su hijo pensó que él les había abandonado y no quiere saber nada de él. Quizás por esto Jack se haya refugiado en el trabajo y pase los días trabajando para La Agencia, tanto dentro como fuera de su oficina.

Mary Hobb. Mary es una agente del siglo XXI. Reclutada a los 23 años por el servicio secreto italiano, esta norteamericana fue introducida en La Agencia a los 25, y en sus cinco años se ha ganado una excelente reputación como agente de campo. Su especialización son las infiltraciones en oficinas y bancos, aunque también se ha codeado con la *jet set* en Mónaco y Marbella. Se rumorea que ha tenido un idilio con uno de los galanes de la organización, Tomás Santos.

Sin embargo, si por algo es conocida la señorita Hobb es por su padre, Nicholas Hobb, un veterano agente de la CIA que lleva trabajando para La Agencia desde su fundación. Mary reprocha a su padre no haberle hablado de su doble vida y además sospecha que su temprano acceso a La Agencia se debe a su padre y no a sus méritos. Por ello, se ha mantenido en la División Italiana mientras que Nicholas trabaja en Langley.

Pierre Bulet. De cincuenta y siete años de edad, Pierre procede de la *Direction Générale de la Sécurité Extérieure* (DGSE) la cual abandonó al ser reclutado por el gobierno francés para asumir el cargo de Director Adjunto de La Agencia en el país. Pierre es un hombre de despachos, aunque pelea en ellos con la ferocidad de un veterano de guerra. A diferencia de Langley, donde los Directores se han sucedido a lo largo de los años, Pierre ha conseguido que la sede de Lyon no sólo se mantenga bajo su cargo, sino que crezca de una forma coherente y con una creciente familiaridad entre sus agentes, a los que él se refiere cariñosamente como “mis chicos”.

Entre los Directores Adjuntos de La Agencia, Pierre Bulet es sinónimo de aliado forzoso. Nadie quiere enemistarse con él y quienes lo hacen pronto se encuentran sin aliados. Pierre no amenaza, pero todos suelen encontrar sus sugerencias de lo más recomendables. Se rumorea que Pierre ambiciona el puesto de Director, pero nunca lo ha manifestado, ni delante de sus amigos.

Pierre es reservado con su vida privada. Tiene un hijo y una hija, gemelos, de cuya madre se divorció en 2001. Ahora los tres viven en Canadá, si bien mantiene contacto frecuente con sus hijos, algo que se ha acentuado desde que estos cumplieron la mayoría de edad.

Tomás Santos. Apuesto y seductor, Tomás está más cerca del estereotipo de las películas de espías que de sus análogos reales. De antepasados españoles, este argentino criado en Inglaterra se desenvuelve igual de bien en cualquier parte de los puntos cardinales, fruto de una juventud ligada a los viajes y la auto-exploración. De hecho, al contrario que muchas otras personas, Santos suele contar que fue un viaje al Tíbet lo que le hizo comprender que la vida era corta y que debía de aferrarse a lo que pudiese, y eso incluye el alcohol, las mujeres y la buena vida en general.

Santos trabaja para la sede en Reino Unido de La Agencia, aunque él mismo se ofrece a las demás divisiones porque, en sus propias palabras “le encanta viajar”. No se le conocen familiares ni amigos más allá de sus propios compañeros de trabajo, aunque tiene una fama de seductor que crece con cada misión. Santos no es un hombre de armas, sino un experto en caer bien a la gente y que ésta haga lo que él quiere sin que sepan que no ha sido una idea propia.

ÚLTIMAS MISIONES

Recientemente, La Agencia ha participado en tres misiones de especial relevancia. La primera de ellas, bautizada como “Acción de Gracias”, consistió en un ataque conjunto sobre la rama militar de El Kiswa durante el cual se destruyeron cinco de sus bases en Oriente Próximo. Durante los ataques la organización consiguió hacerse con un gas nervioso cuya utilización era inminente. Desde entonces El Kiswa y La Agencia no han tenido más encontronazos.

La misión conocida como “Amistad” supuso un golpe de efecto contra los miembros de El Tigre Unido. Un pequeño grupo de agentes se introdujo en China y rescató a tres científicos de un hospital de la agencia rival. Actualmente, los científicos prestan sus servicios a La Agencia, lo cual ha permitido mantener la posición estratégica de la misma respecto a sus rivales.

Por último, la operación “Excalibur” fue realizada en Liberia (África) con objeto de mantener en el poder a Charles King. Esta misión formaba parte de un plan estratégico puesto en marcha por la Directora Harrison para enfrentarse a las fuerzas de El Sagrario en el continente negro. Sin embargo, el ascenso de Ellen Johnson-Sirleaf, la primera Presidenta de un país africano, parece indicar que los esfuerzos de “Excalibur” fueron en vano.

DIE TEMPELRITTER

Die Tempelritter es una organización que despierta suspiros en todo el mundo. Da igual cuánto logres saber de ella: siempre hay una capa más. Las imágenes de agentes alemanes tratando de descongelar el cuerpo incorrupto de Hitler son tan erróneas como la de caballeros vestidos en brillante armadura, pero ninguna de esas dos visiones es menos probable que sus verdaderos planes.

OBJETIVOS

A pesar de lo que todo el mundo pueda pensar, *Die Tempelritter* no quiere un IV Reich. A decir verdad, le resulta bastante indiferente lo que ocurra con su Alemania natal, siempre y cuando no influya en sus intereses. Realmente, los templarios persiguen un gran número de objetivos, pero todos conducen a lo que ellos llaman *Die Enthü-*



Ilug, La Revelación. Aunque La Revelación es algo conocido solamente por agentes de rango superior dentro de la organización, es frecuente que se adelanten partes de ella a quienes destacan entre los templarios.

Pero, ¿Qué es exactamente La Revelación? Según parece, es un secreto que da acceso a un poder inconmensurable y que sólo estará al alcance de la Humanidad en un momento muy determinado predicho por una serie de profecías, ninguna de las cuales ha sido descubierta jamás por el gran público. *Die Tempelritter* las conoce y, es más, está asegurándose una posición privilegiada para asegurarse de que ese poder inconmensurable sea suyo cuando ocurran.

A lo largo de los años la organización ha estado envuelta en conflictos internos respecto a dichas profecías: el mensaje literal está claro, sin embargo su interpretación no. Es conocido el caso de un grupo de disidentes que trataron de recrear las profecías durante la época cúlspide del III Reich, sin embargo antes de que pudieran cumplir su plan fueron detectados, erradicados y sus linajes familiares exterminados. Este hecho ha sido conocido como La Purga (*Die Bereinigung*).

Dentro de los objetivos seguidos por los templarios para cumplir su gran destino encontramos la adquisición de reliquias relacionadas directa o indirectamente con las profecías, el mantenimiento de la posición de la organización dentro del panorama mundial (garantizando su influencia en organismos como las Naciones Unidas) y el desarrollo de su Proyecto Mendel.

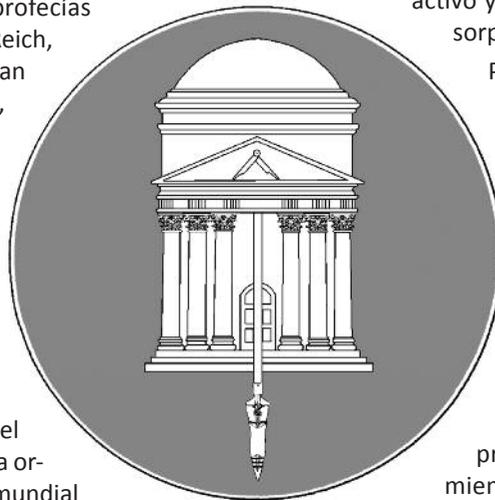
HISTORIA

Entre los que temen a *Die Tempelritter* se suele rumorear que su origen se remonta a los caballeros templarios. Este dato, aunque incierto, no deja de encerrar ciertas dosis de verdad, pues fue Tobias Richter quién estableció la organización en 1837. Richter era un descendiente de los templarios originales y encontró entre las pertenencias de su familia transcripciones de La Revelación, así como interesantes textos de su bisabuelo detallando los árboles familiares de los caballeros del temple: sus semillas se habían esparcido por toda Europa y, aunque no todos ellos eran conscientes de su legado, algunos aún recordaban la gloria de sus antepasados.

Richter visitó de manera encubierta a los descendientes de los templarios y a aquellos más prometedores les habló de *Die Enthüllung* y de la necesidad de reconstruir la orden para acceder a ese gran poder. No está claro si

el propósito de Tobias Richter era conseguir dicho poder para sus propios fines egoístas o prevenir su mal uso por parte de terceros, pero el caso es que antes de mediados del siglo XIX Los Templarios habían vuelto al mundo.

Durante los primeros años la dispersión de los miembros de la organización supuso que ésta pareciera más un club de caballeros que un verdadero ente operativo. Fue entonces cuando la organización sufrió un verdadero cambio: bajo el mando de Richter se inició el Plan Mendel, destinado a garantizar no sólo la continuidad de los templarios a lo largo de la historia, sino también a que éstos fueran auténticos *überman*, superhombres. Con tal fin, constituyeron un plan de mejora genética por medio de apareamientos con personas escogidas, de manera que los descendientes de los templarios engendraban solamente con aquellos que consideraban que podían mejorar en algo la "raza templaria". Hoy día el plan sigue activo y sus resultados son, cuanto menos, sorprendentes.



Paralelamente a este plan, las distintas células de la organización se fortalecieron reclutando a miembros que, si bien desconocían los objetivos reales de los templarios, sí eran afines a los objetivos a corto plazo o eran leales por medio del dinero, recurso que nunca ha escaseado para ellos. Para cuando llegó el siglo XX, los templarios eran una organización secreta amplia, con un intrincado protocolo de contactos entre sus miembros y una cúpula de líderes que ejercían su poder a través de incontables subordinados. Fue este uno de los dos periodos donde más reliquias consiguió la organización: el segundo sería durante la II Guerra Mundial.

A propósito de los conflictos bélicos, resulta interesante destacar que fue durante la "Gran Guerra" cuando *Die Tempelritter* pasó de ser una organización clandestina a ser una agencia de espionaje. Durante esos años la organización se vio dividida y debilitada por el conflicto bélico y muchas veces los fines personales primaron sobre La Revelación. Cansados de ello, los dirigentes de la organización decidieron literalmente reconstruirla desde cero, destruyendo en el proceso todo aquello que podía dificultar su transformación: muchos agentes fueron traicionados, muchos locales ardieron hasta los cimientos "por la guerra" y aquellas personas que sabían demasiado jamás volvieron de las trincheras. Al acabar la I Guerra Mundial la organización *Die Tempelritter* había desaparecido, pero la agencia *Die Tempelritter* había nacido y estaba aquí para quedarse.

EL PROYECTO MENDEL

Hoy día, el Proyecto Mendel sigue su curso. Tras varias generaciones de cruzamiento estrictamente controlado, los descendientes de Los Templarios son hombres y mujeres de excepcional salud física e intelecto privilegiado, aunque ni siquiera un diez por ciento son conscientes de su herencia, y así es como *Die Tempelritter* quiere que sea.

La razón de esto es que los templarios no desean que sus descendientes se unan a su organización si no es preciso, saben que sus planes son a un plazo de tiempo incierto y no quieren precipitarse. Por ello, controlan la descendencia de sus miembros y, cuando pueden, influyen en quienes no lo son, recurriendo a cosas tales como contratar a personas para que seduzcan a estos "blancos", a recoger el esperma de los varones si estos son donantes del mismo o, si es necesario, incluso a violaciones. Mucho más frecuentes que estos sórdidos casos son los agentes en activo que viajan por el mundo y que aprovechan la ocasión para flirtear con las personas que consideran candidatas adecuadas. También existe una serie de agentes especialmente aptos genéticamente, que realizan misiones de infiltración a largo plazo, estableciendo una familia, teniendo el mayor número de descendencia posible y posteriormente siendo extraídos fingiendo su muerte o, cuando no es posible, su desaparición como si fuera un abandono del hogar.

No obstante, los desarrollos científicos han abierto un gran avance para *Die Tempelritter*. Al margen de sus métodos casi artesanales de estudio genético, que coordinan desde una pequeña base en Irlanda, después de la II Guerra Mundial abrieron una base en Brasil dedicada al estudio de la manipulación genética y la clonación. Algunas personas dentro y fuera de los templarios rumorean que en algunos de esos experimentos se ha conseguido crear criaturas de gran fuerza física preparadas exclusivamente para matar, si bien no existe todavía confirmación al respecto.

Bajo su nueva encarnación los templarios eran una agencia de espionaje, dirigida como en el pasado por una elite que conocía los fines y objetivos de la misma y por una red de agentes que sabían tanto cuanto necesitaban saber, apoyados por una fuerte red de aliados en toda Europa. El resto, como suele decirse, es historia. *Die Tempelritter* continuó su crecimiento en los años siguientes, convirtiéndose pronto en una agencia de espionaje a tener en cuenta, especialmente en lo que se refiere a artefactos antiguos.

RECURSOS

Los recursos de Los Templarios son fundamentalmente económicos, aunque su mayor problema es la liquidez. Poseen cientos de millones, pero la mayor parte de ellos están en propiedades, fondos de inversión o diversas empresas. ¿Quieres un coche? *Die Tempelritter* tiene una empresa que los fabrica, pero si necesitas mil millones de dólares para mañana hará falta algo de tiempo.

De hecho, es excepcional la cantidad de recursos materiales que tiene la organización a su disposición: desde antiguos castillos en el centro de Europa hasta modernas instalaciones científicas en los Estados Unidos. Sus empresas abarcan también todos los sectores, aunque podemos destacar una importante empresa farmacéutica, una automovilística y una armamentística.

Por lo que se refiere a sus agentes, *Die Tempelritter* ha sacrificado la cantidad por la calidad. Sus sistemas de

reclutamiento son lentos, pero se aseguran que cuando un agente inicia su primera misión está tan preparado como lo estaría un veterano de La Liga de los Nueve o de La Agencia. Existe además una cúpula de agentes de elite formada por descendientes de los templarios, aunque no hay ningún rasgo que los distinga a simple vista.

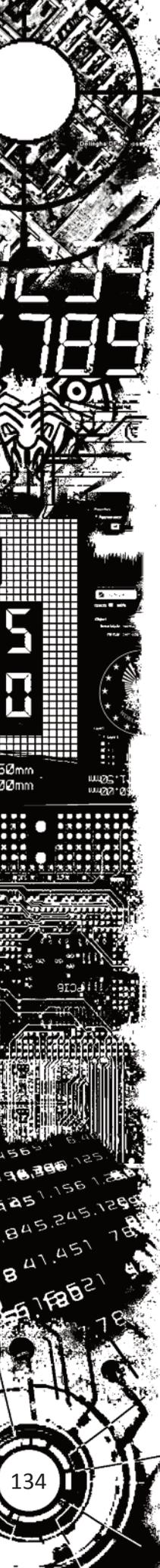
También deberíamos destacar el interés que *Die Tempelritter* ha mostrado recientemente por la carrera espacial. Es conocido que ha realizado inversiones para que el equivalente asiático de la NASA sea competitivo con el rival occidental, aunque sus planes al respecto se los reservan para ellos mismos.

ESTRUCTURA

Los templarios tienen una estructura piramidal rígida y ciertamente inmovilista. La base está formada por los agentes que ignoran los detalles de la organización a la que sirven (la existencia de La Revelación y sus implicaciones) y que por lo general consideran el tema de la Orden del Temple poco más que una paparrucha sin fundamento, como si sus jefes se hubieran puesto ese nombre sólo para dar un poco más de miedo. Encima de ellos están los agentes veteranos que han sido iniciados en la orden. Jamás tendrán el mismo rango que un agente descendiente de los templarios, pero se aproxima bastante.

Radicalmente diferentes son los miembros que sí descienden de los caballeros. Para ellos, *Die Tempelritter* es más que una agencia de gran poder: es una familia. Los





más ancianos ocupan el puesto de líderes de la organización y un círculo de sabios dirige los destinos de la organización. Debajo de ellos están todos los demás miembros, ordenados no tanto por su edad como por su experiencia, aunque son dos conceptos muy relacionados en esta agencia.

Los rangos dentro de la organización reciben los siguientes nombres: Sirviente, para los agentes que no tienen la sangre del templo y que ignoran la existencia de La Revelación. Escudero, para los que han progresado más allá de su primer rango. Los siguientes rangos están reservados para aquellos templarios con derechos de sangre y son por orden de importancia: Caballero, Prior (quien supervisa las misiones de los caballeros, hace reclutamientos, etc.), Maestre (miembro del consejo de la organización) y Gran Maestre (dirigente de *Die Tempelritter*). Para ascender del grado de Caballero al de Prior es necesario que pasen muchos años y que la persona muestre su valía en innumerables misiones, sin embargo los beneficios de pertenecer a una organización como ésta no varían sustancialmente entre uno y otro rango.

PROCEDIMIENTOS

Reclutamiento. Los templarios tienen dos vías muy diferentes de reclutamiento, aunque ambas son lentas y laboriosas. Por una parte tenemos aquellos que son descendientes de los templarios originales y que son objeto de una cuidadosa observación desde su juventud. A lo largo de los años, ojeadores entrenados (también descendientes de Los Templarios) tratarán de evaluar la idoneidad del sujeto o, si se le descarta, determinar si es apto para el Proyecto Mendel. Cuando una de estas personas es considerada apta el ojeador suele presentarse ante él, satisfaciendo los deseos del candidato poco a poco hasta lograr que desee descubrir su legado, de una manera ligeramente similar a como ocurriría en una secta. Una vez reclutado, el agente es entrenado individualmente por su ojeador y cuando esa fase concluye es presentado a los demás herederos del legado y se le da a conocer su parte en La Revelación.

La otra vía, mucho más utilizada, es la que sirve para reclutar al grueso de agentes, aquellos que no son partícipes del legado de Los Templarios. La organización se acerca de una manera similar a la detallada en el caso anterior, aunque ésta vez el proceso previo es más exhaustivo, seleccionando a personas que por su perfil psicológico y social sean adecuadas para satisfacer las necesidades de *Die Tempelritter* en las diferentes tareas. Un agente reclutado por este procedimiento es entrenado junto a otros candidatos con los que frecuentemente realizará misiones para crear cierta complicidad y amistad entre ellos.

Normas. *Die Tempelritter* es rigurosa con sus normas, aunque éstas pueden parecer curiosas o incluso arbitrarias a los extraños. Más allá de las típicas normas de confidencialidad y los protocolos de contacto y misión, las normas de los templarios se refieren a aspectos muy concretos y puntuales, siempre controlados a través del superior del agente. Por ejemplo, a un agente se le puede exigir que deje de relacionarse con uno de sus vecinos y no es obligatorio explicarle el porqué. Entre los agentes de alto rango (aquellos vinculados hereditariamente) no se les suelen exigir este tipo de cosas y cuando se hace sí suele haber algún tipo de justificación.

Además, este tipo de agentes tienen como cláusula adicional informar de todo aquello que encuentren a lo largo de sus misiones y que pudiera estar vinculado con La Revelación. De hecho la organización tiene un documento que actualizan mensualmente con las líneas que están investigando para que sus agentes estén alerta.

Misiones. Si *Die Tempelritter* necesita que un agente cumpla una misión, enviará a su superior para que se la comunique personalmente. Las instrucciones suelen ser claras y la tecnología a emplear ya estará determinada previamente, aunque con frecuencia los agentes pueden hacer sus propias peticiones y si su superior las encuentra razonables suele concederlas. Cuando el agente cumple su misión hace el informe según el protocolo y su trabajo concluye hasta que vuelve a ser llamado. De hecho, es frecuente que los agentes de campo no visiten las sedes de los templarios salvo que sean llamados por alguna circunstancia especial, en general todos viven vidas normales entre gente corriente, al menos hasta que salen a trabajar...

SEDES DESTACADAS

Berlín. La capital alemana es la sede comercial de la organización y una de las más potentes fortalezas de los templarios. En un moderno edificio algunos de los agentes más talentosos dirigen inversiones millonarias por todo el mundo que les permitan mantener sus diversas unidades secretas. La Agencia y el gobierno alemán han intentado varias veces infiltrarse o dificultar las acciones del grupo a través de esta sede, pero jamás han tenido éxito.

Miravet. Situado en España, este pequeño pueblo parece justamente lo que es, un pequeño pueblo. Sin embargo, existe una serie de sistemas cavernosos bajo la ciudad, que fueron utilizados por los templarios que lo habitaron hace cientos de años. *Die Tempelritter* utiliza esta sede como prisión, al igual que otros sitios en lugares aislados o extraños, equipados con todo lo que necesitan para garantizar que las estancias a largo plazo sean de todo menos confortables.

Plymouth. En el sudoeste de Inglaterra *Die Tempelritter* tiene un pequeño centro de investigación desde el que gestionan el árbol genealógico de Los Templarios. Aquí no se hace sólo una tarea de recopilación de datos, sino que sus científicos son quienes deciden qué personas son aptas o no para contribuir a la pureza genética de los herederos de La Revelación.

Porto Alegre. La base de *Die Tempelritter* es pequeña, pero importante para sus dirigentes. Desde Porto Alegre se dirigen los experimentos del Proyecto Mendel, lo que la convierte en una apuesta estratégica para los próximos años. La base está fuertemente protegida y los científicos que trabajan en ella viven dentro del complejo, estando restringidas sus salidas para evitar que los secretos de los templarios se divulguen.

Samara. Cerca del río Volga se encuentra esta población de más de un millón de habitantes. De gran potencia industrial y universitaria, los templarios supieron fortalecerse en Rusia a través de Samara. Una de las bases más grandes de la organización está aquí y uno de los bunkers cercanos alojó en algún momento de los últimos años los artefactos relacionados con La Revelación rescatados por *Die Tempelritter*. Se desconoce si siguen aquí en la actualidad.

MIEMBROS PROMINENTES

Adala Hoppe. La historia de Adala es ampliamente conocida dentro de *Die Tempelritter* y, aún así, muchos no le dan crédito. Hace cinco años, esta austriaca realizó un robo en El Cairo, siendo detectada por agentes de El Kiswa. Fue dada por muerta y todos los templarios se olvidaron de su existencia. Un día, Adala apareció en Miravet, magullada y con varios archivos encriptados que revelaban qué había estado haciendo El Kiswa en los últimos cinco años. Un prior la sometió a exhaustivos interrogatorios y análisis y la ha devuelto al servicio activo. Adala es ahora más fuerte y reservada, pero también más letal.

Dirk Eckhard. Eminent científico londinense, fue reclutado por la organización hace dos años y medio, cuando sus estudios del genoma humano iban a ser comunicados al gran público. Eckhard fue secuestrado por un grupo de agentes de campo, llevado ante los priores y se le mostró su legado templario y su plan dentro de La Revelación. Desde entonces, Dirk Eckhard trabaja en la base de Plymouth y realiza frecuentes viajes a Brasil mientras que el mundo entero cree que ha desaparecido sin más.

Kevin Shark. Este jovencísimo agente ha crecido en popularidad en los últimos meses. Atrevido y de len-

gua mordaz, disfraza sus antepasados en la nobleza rusa con un excelente acento inglés. Tiene excelentes dotes para el liderazgo, la mentira y el combate, lo que lo convierte en un buen operativo de *Die Tempelritter* tanto en misiones de infiltración como en operativos de ataque. Shark es un comodín que la organización utiliza donde hace falta, consiguiendo por lo general resultados más que satisfactorios.

Kurt Jaeger. Kurt es el sirviente más célebre entre aquellos que no tienen la herencia del templo. Aunque aparenta ser de mediana edad, conoce con gran detalle los tiempos de la II Guerra Mundial y con frecuencia habla de su trabajo cuando era un agente del Servicio Alemán. Es un hombre dado a hablar críticamente y conocedor de una gran variedad de formas de tortura, manejo de explosivos y experiencia con gran número de armas. Ha oído hablar de La Revelación, pero le resulta indiferente, como él mismo suele decir “mi lealtad es con las personas, no con sus ideales”.

Gervas Schreiber. De todos los priores, Gervas es el más visible. Desde la base en Berlín, Schreiber coordina operaciones públicas y encubiertas por todo el mundo y es frecuente que cuando dos agentes trabajan juntos por primera vez acaben hablando de él por algo que seguro que tienen en común. Comentarios como “jodido cabrón” no hacen justicia a un hombre que sólo hace su trabajo con frialdad. Se sabe que tiene intereses y emociones, aunque ningún agente las ha atisbado jamás.

ÚLTIMAS MISIONES

Los agentes de *Die Tempelritter* están continuamente trabajando en algo. Bien sea en largas misiones de infiltración o en rápidos golpes contra sus enemigos, es difícil que un analista estratégico piense que los templarios están alguna vez “en reposo”. Entre sus más recientes misiones destacaríamos una que ellos bautizaron como “Embalaje”.

Como La Agencia y otras organizaciones descubrieron recientemente, *Die Tempelritter* lleva varios años recopilando ciertas reliquias distribuidas por todo el mundo y creadas por una misma persona, un erudito quemado en la hoguera hace quinientos años acusado de herejía. Hace dos meses un pequeño grupo atacó una base de la Liga de los Nueve, matando al noventa por ciento de los agentes presentes y robando de allí una pequeña reliquia guardada en una caja de seguridad. Se desconoce cual era el contenido de la caja, pero si los templarios estaban dispuestos a atacar una base de un rival tan fuerte como La Liga, eso quiere decir que es algo verdaderamente valioso para ellos.



IL SACRARIO

Absolutamente nadie asocia a la Iglesia Católica con los agentes de campo de *Il Sacrario*, y seguramente ellos mismos desean que sea así. Dirigida desde la mismísima Roma, esta organización actúa sigilosa pero constantemente, persiguiendo sus particulares objetivos.

OBJETIVOS

Prácticamente cualquier persona que oye hablar de *Il Sacrario* piensa que sus fines están vinculados a oscuras profecías y mitos cristianos, cuando realmente esto está muy lejos de la verdad. Aunque una pequeña parte de la organización tenga algunas creencias en este sentido, lo cierto



es que el principal fin de esta organización es el económico, y más concretamente incrementar sus beneficios de manera exponencial en el menor tiempo posible y por los medios que sean necesarios. Algunos murmuran que todo ese dinero se está destinando a un plan que lleva en marcha desde las Cruzadas, pero ya sabemos que no debe darse demasiada credibilidad a ese tipo de rumores.

HISTORIA

El Sagrario es una organización reciente, al menos comparándola con sus pares. Se tiene constancia de sus primeras actuaciones en el año 2000, coincidiendo con el jubileo de fin de milenio en el que se pidió perdón por los errores de los “hijos de la Iglesia”. Como si de una bula papal se tratase, a partir de ese día las actuaciones de la organización fueron creciendo, especialmente en África y Centro-Sur América, donde tienen su principal influencia.

A pesar de su escaso tiempo como organización, lo cierto es que hay antecedentes de lo que después se conocería como *Il Sacrario* en diversas actividades de la Iglesia Católica, como la financiación de diversas guerrillas en el Pacífico, África y Sudamérica y en inversiones en propiedades realizadas por todo el mundo. Esto lleva a pensar que, si bien *Il Sacrario* no existía como tal, sí existía la intención de crearlo en las últimas décadas del siglo XX.

Los responsables de tal idea son un pequeño grupo de presión denominado “La Displicencia”. Este grupo, insatisfecho con el curso de acción de su organización decidieron mantener los que ellos consideraban legítimos intereses de la Iglesia a través de El Sagrario, y para eso son necesarios recursos, de ahí el interés por la expansión económica en el que se encuentra inmersa ahora esta agencia.

En cuanto a los fines específicos de estos “displicentes”, lo cierto es que no han trascendido a los agentes que carezcan de alto rango pero parecen ser, al menos a medio plazo, involucrar de alguna manera algún tipo de movimiento armado. Después de todo, ¿Por qué iba sino *Il Sacrario* a comprar tantas armas en el mercado negro?

RECURSOS

Los recursos de una organización como *Il Sacrario* son múltiples y cuantiosos. Al margen de sus cada vez mayores recursos económicos, la organización cuenta con muchos agentes de campo de bajo rango y de un número algo más reducido de agentes con una elevada formación y muy comprometidos con los fines de la organización, todos dispuestos a dar la vida por la causa. La mayor

parte de los recursos tanto económicos como humanos proceden del tráfico de armas.

La tecnología es quizás el aspecto en el que más esfuerzo necesitan, pero están haciendo grandes progresos por mejorarlo contactando con universidades de prestigio en Italia y centroeuropa para financiar investigaciones que resultan acordes con sus intereses. En un plazo de unos cinco años, puede que *Il Sacrario* tenga un nivel tecnológico comparable al de rivales como La Agencia o La Liga de los Nueve. Otra cosa que parece estar preocupando a El Sagrario en los últimos tiempos son sus agentes de campo. Los obtienen con facilidad, pero también tienden a morir con celeridad y no tienen tiempo a desarrollar todo su potencial. Es posible que la política de reclutamiento cambie en un futuro próximo, o *Il Sacrario* podría verse en problemas.

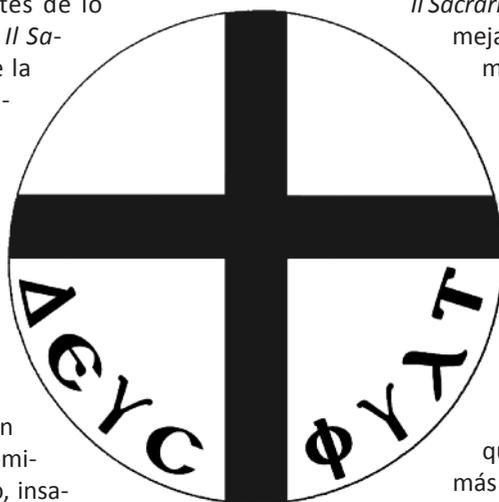
ESTRUCTURA

Il Sacrario tiene una estructura piramidal semejante a la de otras organizaciones. El mundo entero se halla dividido en secciones según el peso que tiene la organización en cada parte del globo y en cada sección hay un dirigente que se hace cargo de todo lo que ocurre en su zona. Por debajo de él hay un número variable de subunidades dependiendo del tamaño, por ejemplo Europa está dividido en dos secciones con tres niveles de subsecciones cada una, mientras que en Asia hay cinco secciones con más de seis subsecciones cada una. Por encima están los displicentes, y por encima de ellos solamente el líder del grupo, cuya identidad es un misterio.

PROCEDIMIENTOS

Reclutamiento. El Sagrario recluta a sus agentes de campo entre guerrilleros y mercenarios de todo el mundo, a los que llega por sus contactos previos mediante el tráfico de armas y otras actividades ilegales. El resto de agentes son reclutados de una forma más selectiva y suelen contar con la propuesta de al menos un miembro de los Displicentes. La mayor parte de los miembros han sido sacerdotes en zonas en conflicto, ex-agentes de otras organizaciones e incluso profesores universitarios. Si hay un grupo heterogéneo en el negocio del espionaje, incluso más que Acción Global, es El Sagrario.

Una vez que son reclutados los agentes de campo reciben una instrucción poco profunda y rápidamente son asignados a equipos de agentes para participar en misiones. Es inevitable asociarlos con carne de cañón prescindible, ya que muchos no superan los dos años



LOS DISPLICENTES

Mucho se ha rumoreado acerca de este grupo que dio origen a Il Sacrario. Las únicas cosas que han trascendido es que se trata de una organización compuesta por no más de trece miembros, todos varones, influyentes dentro y fuera de la Iglesia y que cuentan con suficiente capital como para haber fundado una organización como ésta. Sin embargo, y aunque los fines económicos sean lo que colma hoy por hoy los intereses de esta organización, nadie cree que éste sea el único fin.

Algunas de las sugerencias que se han dado para la fundación de este grupo y la existencia de Il Sacrario son las siguientes: evitar la llegada del Anticristo a la Tierra, ocultar un terrible error que la Iglesia cometió hace siglos, recuperar el legado de Milo Braschi, orquestar la III Guerra Mundial, derribar la hegemonía estadounidense en el panorama mundial, unir a la Humanidad bajo la bandera de la religión como antaño, y poner a un Papa especialmente escogido en Roma. Al menos una de estas metas es cierta.

de servicio. El resto de agentes, en cambio, es objeto de una selección mucho más sutil, que a menudo consume hasta un año de tiempo, y el periodo de formación otro tanto, tras lo cual los agentes son enviados a grupos ya en funcionamiento para que se integren en un equipo lo antes posible.

Normas. El Sacrario es rígido en cuanto a los procedimientos y la obediencia a los superiores, pero aparte de eso sólo existe una norma especialmente llamativa: todos los agentes, especialmente los de campo, deben confesarse al concluir una misión, y sólo los ordenados de la organización pueden recibir esa confesión. Se han dado casos de agentes malheridos que se han confesado en Iglesias comunes, pero “casualmente” el cura que recibe la confesión tiende a sufrir algún tipo de accidente. Esta costumbre de confesarse no ha trascendido a las demás organizaciones, que sin duda la recibirían con una mezcla de carcajada, extrañeza y oportunidad de averiguar secretos del enemigo.

Misiones. Las misiones en las que suele participar esta organización suelen ser rápidas, concretas y en ocasiones violentas. No es que El Sacrario busque la violencia, pero los negocios en los que está envuelta muchas veces lo exigen. Por ello, es fácil encontrar unidades compuestas exclusivamente por agentes de campo y también agentes de graduación intermedia que participan en misiones en largas misiones en solitario basadas más en la documentación e investigación que en la acción. En cualquier caso, todos los agentes reciben sus misiones por asignación de su superior, y después de realizarlas entregan el informe

de misión a su confesor, que lo hace llegar al superior. En los periodos en los que los agentes no tienen misiones asignadas pueden dedicarse a lo que deseen siempre y cuando se encuentren contactables por algún método establecido (teléfono, e-mail, localizador, busca, etc.).

SEDES DESTACADAS

Mogadiscio. Esta ciudad y en general el resto de Somalia son una lanzadera de El Sacrario en África. Numerosas mercancías y agentes pasan por aquí rumbo a distintas partes del continente africano y al resto del mundo, y por ello es una de las bases más importantes de la organización. El Sacrario se ha enterado de que otra organización está entrenando a sus agentes en la ciudad y aún no ha tomado medidas al respecto, pero es muy posible que lance un ataque frontal antes de que acabe el año.

Roma. Cerca del Vaticano, El Sacrario trabaja para conseguir sus fines. La principal sede de la organización está aquí, oculta y fuertemente protegida en las criptas de una iglesia. Los agentes que trabajan en solitario suelen ser adiestrados aquí y las reuniones de los agentes con uno de los displicentes también se celebran aquí. Esta no es la única base de la organización en la ciudad, sino que cuenta con numerosos inmuebles de menor tamaño que utiliza para una diversidad de fines.

Venecia. Esta romántica ciudad es también una de las sedes de El Sacrario, concretamente una muy especial, porque es aquí donde se celebran las reuniones de los displicentes. Cuando eso ocurre, la organización se asegura de que nadie pueda verlos, y salvo Luca Arroyo, el más joven de todos ellos, su identidad es secreta.

MIEMBROS PROMINENTES

Mual Zawadi. Zawadi es un hombre de piel negra, musculoso y enorme. Su excelente salud física hace que cuando decide vestirse de etiqueta parezca más un gorila que lo que verdaderamente es, el líder de operaciones de *Il Sacrario*. La historia de Zawadi nos remonta a su juventud en África, cuando él era un humilde pastor con una mujer y cuatro hijos, tres niñas y un pequeño. Un día, los miembros de la guerrilla aparecieron en su pueblo y exigieron un tributo imposible de pagar. Ante los ruegos de los habitantes del pueblo los guerrilleros abrieron fuego contra todos. Zawadi fue herido de gravedad, pero su familia fue asesinada. Presa de una furia como jamás creyó poseer, fue capaz de matar con las manos desnudas a tres hombres armados antes de desvanecerse por la pérdida de sangre. El líder de los guerrilleros, maravillado por su fortaleza, decidió curar sus heridas y proponerle unirse a su causa. Zawadi se negó, pero aquel hombre no aceptó un no por respuesta, sino que lo torturó una y otra vez hasta que de los labios de Zawadi salió un sí.

Durante años, Zawadi sirvió en la guerrilla, aparentemente sometido y disfrutando de los beneficios con sus compañeros: alcohol, drogas, mujeres... sin embargo, en su inte-

rior había una ira contenida, y aunque le llevó tiempo, se las arregló para matar personalmente a todos los que habían participado de la masacre de su pueblo. Entonces dejó las armas y huyó del país. Fue interceptado por uno de los displicentes, que le ofreció un puesto en la organización. Zawadi lo rechazó, pero aquel hombre fue tan insistente que acabó interesándose por ello. Ahora no puede decirse que Zawadi sea feliz, pero sí ha llegado a creer que lo que hace honra a su familia, ya que elimina a los guerrilleros crueles y recluta a aquellos que aún tienen algo de alma, lo que los hace interesantes para El Sagrario.

Luca Arroyo. Hijo de inmigrantes argentinos, Luca ganó su primer millón con una cadena de restaurantes de carnes a la brasa. Cuando pudo sentarse en su sofá a contar como sus beneficios crecían exponencialmente se dio cuenta de que aquello le aburría soberanamente, y que lo único que podía esperar de la vida era flirtear con mujeres y paladear los mejores vinos. Luca necesitaba algo más, y cuando en el lecho de muerte su padre le entregó un libro que había pertenecido a su familia desde generaciones lo encontró: el libro, escrito por su bisabuelo, lo identificaba como parte de un linaje cuidadosamente escogido por sus cualidades intelectivas y físicas, para formar parte de una especie de orden de caballería moderna. El libro también mencionaba que el abuelo de Luca se había casado con una mujer no autorizada y que el linaje había sido “corrompido”, de manera que ya no interesaba a “los caballeros”. El único hombre con conocimientos suficientes de la materia era un viejo pariente de Luca, sacerdote, el cual leyó con atención el tratado y después le ofreció a Luca algo que hacer con su dinero y su tiempo: unirse a los displicentes. El pariente de Luca arregló un encuentro con uno de ellos y Luca ingresó llenando una vacante que había aparecido recientemente a causa de un fallecimiento en extrañas circunstancias.

Actualmente, Luca es el displicente más joven del grupo y hace las veces de cabeza visible del grupo para los agentes de El Sagrario. Es un hombre carismático, que logra que simpatice con él y con su causa, y que esté dispuesto a hacer lo que él diga. Aunque lleva un estilo de vida bastante casto, entiende las necesidades de “la tropa” y no duda en pagar las costosas cuentas de gastos de los agentes si los resultados acompañan.

Paola Demare. Brillante estudiante, su tesis doctoral sobre la arquitectura medieval francesa recibió la atención de los expertos, pero también la de El Sagrario. Uno de los displicentes apareció ante la puerta de su despacho de profesora ayudante en la Universidad de Toulouse y le ofreció una cuantiosa financiación para un estudio acerca de ciertas iglesias. Agradecida y entusiasmada, Paola aceptó y se puso manos a la obra de inmediato, viajando por toda Francia y haciendo un hallazgo sorprendente: todas las iglesias que se le habían asignado tenían particularidades arquitectónicas compartidas, y

además no existía ninguna documentación al respecto en ningún tratado. Paola se reunió con su beneficiario y le pidió permiso para publicar sus hallazgos, pero él volvió a sorprenderle con una contraoferta: le ofreció entregarle documentos que hablaban de esas anomalías, documentos jamás vistos por ningún experto había examinado jamás... a cambio de su silencio. Paola aceptó y ése fue sólo el primer paso de su carrera dentro de El Sagrario.

Actualmente Paola es una de los agentes independientes asignados a misiones de larga duración, concretamente ella está completando sus estudios sobre las iglesias francesas con la información que El Sagrario va averiguando acerca de Milo Braschi, el cual menciona esas anomalías en sus tratados. La relación aún no está del todo clara, pero según parece esas anomalías fueron realizadas intencionalmente como “puertas celestiales” para abrir el Reino de los Cielos a los hombres. Paola ha hecho de esto una obsesión y únicamente las cosas que tengan que ver con Braschi llaman su atención, hasta el punto de que ha desatendido severamente su alimentación.

ÚLTIMAS MISIONES

Il Sacrario realiza numerosas misiones en muy poco tiempo, aunque la mayor parte de ellas tienen un carácter rutinario. No obstante, destacan algunas misiones recientes como las siguientes.

La operación *Recarga* fue un fracaso estrepitoso, pues un cargamento de AK-47 procedente de la antigua URSS fue robado antes de ser entregado en Zambia. El Sagrario abrió una investigación al respecto, descubriendo unos e-mails sospechosos entre uno de sus agentes de campo y un mercenario que podría estar implicado en el robo. La organización se sorprendió al descubrir que las IPs de emisor y destinatario coincidían, llevándoles a sospechar que el agente ejercía como mercenario y que había orquestado el robo. Nadie le lloró cuando apareció muerto en un fortuito accidente de coche.

Una misión mucho más satisfactoria para la organización fue *Cazatesoros*, donde un grupo de agentes consiguió rastrear las pistas que conducían al arsenal personal de un antiguo dictador de Europa del Este. El dictador había guardado esas armas en un búnker secreto en espera de utilizarlas si era preciso, pero tras su muerte la ubicación del búnker y su contenido quedó en el olvido. Los agentes rescataron todo ese arsenal y fue vendido en tiempo récord.

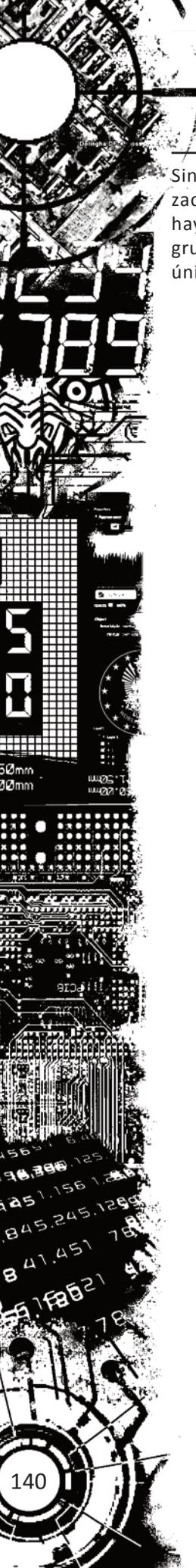
Por último, la misión *Patente de corso* supuso un cuantioso incremento en las arcas de *Il Sacrario*. La organización averiguó la situación de un barco-casino ilegal situado en aguas internacionales y lo abordó, consiguiendo tanto joyas como dinero en efectivo de diversas divisas. La operación, limpia y sin heridos, hizo que los agentes de campo involucrados fueran ascendidos.



ACCIÓN GLOBAL

Sin contar con El Círculo, Acción Global es la organización más sorprendente de todas. Tras de ella no hay ninguna nación, ninguna logia secreta ni un grupo de excéntricos millonarios, tras Acción Global únicamente hay una ONG con el utópico objetivo de

conseguir un mundo mejor. Mil personas, enlazadas a través de un contacto misterioso que les cita en cualquier momento y lugar para cumplir las más extrañas misiones. Cuando es un día extraño y tu teléfono móvil suena, Acción Global te necesita.



OBJETIVOS

A diferencia de muchas otras agencias, Acción Global no tiene siniestros objetivos ocultos: tratan de conseguir un mundo más seguro y mejor, por mucho que cueste.

Los deseos de Acción Global se traducen en la realización de misiones de alto riesgo y en las que las consecuencias del fracaso son tan terribles que nadie piensa en ello. Ningún coste es suficientemente alto para evitar una catástrofe nuclear, que un virus nervioso invada una gran ciudad o que unos colegas sean ejecutados a sangre fría. Todos los agentes de la organización comparten esos ideales y darían su vida por la causa si fuera necesario.

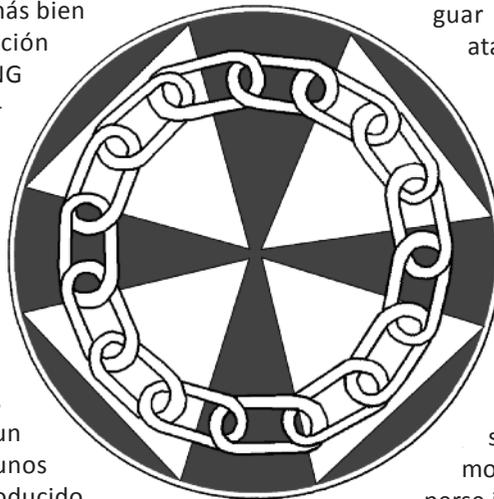
HISTORIA

La historia de Acción Global es más bien escasa, puesto que la organización nace en 1995 a partir de la ONG transnacional "Global Net", destinada a una amplia variedad de iniciativas sociales entre las que se encuentra la ayuda en el Tercer Mundo, la ecología o la condena de la pena de muerte.

Fue en dicho año cuando una mujer que decía llamarse Marian Kesh apareció en todas las cadenas del mundo emitiendo un comunicado, el mismo día que unos extraños disturbios se habían producido en pleno centro de Nueva York. Kesh dijo en su mensaje que sus hombres se habían encargado del asunto porque ningún gobierno, ni siquiera el estadounidense había sido capaz de hacer frente a la amenaza. "Somos Acción Global. No estáis solos" concluyó.

Esta aparición desató el interés no sólo de todas las agencias de espionaje, sino también del gran público; pronto trascendieron todo tipo de informaciones acerca de la organización, aunque mucha de ella no eran más que rumores sin fundamento o tremendas exageraciones. Lo que todo el mundo tenía claro es que Acción Global podía estar en cualquier parte, pero siempre eran "los buenos".

Durante los seis años siguientes Marian Kesh no volvió a aparecer en los medios, pero Acción Global siguió actuando. La mayor parte de sus acciones eran encubiertas, pero algunas veces la gente acababa enterándose. Sin embargo, nunca se ha conseguido ninguna foto o vídeo de los miembros. En 2001, el mundo supo más acerca de Kesh y sus hombres, aunque las circunstancias fueron trágicas: un terremoto en la India dejó a de-



cenas de personas atrapadas entre los escombros y, como llegados de la nada, aparecieron helicópteros de Acción Global llevando consigo a un millar de personas completamente equipadas para la catástrofe. Eran muy distintas, de todas partes del globo, y se coordinaban a la perfección bajo el mando de una sola persona: Marian Kesh.

Cuando la crisis acabó, el gobierno indio dejó marchar a todos los agentes sin preguntas. Kesh sólo hizo una declaración: "Vendrán momentos peores, pero seguimos estando aquí".

Desde entonces, las cosas se han puesto peor para la organización: ninguna agencia se siente cómoda sabiendo que hay al menos un millar de tipos por ahí haciendo de las suyas y al margen de cualquier ley. Los gobiernos occidentales han tratado de averiguar más de Acción Global a través de ataques legales y económicos contra la ONG, pero tanto una como otra han aguantado el envite.

Lo cierto es que el día a día se presenta complicado para Kesh y los suyos: después del asunto en la India se escindieron de Acción Global, pese a que mantienen habituales contactos. Ahora están solos en el mundo y muchas personas quieren destruirles por el mero hecho de que son incontrolables. Es la hora de demostrar que un círculo no puede romperse jamás.

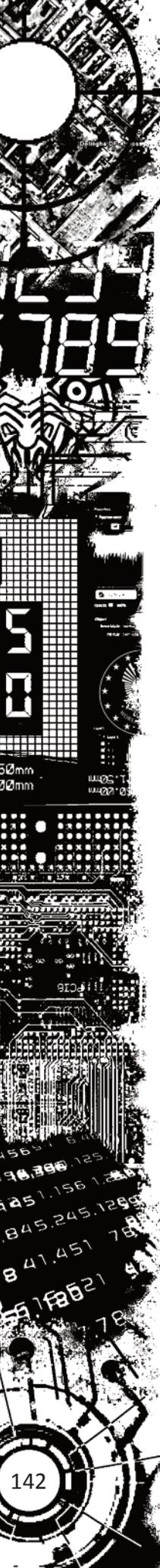
RECURSOS

Mil personas. Esos son el mayor capital de Acción Global. La organización de Marian Kesh está cimentada sobre una sencilla base: mil personas distribuidas a lo largo del globo, cada una con algún talento único y especial y preparado para actuar cuando se le llame a través de una línea segura. Ya está. Sin protocolos ni mandos intermedios: sólo los agentes que han tenido que trabajar juntos se conocen y aún así no suelen repetir. Detrás de ellos sólo hay dos personas: su líder, Marian Kesh y una persona a la que conocen como Delphi, que es quién les llama y asigna las misiones.

Al margen del recurso humano, Acción Global parece tener dinero más que suficiente para movilizar a sus agentes donde sea necesario y darles el equipo pertinente. Y punto. No tienen bases, no tienen influencias políticas, sólo efectivos para llevar a cabo sus misiones. Puede parecer poco, pero hasta ahora ha sido suficiente.

No podemos olvidar de un añadido importante y vital para sus objetivos: Acción Global tiene un acceso al sis-





tema Echelon que utiliza La Agencia, Delphi está permanentemente conectada al mismo y transmite a Kesh las informaciones que ésta necesita para conectar a sus agentes y disponerlos sobre el terreno.

ESTRUCTURA

Acción Global tiene una organización muy simple: Kesh manda, Delphi es su segunda y todos los demás son agentes. Eso es todo. Nadie sabe cómo la hace, pero Marian Kesh se las ingenia para estar en el momento preciso y con la información adecuada.

Habitualmente los agentes no se ponen en contacto con otros miembros de Acción Global, ni siquiera con Kesh y Delphi. No obstante, el teléfono que reciben cuando se unen a la organización sirve para establecer contacto con Delphi, aunque son persuadidos para no usarlo si no es estrictamente necesario.

PROCEDIMIENTOS

Reclutamiento. Los agentes son reclutados siempre de la misma forma: Kesh se presenta un día cualquiera, habla con el candidato y, si está interesado, le entrega un teléfono móvil especial. No hay más. No hay procedimientos de entrenamiento básico, no hay visita a una sede secreta, sencillamente el teléfono y la promesa de una llamada para una misión en el futuro. Este procedimiento puede parecer especialmente arriesgado (por ejemplo, ¿qué garantías hay de que la persona a la que se le ofrece convertirse en agente no va a contar su experiencia en la televisión o informar al Gobierno de su país?) sin embargo, Acción Global parece tener un buen método de preselección de candidatos, como muestra su cien por cien de efectividad en el ratio de agentes reclutados hasta la fecha.

Normas. Dado el carácter informal de Acción Global, no podemos hablar de normas, al menos no en el sentido estricto. Las dos únicas reglas formales que tiene, indicadas por la propia Marian Kesh a todos sus agentes en el momento de ser reclutados, es: primero, no alejes el teléfono de ti nunca, podrían llamarte cuando menos te lo esperes; segundo, no nos llames si no es por una buena razón.

Aunque no es tanto una norma como un hecho, lo cierto es que la pertenencia a Acción Global se guardan tan en secreto que algunos agentes han sido abordados por miembros de otras agencias que deseaban reclutarles. En casi todas las ocasiones, el agente de la organización de Kesh acaba falleciendo y siendo sustituido. Ella guarda silencio respecto a estas "fatalidades del destino".

Misiones. No hay misión lo suficientemente pequeña para Acción Global. Intervienen siempre que lo consi-

EL TELÉFONO DE ACCIÓN GLOBAL

El teléfono móvil que Marian Kesh proporciona a sus agentes es un modelo corriente, acorde con los tiempos, sin embargo no pasa mucho tiempo antes de que sus propiedades especiales sean reveladas: su saldo no se agota nunca, su cobertura es excepcional, es irrastreable y su batería tiene una duración cuatro veces superior a lo normal. Cuando Delphi contacta con algún agente el móvil emite un fulgor blanquecino y el tono de llamada es perfectamente reconocible y único. Tarde o temprano, todos los agentes de Acción Global acaban llevando su móvil como si se tratase de una parte más de su cuerpo.

El teléfono de Acción Global se considera un Trasfondo de Dispositivo de Nivel 1, que reciben todos los agentes de la organización gratuitamente.

deren necesario, sea para salvar una vida o cientos de ellas. Dado el amplio número de competencias de sus agentes, las misiones en las que éstos se ven envueltos son muy diferentes.

Cuando surge una misión, los agentes son contactados por Delphi, la cual les pone en comunicación con Marian Kesh (A esto lo llaman "Estar en Acción Global"). Kesh les explica personalmente la misión y cuando los agentes llegan al escenario ya tienen a su disposición el equipo que necesitan. Una vez terminado el trabajo se van tranquilamente y un equipo de limpieza elimina cualquier pista de que haya pasado por allí un agente secreto, y mucho menos de Acción Global. Sólo en contadas ocasiones, generalmente ligadas a peticiones de ayuda de gobiernos o a la presencia de periodistas, Acción Global ha actuado cara al público.

SEDES DESTACADAS

Ampersand. Con este nombre se designa la única base conocida de Acción Global, aunque solamente Delphi y Kesh sepan donde se ubica. Situada en las cloacas de Nueva York, el Ampersand es una instalación de alta tecnología con lo más puntero en comunicaciones. Desde aquí, Delphi "forma Acción Global" llamando a los agentes y poniéndolos en contacto con Kesh. Es posible que Acción Global posea otras bases en el mundo, pero si es así nadie tiene datos a favor de esta hipótesis.

Oslo. En la capital escandinava se encuentra la base de la ONG a la que se vinculó Acción Global en sus oríge-

nes. La ONG está acostumbrada a recibir todo tipo de visitas de curiosos, periodistas e incluso agentes de gobiernos, pero siempre tienen la misma respuesta: no hay declaraciones. Sin embargo, Kesh utiliza sus contactos en Oslo para algunos de sus planes, esa clase de planes en los que no puede, o no quiere, involucrar a la ONG.

MIEMBROS PROMINENTES

Delphi. Si Kesh es el espíritu de Acción Global, Delphi es su cuerpo. Ella es la señora de Ampersand y desde allí rastrea todas las alertas globales y contacta con los agentes. Es su voz la que oyen todos ellos cuando su teléfono suena y son “enredados” en una nueva misión. Algunos de ellos nunca han visto a Kesh en su vida, pero todos han hablado con Delphi.

Pero tras esta faceta tan profesional se oculta una chica sencilla, joven y sin demasiadas ataduras. Kesh la reclutó durante su segundo año como alumna en el Massachusetts Institute of Technology (MIT), aproximadamente a la vez que la chiquilla comenzaba a aburrirse de lo que un centro de alto desarrollo tecnológico tenía que ofrecerle. Psicológicamente tiene un temperamento fuerte y una resistencia mental fuera de lo común, aunque aún le queda mucho por vivir y experimentar, hasta el punto que a veces parece ser una completa inepta en aspectos de la vida que todo el mundo domina con facilidad, como pedir una comida en un restaurante de comida rápida o quedar con unas amigas para ir al cine. En cambio, es única repeliendo ataques de *hackers* y una interesante rival en debates por foros en la red.

Se rumorea que Delphi y Kesh son pareja, aunque es algo completamente falso. Delphi está enamorada de un agente norteamericano de Acción Global llamado Julian Carlier, ex-militar y especializado en misiones de alto riesgo. Sin embargo, hasta la fecha ha sido incapaz de confesarle sus sentimientos.

Marian Kesh. La historia de Kesh es tan inverosímil que a ella misma le cuesta creérsela. Esta australiana criada en EEUU fue reclutada por Los Nueve durante una estancia en Inglaterra, destacando como agente de campo en los ochenta. Durante siete años pensó que estaba trabajando para La Agencia, pero al descubrir la verdad se fue de allí borrando cualquier rastro de su paradero y llevándose un pequeño regalito: varias decenas millones de dólares de las cuentas secretas de Los Nueve.

Cuando pasó el tiempo suficiente como para considerarse segura, Kesh volvió a la vida activa para des-

cubrir que tenía a alguien esperándola: La Agencia quería que trabajara para ellos. Durante los noventa Marian proporcionó inteligencia a esta organización y participó en múltiples operaciones de campo. Sin embargo, llegó el momento en que Kesh descubrió que Los Nueve y La Agencia no eran tan diferentes en cuanto a sus procedimientos y valoración de los daños colaterales, por lo que también abandonó esta organización. Según cuentan, se llevó consigo los secretos para acceder a Echelon que ahora utiliza Acción Global.

A finales de los noventa, Kesh trabajaba como agente independiente y mercenaria de diversas agencias de espionaje mundial. Durante todo este tiempo logró evitar a los asesinos Los Nueve y a los agentes de La Agencia que intentan capturarla, aunque su sorpresa fue mayúscula cuando otra organización intentó reclutarla: *Die Tempelritter*. Los Templarios le revelaron que era descendiente de la legendaria orden del templo, dándole pruebas convincentes de ello. Kesh se unió a los templarios, pero solo permaneció allí un año. Nadie, salvo *Die Tempelritter*, sabe qué se llevó al marcharse, pero está claro que una mujer como ella nunca se va con las manos vacías...

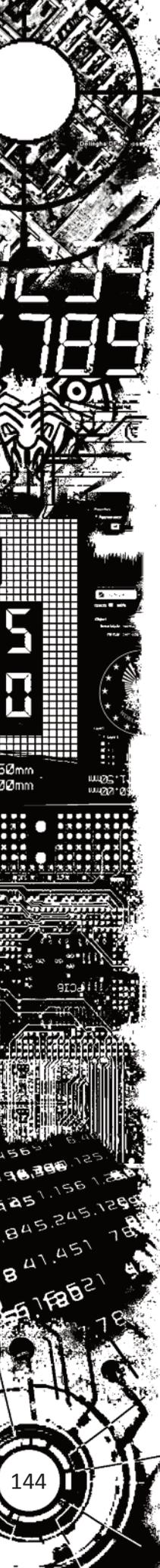
Posteriormente, Kesh reclutó a Delphi, la llevó hasta Ampersand, la sede central de Acción Global y comenzó a reclutar miembros. Antes de acabar el año la organización contaba ya con sus mil hombres. Ahora Kesh encabeza su propia organización y sólo ella sabe cuál es su objetivo final.

ÚLTIMAS MISIONES

La organización de Kesh ha estado muy ocupada los últimos seis meses. Existen evidencias de su intervención en tres asuntos que trascendieron a la prensa, pero también hay indicios de al menos otras cuatro intervenciones (cuyos nombres clave son “La Isla”; “Crédito”, “Noviembre” y “Zooropa”). A continuación mencionamos los detalles más conocidos de cada una de ellas.

La operación “Ocaso” giró en torno a un problema de drogas en Ámsterdam. Aunque las autoridades no reconocieron haber solicitado la intervención de Acción Global, los periodistas consiguieron imágenes de cómo dos agentes de dicha organización (cuyas identidades no han trascendido) capturaban a un narcotraficante y lo entregaban a las autoridades. Según cuentan, la droga que había puesto en circulación causaba alucinaciones, hábitos nocturnos y un ansia continua de sangre humana. Trece personas fueron atendidas en urgencias durante las tres noches siguientes a su puesta en circulación.





En terreno americano se realizaron las operaciones “Thor” y “Osiris”, ambas con varios aspectos en común. “Thor” consistió en dar captura a un criminal fugado que estaba causando estragos en Nueva Jersey. Los testigos del acontecimiento juran que las terribles lluvias tormentosas que sacudieron esa ciudad durante cuatro días enteros procedían del hombre que fue capturado, un activista de una organización ecologista. “Osiris” fue un asunto menos espinoso y se han conseguido muchos más detalles: un antiguo militar se había atrincherado en una base en Arizona y un grupo de Acción Global consiguió sacarle de allí; los rumores de que esa persona había sido alterada quirúrgicamente no han podido demostrarse, dado que no se dispone de ningún material documental al respecto. El gobierno de los Estados Unidos de América niega todo conocimiento.

“La isla” es el nombre en clave de una misión de rescate realizada en el Pacífico. Acción Global encontró a un grupo de personas desaparecidas de un vuelo que se había estrellado hacía cuarenta y siete días. Como se había desviado de su ruta al salir de Sydney, no había sido posible rastrearlos. Según se cuenta, aunque esas personas fueron rescatadas, jamás se reincorporaron a su vida anterior, lo que ha abierto todo tipo de especulaciones: ¿Trabajan ahora para Acción Global?, ¿Realmente no se rescató a nadie en esa isla?, ¿O tal vez lo ocurrido allí les había transformado de tal forma que ya no podían volver a su vida anterior?

Por lo que respecta a la operación “Crédito”, consistió en una misión de recuperación de los fondos secretos de un ricachón muerto en un accidente de avión. Ferdinand Klos, el excéntrico millonario, había dispuesto su dinero de manera que si moría de cualquier causa no natural éste fuera desviado a cuentas secretas para no ser hallado jamás por su jovencísima ex-esposa. Marian Kesh en persona, junto con otro agente, se encargó de rastrear ese dinero y conseguirlo para Acción Global. Se desconoce si lo han entregado a terceras personas o lo han guardado para financiar las operaciones de la organización.

“Noviembre” ha sido la operación con mayor despliegue de la organización hasta el momento. Nueve agentes se encontraron en Panamá y sólo tres salieron con vida. Se desconocen los detalles incluso dentro de la propia organización, aunque un radioaficionado captó una palabra en la zona donde supuestamente los agentes murieron. La palabra fue *Braschi*.

En último lugar, “Zooropa” es la forma de denominar a la fuga de una docena de animales de un centro de investigación científica en Inglaterra. Los agentes tuvieron que recuperar a las criaturas antes de que infectaran a algún civil. Un agente de Acción Global perdió la vida durante esta misión, lo cual no ha hecho más que levantar especulaciones dentro de la organización sobre qué clases de experimentos se realizaban con esos animales...

LA AGENDA SECRETA DE MARIAN KESH

Los verdaderos objetivos de Kesh son una incógnita para todos, salvo para ella misma. Realmente, sus objetivos son menos siniestros de lo que pueden parecer, aunque para conseguirlos deba hacer cosas no del todo honestas.

Hace veinte años, el padre de Marian se puso en contacto con ella. La por entonces adolescente, que siempre había pensado que su padre había fallecido en un accidente de avión, se encontró con que éste era un agente secreto y miembro de La Agencia. El padre de Marian le explicó que había decidido “volver de entre los muertos” para transmitirle un secreto de importancia vital para el mundo entero: a principios del siglo XXI acontecerían siete “catástrofes elementales” (así las llamó él) que desencadenarían el fin del mundo. Era necesario que si su padre fracasaba, Marian le sucediera y evitara esas catástrofes. Desgraciadamente para la joven, en cuanto su padre se levantó del sofá en el que conversaban fue asesinado por un francotirador.

Desde ese mismo momento Marian Kesh supo que haría de eso el objetivo de su vida. Se preparó durante el fin de su adolescencia y rápidamente fue reclutada por Los Nueve. Posteriormente se uniría a *Die Tempelritter* y finalmente fundaría Acción Global, todos ellos pasos cuidadosamente calculados con un solo fin: averiguar cuanto pudiera acerca de las siete catástrofes elementales y tratar de evitarlas para que ese fin del mundo no llegue jamás. Para Kesh, ahora mismo está en la mejor posición posible: controla una organización con capacidad de acción global, preparada para intervenir ante cualquier situación de riesgo. Ahora sólo le queda esperar y confiar en que sus apuestas hayan sido lo suficientemente altas...

KETSU SHITA TORA (EL TIGRE UNIDO)

Durante años, los asiáticos han sido considerados rivales menores en la carrera de las agencias hacia el poder. Sin embargo, desde el surgimiento de la alianza conocida como El Tigre Unido las cosas han cambiado... y mucho.

Unidos por la lealtad y el honor, los miembros de esta organización han sido capaces de convertirse en la tercera fuerza en el panorama del Alto Espionaje, sólo superados por La Agencia y La Liga de los Nueve. Probablemente El Tigre Unido tenga planes para que esta situación cambie a corto plazo...



OBJETIVOS

Podemos hablar de tres objetivos dentro de esta organización: uno a corto plazo, uno a medio plazo y uno a largo plazo.

A corto plazo, El Tigre Unido espera convertir su organización en un rival directo para La Agencia, algo que parece estar muy cerca de lograrse. Gracias a sus amplios recursos económicos y tecnológicos, unido a unas técnicas de reclutamiento agresivas, los dirigentes de este organismo asiático se han encontrado rápidamente catapultados a la primera línea del espionaje.

A medio plazo la organización desea convertirse en la cabeza mundial de investigación y desarrollo. Desde su nacimiento han fomentado la rama científica de la organización y quieren que cualquier cosa que alguien pueda inventar ya haya sido previamente analizada por ellos. Para algunos, el comentario de Wei Yue, "un mundo con ideas... controladas" resume muy bien la cuestión.

A largo plazo, El Tigre Unido quiere garantizar la primacía económica, técnica, política y (especialmente) ideológica global. Como ellos mismos admiten, saben que es un objetivo difícil, pero nunca se han planteado que no fueran a lograrlo.

HISTORIA

El Tigre Unido nace de la fusión de una división de elite del servicio secreto japonés con un incipiente grupo formado por los países conocidos como Tigres Asiáticos. Esta unión, motivada por la planificación estratégica a largo plazo de dichas naciones, atravesó periodos de tensión donde parecía que todo se vendría abajo, pero finalmente se encontraron puntos de encuentro y la organización nació uniendo los recursos económicos de los Tigres a los desarrollos tecnológicos japoneses.

Los comienzos de El Tigre Unido no fueron fáciles, no tanto por su implantación, que estaba fuertemente apoyada por los gobiernos, como por la desconfianza mutua entre los aliados. Convencer a los agentes reclutados de diferentes países para que trabajasen conjuntamente cuando no hacía mucho tiempo se habían enfrentado supuso numerosas peleas y malentendidos, e incluso muchos opinan que hoy día gran parte de ellos no se han resuelto.

Pero finalmente la disciplina se impuso. Actualmente El Tigre es una organización en alza, y el desarrollo que China está experimentando como potencia hace suponer que acabarán asumiendo el liderazgo de la organización

y convirtiéndola en la principal agencia de espionaje del mundo si La Agencia o El Kiswa no lo impiden. Esto ha hecho que El Tigre Unido se haya granjeado numerosos enemigos que desean perjudicarles sólo para evitar su expansión, de manera que han aprendido a desconfiar de todos, incluso de sí mismos.

RECURSOS

El Tigre Unido dispone de unos recursos basados fundamentalmente en economía e inteligencia. Economía, porque los Tigres y el propio Japón les otorgan unas amplias cuentas corrientes de las que disponer, pero también inteligencia, porque al ser uno de los principales intereses de la organización es fácil para ellos disponer de lo último en informática, armamento o vehículos. De todas las organizaciones de espionaje ésta será la que cuenta con mejor equipamiento, seguida de cerca por La Liga de los Nueve.

ESTRUCTURA

A simple vista, El Tigre Unido es una pirámide con tres cabezas: la sección japonesa, la sección china y la sección tailandesa, las más importantes de la organización. Sin embargo, guarda ciertas peculiaridades que son dignas de mención.

En primer lugar, cada una de las "cabezas" del Tigre está compuesta por un consejo, una amalgama de agentes, científicos, políticos y terroristas de alto nivel que deciden y aconsejan. Sin embargo, por encima de las tres ramas existe una autoridad superior, una figura que nadie conoce y que responde únicamente al apelativo de "El Hombre".

Por debajo de ellos está el *bushido*, siete agentes que son la cara más visible para cualquier miembro de rango inferior de la organización. Reciben este nombre porque cada uno de ellos se identifica con una de las virtudes del camino del guerrero, a saber: *gi* (Rectitud), *yu* (Coraje), *jin* (Benevolencia), *rei* (Respeto), *makoto* (Honestidad), *meiyo* (Honor) y *chugi* (Lealtad). Con los años las personas que desempeñan uno u otro puesto varían, pero su mensaje no.

PROCEDIMIENTOS

Reclutamiento. El Tigre tiene siempre abiertas tres grandes vías de reclutamiento: la más fructífera son las mafias de todo Oriente, donde encuentran soldados de bajo coste para que libren sus guerras. Por encima están los agentes ascendidos desde las agencias nacionales japonesas y chinas y la última vía es el mercado de los agentes dispuestos a desertar de otra



LOS PROYECTOS DE KETSU SHITA TORA

Actualmente el Tigre Unido tiene en marcha un enorme número de proyectos en diferentes grados de desarrollo, tocando aspectos tan dispares como la informática, la física o incluso la parapsicología; sin embargo, varios de estos proyectos destacan especialmente, bien sea por su perspectiva innovadora o por su grado de desarrollo.

Aguja. Este proyecto tiene un alto nivel de desarrollo actualmente y de hecho se espera que sea funcional en un plazo inferior a cinco años. Aguja es una tecnología basada en la actual red de satélites, combinando esta herramienta con un láser capaz de incidir con precisión casi milimétrica donde apunte el satélite, convirtiendo el satélite en una auténtica arma letal para todo aquello que se encuentre en la faz de la Tierra.

Amigo. La rama psicológica del Tigre Unido ha desarrollado una línea de investigación basada en el control de masas a través de una figura de autoridad creada a través de un carisma no natural, sustentado en control de la imagen, voz e incluso olores de esa persona junto con discursos icónicos y que conecten fácilmente con el público. El proyecto está muy avanzado, incluso en Tokio han creado un caso real formando una secta que atrae a los jóvenes de la ciudad. Pronto, Amigo estará listo para dar un paso más y pedir a los jóvenes que hagan lo que quieran por su figura de autoridad.

Espejo. El proyecto Espejo nació de inteligencia adquirida a la KGB durante su desmantelamiento. La revolucionaria idea de Espejo es la de modificar el ADN de una persona por medio de dolorosos procedimientos para duplicar el de otra persona, consiguiendo una réplica exacta del original, incapaz de detectarse por cualquier método. Se dice que El Tigre Unido dispone ya de al menos dos agentes infiltrados en alguna parte del globo, aunque nadie en la organización, salvo los posibles implicados, tiene constancia de esto.

Fusión. La unión hombre-máquina es el objetivo del proyecto Fusión. Partiendo de una reducción de los dispositivos para, en una segunda fase, integrarlos en la persona, los ingenieros de Fusión planean que los agentes de El Tigre Unido puedan tener teléfonos y ordenadores en su propio cuerpo, incluso también ayudas al combate, como un punto de mira incorporado en el globo ocular. Actualmente están sometiendo a operación a los primeros agentes, por lo que los resultados de campo podrán verse en un corto periodo de tiempo.

Prismático. Posiblemente sea el proyecto menos conocido de la organización, en parte porque es el que avanza más lentamente. Prismático partió como un proyecto de óptica, consistente en crear un dispositivo capaz de observar la línea temporal. Esta idea, tan propia de la ciencia ficción, parte de suponer que el tiempo fluye, como un río, y a la vez es observable. Si es observable, podemos crear un instrumento que lo perciba y, entonces, en definitiva, ser capaz de ver el futuro. Hasta ahora los avances en el proyecto son más bien escasos, pero un golpe de genialidad podría poner el mundo en las garras del tigre...

organización. Bien sea por sus abultados sueldos o por su persuasión, lo que está claro es que Ketsu Shita Tora sabe hacer que los inconformistas se vengán a su lado. Muchos ex-agentes soviéticos trabajan ahora para los "amarillos", como ellos mismos los llaman, y parecen estar más que satisfechos.

Sea cual sea el método de reclutamiento empleado, todos los nuevos agentes son sometidos a intensas sesiones de entrenamiento y actualización, si bien estas clases suelen ser más de índole intelectual que física: si El Tigre te llama ya sabe cómo son tus zarpas, ellos quieren que las uses con el cerebro y no con la sangre caliente. Las clases, organizadas en forma de seminarios repartidos a lo largo de dieciocho meses, se compaginan con misiones de campo en el que los agentes se conocen entre sí y a otros miembros de más rango dentro de la organización. Al acabar el entrenamiento todos son fanáticamente fieles a la causa de El Tigre, fueran cuales fueran sus motivaciones iniciales. Algu-

nos analistas han querido relacionar esta actitud con el proyecto "Amigo", pero no se ha capturado a ningún agente de la organización dispuesto a hablar de ello, todos acaban suicidándose antes de revelar datos de tal trascendencia.

Normas. El Tigre tiene una organización casi feudal y sus normas lo demuestran. La más mínima desviación de las reglas se castiga severamente, siendo algunos ejemplos la amputación de una mano por desviar dinero a cuentas para uso personal, pérdida de un ojo por revelar secretos de bajo nivel... y así hasta un largo etcétera. Además, El Tigre Unido tiene una filosofía clara: si no puedes seguir a la manada... te quedas atrás, así que todos los agentes procuran mantenerse en un excelente estado físico y mental y no dar motivos para recibir uno de los pequeños castigos de la casa.

Una norma no escrita dentro de esta organización tiene que ver con la situación de la mujer dentro de la



EL BUSHIDO

Como quiera que son la cara visible para los agentes de El Tigre, no está de más hacer un repaso acerca de quién ocupa actualmente cada uno de los cargos y qué esperar de él.

Gi. El bushido llamado “rectitud” es de los más temidos por los agentes, puesto que las operaciones en las que participan están relacionadas con la propia organización. Encontrar filtraciones, agentes dobles y todo tipo de fallos dentro del propio organigrama es su especialidad y cada vez que visita una base es fácil que algún agente pierda la vida. Físicamente, Gi es un hombre japonés en los cincuenta, aunque con un físico que delata su pasado como agente de campo.

Yu. Uno de los bushido más jóvenes, el chino Yu suele designar para sus misiones a agentes de bajo rango, enviándolos por todo el mundo y dándoles generosos consejos sobre cómo afrontar los retos que puedan surgir. Es además un bromista y suele tolerar los pequeños fallos siempre que tengan solución... cuando no la tienen, se reúne en privado con los implicados y no vuelve a trabajar con ellos. Si la situación ha sido demasiado grave, los agentes afortunados acabarán dando con sus huesos en una aburrida oficina realizando labores administrativas.

Jin. Benevolencia. Quizás por esa misma benevolencia sea que Jin es el único occidental que forma parte de los bushido. De origen sueco, este agente de El Tigre fue un valioso activo de la organización durante la Guerra Fría y ahora es un buen analista y mediador, con una enorme red de contactos en Eurasia y América. Jin parece tener algún tipo de asunto pendiente con Gi, aunque se cuidan mucho de mostrar su rivalidad en público.

Rei. Aunque no hay un líder entre los bushido, Rei es sin duda la persona más influyente de entre ellos. Se trata de un hombre maduro, de origen japonés y con una mente analítica. En ocasiones parece estar desprovisto de todo sentimiento, como en aquella ocasión en Camboya donde ordenó que toda la célula de agentes que habían participado en una misión fueran exterminados tras la misma para no divulgar la información que habían conseguido. Se dice que Rei tuvo un affair en el pasado con Makoto y que el hijo de ésta procede de dicha relación, pero posiblemente la verdad sobre ello sólo la sabrá la propia Makoto.

Makoto. Makoto es, junto con Chugi, una de las pocas mujeres que jamás ha ostentado el rango de bushido en la organización. El pasado de esta mujer parece estar ligado a las mafias tailandesas, si bien ella se cuida mucho de mantener toda su vida privada al margen. Tiene un hijo, San, el cual ingresó en la organización hace siete años. Los rumores sobre quién es el padre de San han surgido rápidamente, si bien Makoto los acalla en cuestión de segundos. Hay rumores más siniestros que los que indican que el padre es Rei, hay algunos que dicen que Makoto fue inseminada por una persona especialmente elegida... pero eso es absurdo dado que El Tigre no tiene ningún programa de investigación de ese tipo, ¿no es cierto?

Meiyo. El actual Meiyo es un veterano, pero ascendió al rango de bushido recientemente, cuando su antecesor murió de un ataque al corazón mientras se dirigía en jet privado a entrevistarse con un informador. El recién llegado ha optado por actuar por su cuenta los primeros meses de trabajo y eso no puede decir que haya contentado a los demás. No se descarta su cese si comete algún error, lo cual sólo consigue que él se esmere cada vez más.

Chugi. De origen chino, Chugi es realmente una mujer madura, la cuarta en la historia de la organización en alcanzar el grado de bushido. Es una persona autoritaria a la que no le gusta que se le aburra con los detalles, por lo que suele encargarse de coordinar operativos con experiencia. Esta mujer, además, parece mostrar cierta predilección por las personas de su sexo, favoreciéndolas en su evolución dentro de El Tigre Unido. Su amistad con Makoto es sobradamente conocida.

misma. Es muy difícil para las mujeres ascender en la organización. Si ocurriera, la mujer que diera semejante paso debería estar completamente dispuesta a defender su posición con uñas y dientes y muy bien preparada para hacerlo.

Misiones. Las misiones son comunicadas de dos formas distintas según cual sea el rango de los agentes. Los agentes de rangos bajos (primero y segundo) son citados en la base a la que estén adscritos y su super-

visor les da instrucciones claras y unívocas acerca de qué deben hacer y cómo hacerlo, mientras que los agentes de rangos superiores, que muchas veces actúan en solitario o en pareja, reciben las instrucciones de manera informática y cifrada, sólo para sus ojos y autodegradable para que no queden rastros. La información suele ser exhaustiva y con múltiples detalles para que el agente pueda manejar el escenario de manera dinámica, es decir, reaccionando a

las posibles contingencias. Después de la misión el agente de mayor rango implicado redacta un informe para sus superiores.

SEDES DESTACADAS

Chiang Mai. Esta ciudad tailandesa sirve a El Tigre Unido como punto de partida para muchas de sus misiones. En tan paradisíaco lugar existe un grupo de analistas de alto nivel que se encargan de elaborar los informes para los bushido. Es frecuente que alguno de ellos se encuentre en Chiang Mai en algún momento y a menudo se pide a los agentes que se reúnan aquí para poder conversar con los analistas o con alguno de los líderes de la organización. Si has venido a Chiang Mai, entonces eres digno de respeto.

Itsukushima. Además de ser el nombre de uno de los más importantes templos sintoístas desde la antigüedad, Itsukushima es una de las bases principales del Tigre Unido en Japón. Situada en la isla de Miyajima, próxima a Hiroshima, esta base subterránea alberga uno de los más modernos centros de I+D+I de la organización, dirigido por Noriyuki, un fanático religioso a la vez que un miembro de alto nivel de la organización. Ser científico y trabajar en Itsukushima se considera un honor, dado que son los que cuentan con mejores instrumental y financiación.

Ürümqi. Situada en la Región Autónoma Uigur de Xinjiang, un lugar con una historia conflictiva, esta base constituye uno de los puntos de adiestramiento más afamados por la organización. Sus barracones, en un estado de conservación pésimo, suelen ser motivo de recuerdos melancólicos de los agentes que pasaron por Ürümqi, lo que hace que nos preguntemos cuan duro fue para ellos formarse aquí. Los entrenadores de El Tigre más fieros trabajan aquí, y es frecuente que sean llamados para misiones de campo de alto riesgo. A su vuelta, más de uno y de dos tienen horribles cicatrices que atestiguan lo que han tenido que pasar y, para que sus alumnos no olviden lo que significa la lealtad, acostumbran a redoblar la carga de trabajo cada vez que algo así ocurre.

MIEMBROS PROMINENTES

Noriyuki. El encargado de la división de Itsukushima es, para muchos, un demente, pero para otros un trabajador fiel y entregado. Noriyuki se considera un seguidor del sintoísmo, pero su manera de seguir dicha religión es cuanto menos particular. Para él, su propósito en la vida consiste en encumbrar al Tigre Unido a lo más alto y por eso anima a los investigadores a su cargo a que rindan lo más posible. Al menos dos de los investigadores se han suicidado por la presión y, la verdad, eso sólo ha servido para

que Noriyuki mejore las medidas de seguridad de su base. Mientras siga obteniendo resultados nadie va a protestar ni un ápice.

Marina DaSilva. De origen brasileño, es posiblemente uno de los más improbables agentes de El Tigre Unido, y justamente por esa razón es tan buena en sus trabajos de infiltración. Trabaja para los orientales por dinero, algo que no teme reconocer, y le encanta la vida como espía, viajando por todo el mundo y haciendo todo tipo de cosas distintas. Su capacidad para mentir sólo es comparable a su belleza.

Parkpoom Leong. El agente Leong es un eficaz hombre de campo, entrenado en Ürümqi y con un ranking de veinte agentes estadounidenses asesinados a lo largo de sus misiones, algo difícilmente superable. Parkpoom es un nacionalista y de hecho detesta a todos los que no son tailandeses, pero odia especialmente a todos los occidentales. No sería una buena elección para una misión de infiltración, pero pegando tiros es único.

ÚLTIMAS MISIONES

De las misiones a las que ha hecho frente la organización en los últimos tiempos probablemente fuera “Silencio” una de las más destacadas. Una agente que fue herida durante una misión y que entró en coma despertó después de cinco años en un hospital nicaragüense. El Tigre envió a un escuadrón de elite, conocido como “Serpientes Mortales” para eliminarla, pero ella no sólo sobrevivió, sino que además eliminó a las cinco agentes enviadas a por ella. Como detalle, destacar que la agente, de nombre Irma Kido, había pertenecido al escuadrón en el pasado. Su paradero actual es desconocido, pero se sospecha que puede tratar de vengarse contra El Tigre.

Mucho más exitosa ha sido la misión “Sendero de guerra”, consistente en suministrar de materias primas para el desarrollo de la bomba atómica a Irán a cambio de derecho de compra precedente de una nueva aleación que habían encontrado en sus laboratorios. La aleación, conocida únicamente como W-X por el momento, parece tener propiedades superiores al acero con una menor densidad. Se planea realizar investigaciones respecto a sus aplicaciones prácticas antes de tres meses, con objeto de utilizar en misiones abiertas antes de que acabe el año.

La última misión en la que ha participado El Tigre recibía el nombre de “Noventa y nueve” y consistió en reunir ese mismo número de armas, todas ellas auténticas obras de arte del periodo Tokugawa, para un señor de la Yakuza que ambicionaba su posesión. A cambio, los Yakuza han liquidado a varios agentes enemigos en Japón disfrazándolo como accidentes fortuitos y desligando a El Tigre de cualquier implicación.



LA LIGA DE LOS NUEVE

La Liga de los Nueve es una organización atípica, pues está fundada bajo la desconfianza mutua de nueve de las personas más influyentes del mundo. Aunque cada uno de ellos piensa que cualquiera de los otros lo eliminaría

si tuviera la posibilidad, prefiere aliarse con ellos antes de que otro advenedizo, con menos escrúpulos, les elimine. La unión hace la fuerza, y como bien sabes hay que tener cerca de los amigos... y aún más a los enemigos.



OBJETIVOS

Los objetivos de La Liga de los Nueve están excepcionalmente claros para todos aquellos que los conocen: a corto plazo tratan de conseguir la expansión de sus ya de por sí enormes negocios, mientras que sus objetivos a largo plazo pasan por la dominación mundial. No una dominación mundial al estilo de los supervillanos de los cómics, sino por una dominación económica y política, en el que sus *holdings* reemplacen en parte sus ramas criminales y los políticos coman de sus manos. Son objetivos ambiciosos, pero La Liga no tiene prisa, sabe que tiene las mejores cartas.

HISTORIA

Hace treinta años, la escena mundial era muy diferente. Ni la tecnología había avanzado tanto como lo ha hecho ahora ni los gobiernos tenían una política tan alienada. En ese escenario, los viejos empresarios todavía tenían mucho que decir, y por viejos empresarios nos referimos a los que trabajaban en un oficio muy en boga en el último siglo: el crimen organizado.

Los miembros fundadores de Los Nueve fueron convocados por uno de ellos, el inglés Arvin Brimstone, y acudieron a su llamada procedentes de todos los rincones del mundo, armados hasta los dientes y ciertamente sorprendidos por una reunión de estas características. Brimstone trató de calmar los ánimos entre aquellos enemigos naturales y les propuso una alianza: les explicó cómo él, y seguramente los demás, habían percibido que en los últimos años la forma de regirse del mundo mismo estaba cambiando, y que su negocio también debía cambiar. Era hora de pensar globalmente y ninguno de ellos, por poderoso que fuera, tenía recursos para hacerlo. Juntos, podrían plantearse un objetivo tan ambicioso como que sus respectivas organizaciones pervivieran a lo largo del tiempo. Nueve grandes criminales y nadie más.

Faltaríamos a la verdad si dijéramos que la idea fue rápidamente aceptada. Ninguno de los ocho invitados la consideró cabal en primer término, pero las cifras de Brimstone y sus argumentos resultaron incontestables y finalmente las familias se sentaron, escucharon y después plantearon ideas. Aquella fue la primera de varias reuniones largas, tensas y en las que todo lo que se estaba construyendo estuvo a punto de destruirse en más de una ocasión, pero tras ese largo parto la criatura dio sus frutos: La Liga de los Nueve había nacido.

Una de las primeras cosas que se definieron fue la independencia de las nueve ramas entre sí. Nadie quería que

los demás se metieran en sus asuntos, así que cada uno de los Nueve seguiría teniendo autonomía en sus dominios y asuntos, si bien existiría una rama común de la organización que se encargaría de coordinar e intervenir allá donde fuera necesario. Esa rama común sería dirigida directamente por los Nueve.

Los primeros pasos de La Liga fueron lentos, pero seguros. La organización pasó tanto tiempo aprendiendo a confiar en sí misma como en conseguir sus objetivos, pero entrados en los noventa su volumen y ritmo de crecimiento era innegable. Los miembros fundadores se mostraron satisfechos, verdaderamente el sueño de Brimstone era posible.

Pero llegaron nuevas dificultades, el tamaño que estaba adoptando la Liga de los Nueve despertó la atención de otras organizaciones con las que los fundadores apenas habían tenido que tratar, como las organizaciones de espionaje. Brimstone reunió a sus homólogos y les planteó la cuestión en los siguientes términos: había sido la última vez que pensaban de una manera tan humilde, tenían los recursos, la voluntad y el intelecto para obtener lo que les pertenecía por derecho, la Liga de los Nueve debía aspirar al mayor control posible sobre el mundo, para que ninguna organización, gubernamental o no, pudiera plantarles cara en el futuro.

Conseguir esto implicaba ciertos cambios en la forma de trabajar y, en cierto modo, adoptar algunas tácticas del enemigo. En definitiva, Brimstone proponía convertir el brazo común de la Liga en algo cercano a las agencias de espionaje y empezar a trabajar en el futuro: no sólo conseguir las mejores armas, droga, tecnologías que el dinero pudiera comprar hoy... sino conseguir todo lo que se pudiera comprar mañana. Todos se mostraron de acuerdo. Era el momento de crecer.

Lo demás es, como suele decirse, historia. La entrada de La Liga de los Nueve en el mundo del espionaje fue como suelen ser los asuntos criminales: rápida, contundente y sucia. Rápidamente se granjearon multitud de enemigos como La Agencia o *Die Tempelritter*, pero supieron capear el temporal. Ahora son una de las organizaciones más grandes y versátiles del mundo del espionaje, y aunque muchos se han intentado enfrentar a ellos han encontrado que son como una hidra: da igual cuantas cabezas cortes, siempre aparecen más para devorarte.

RECURSOS

Es difícil saber con certeza dónde se acaban los recursos de la Liga de los Nueve. A estas alturas puede que sean ilimitados. El dinero, equipo e información que consigue la



ALGUNOS DE LOS NUEVE

Los Nueve son personas poderosas, peligrosas y ocupadas. Algunos se dejan ver más y otros en cambio se dedican a sus asuntos y sólo participan en las reuniones del grupo. En general, existe consenso en que la batuta de la organización la manejan cuatro de estos Nueve, y son lo siguientes:

Arvin Brimstone. El gran cerebro, o eso parece. Arvin es un hombre ambicioso y toma las decisiones rápida y fríamente, pero también tiene una cara amable. Su mujer tiene cáncer terminal y él insiste en remover cielo y tierra para encontrar una cura, y quizás por eso La Liga esté investigando los escritos de Milo Braschi. Puede que un día Arvin se arrepienta de haber pasado tanto tiempo lejos de su mujer en sus últimos días, pero hoy por hoy justifica que todo lo hace por ella, y que sin ella sólo le queda el poder por el poder. Es imposible saber lo que ocurrirá el día que ella muera.

Irina Schmidt. La mujer de hielo. Nadie sabe realmente a qué juega Irina, pero ella parece disfrutar de cada una de las jugadas. Sus actos en ocasiones parecen haber jugado en contra de La Liga, pero poco tiempo después se desvelaban como hábiles jugadas tácticas que reportaban pingües beneficios a la organización. Se rumorea que en el pasado Arvin y ella mantuvieron un idilio, pero sea cierto o no lo único que se profesan actualmente es un sincero respeto.

Kevin Shore. Shore representa en cierto modo a todo el mundo criminal que rodea a los inmigrantes que llegaron a EEUU en busca de una esperanza. Este hombre de mediana edad se llena la boca hablando de “la familia”, aunque posiblemente no se haya cruzado con un mafioso real que no fuera Castagnola, otro miembro de Los Nueve con fuertes lazos en la mafia italiana recientemente fallecido (Consulta “La Biblia Castagnola” en el capítulo anterior). Sus procedimientos son por lo general más bruscos que los de la verdadera Familia. Tiene cierta tendencia a tomarse las cosas como algo personal y ocasionalmente actúa por impulso, aunque Arvin suele calmarle.

Piotr Grindenko. Antiguo militar del ejército ruso, Piotr sigue comportándose como el estratega que era, sólo que ahora las posiciones a tomar han cambiado y sus soldados luchan con ropa urbana. Se podría decir que el principal brazo armado de La Liga está en manos de Grindenko, y que sus agentes son los más violentos, aunque consiguen resultados innegables. El ruso siente animadversión por Shore, al que considera “un irlandés con piel de americano” aunque de momento la hostilidad no ha ido más allá.

organización proviene de cada una de las nueve organizaciones que contribuyen a los recursos de la Liga en su conjunto, y dado que cada organización es independiente y recelosa de desvelar sus cartas, sólo podemos basarnos en conjeturas. Esas conjeturas apuntan a que el volumen económico manejado por la Liga es comparable al de *Ketsu Shita Tora* y La Agencia, situándose posiblemente en algún punto intermedio.

Debemos detenernos en dos de los recursos en los que La Liga destaca: armamento e información comprometida. Gracias al capital y contactos que posee, la organización puede comprar armamento de última generación y en grandes cantidades. De hecho, muchas veces hace de intermediario, utilizando un tiempo las armas y revendiéndolas a precios competitivos cuando renueva su capital. Por ello, encontrarse con un agente de la Liga muchas veces significa enfrentarse a un individuo que te iguala en entrenamiento y te supera en equipamiento, una situación que todos los agentes saben que puede resultar mortal.

El caso de la información comprometida es aún más peligroso: La Liga parece tener conocimiento de cualquier trazo sucio que pueda tener un político, científico, señor del crimen o agente secreto del mundo. Algunos rumo-

rean que cada uno de los miembros de la Liga de los Nueve posee una clave que les da acceso a una base de datos interna donde cada uno de ellos introduce información de este tipo para que sea utilizada en chantajes, extorsiones y otros actos igualmente innobles. Conocer los puntos débiles de los enemigos es otra de tantas cosas que se le da bien a La Liga.

ESTRUCTURA

La Liga de los Nueve se organiza de forma piramidal, partiendo del consejo formado por los líderes de la organización (“Los Nueve”) y justo debajo de ellos se encuentran los coordinadores de la rama común. Por debajo de ellos se encuentran sus agentes y, paralelamente, cada una de las nueve ramas originales, que se mantienen al margen realizando sus actividades como siempre lo han hecho.

Tomado en conjunto, este organigrama puede resultar confuso, pero su lógica es sencilla: sólo la cima tiene toda la información. Los Nueve conocen tanto los recursos tradicionales de sus organizaciones como los de la agencia de espionaje, mientras que por debajo de ellos cada agente sólo conoce aspectos de la rama en la que participa (y en ocasiones incluso ni eso, como veremos más

adelante a propósito de los procedimientos). Esto facilita que sea increíblemente difícil hacer una estimación de la estructura de la organización, y seguramente el más completo que tengan los adversarios de La Liga no sea más que un boceto minúsculo que apenas da cuenta del 10% de su volumen.

PROCEDIMIENTOS

Reclutamiento. La Liga de los Nueve tiene dos grandes procedimientos de reclutamiento. Por una parte, se nutre de agentes corruptos, mercenarios y otras personas de similar calaña de otras organizaciones, pero por otra parte también recluta a jóvenes engañados. El engaño es bien sencillo: les hace creer que trabajan para las agencias de espionaje de su país y que son unos patriotas, seguramente tan especiales que por eso tienen que permanecer en el anonimato porque forman parte de una célula secreta. Al frente de cada una de esas unidades se encuentra un agente de La Liga con experiencia y que sí sabe a lo que se dedica su organización y todo funciona como un reloj. La mayor ventaja de este procedimiento es que si la célula cae por cualquier razón, nadie averiguará nada acerca de La Liga, o al menos no lo suficiente como para tomar medidas.

Una vez que un agente ha sido reclutado, sólo recibirá entrenamiento intensivo si pertenece al grupo de los “engañados” por La Liga (bautizados dentro de la organización como “inocentes”), dado que se supone que los demás ya tienen un entrenamiento suficiente, aunque no se descarta algún tipo de misión de prueba o semejante. El entrenamiento para los inocentes consiste en imitar los procedimientos de entrenamiento de la agencia por la que se hace pasar La Liga, aunque siempre en una escala más reducida y justificándolo por su carácter de rama secreta.

Normas. Aunque pudiera parecer que una organización constituida por criminales sería más bien anárquica, realmente ocurre todo lo contrario. La Liga tiene unas normas rígidas, basadas en el respeto a la cadena de mando, el hermetismo y en el castigo a los que se desvían de la norma. Por ejemplo, todos los agentes deben ocultar para quién trabaja a todas las personas de su entorno, y si lo revelan y La Liga lo sabe (algo muy probable, pues tienen la manía de vigilar con micrófonos y cámaras a sus empleados) matarán a todo el que lo sepa, incluido el agente. Sólo si el agente es muy valioso no lo matarán, disimulando la trágica pérdida de sus amigos y seres queridos como un “desastroso accidente”. Hayas recibido o no un castigo de La Liga, por el ambiente que se respira todos aprenden a temerlos y a respetar las normas.

Misiones. La Liga asigna sus misiones por áreas y siguiendo una estructura piramidal. La Liga de los Nueve divide el territorio mundial en nueve áreas, cada una de las cua-

les es responsabilidad de uno de sus dirigentes y gestiona la información en torno a ella. Existen protocolos para filtrar la información a un nivel organizativo u otro dentro de cada área mundial según su contenido: las informaciones comunes llegan a los Directores de Célula, la relevante a los Directores de Zona y la que está por encima de ellos al Director de Área. Es la persona o personas a las que llega la información la que debe decidir sobre ella, salvo que alguien de nivel superior, pues reciben copia de la información, se la atribuya. Cuando alguien decide que es necesario realizar una misión, ordena a sus subalternos que la cumplan: el Director de Área a un Director de Zona, el Director de Zona a un Director de Célula y éste a sus agentes. Al regresar de la misión los agentes emiten un informe que se envía a lo largo de la cadena de mando. Un procedimiento sencillo, controlado y efectivo.

SEDES DESTACADAS

Barcelona. Uno de los puntos fuertes de La Liga es haber sabido encontrar ciudades funcionales desde las que desplegarse sin llamar la atención de otras organizaciones. Barcelona cumple a la perfección con ese fin, sirviendo de trampolín a otras ciudades de Europa y siendo una de las sedes más grandes de la organización en el continente. Los Nueve, sin embargo, no suelen pasarse por aquí, dejando sus asuntos en manos de algunos de sus colaboradores. Carles Valls es el coordinador de La Liga en la región y se ha especulado con su posible ascensión a miembro de Los Nueve si uno de ellos falleciese.

Ottawa. Aunque esta organización tiene numerosas bases en EEUU, para asuntos de mayor entidad prefiere actuar desde Ottawa, donde la influencia de La Agencia y otras organizaciones no es tan amplia ni sus intereses tan grandes. Con el tiempo, esta sede se ha convertido en una de las más transitadas e incluso tiene su propio centro de entrenamiento.

Londres. Para los dirigentes de La Liga de los Nueve, Londres tiene algún tipo de interés romántico o histórico, puesto que no puede decirse que sea uno de los lugares más activos de Europa (esa es Barcelona) ni que haya un departamento de especial interés. Sencillamente Londres destaca porque es aquí donde se suelen reunir con más frecuencia Los Nueve, y eso significa que cuando hay “un viaje a Londres” todos los agentes temen por su vida.

Tel Aviv. La capital de Israel ha resultado ser un buen lugar para hacer negocios de medio alcance con gente de todo el globo. Aunque los precios requeridos para garantizar unas condiciones adecuadas sean exacerbados, La Liga puede pagarlos y tener la garantía de que si alguien les molesta pueden dispararle con cierta inmunidad.



MIEMBROS PROMINENTES

Adrian Jaritónov. Jaritónov es uno de los agentes más veteranos de la célula a la que pertenece, de hecho algunos le conocen como “el dinosaurio”, aunque jamás lo dirían a su cara. Jaritónov trabajó para la KGB como agente de campo en sus primeros tiempos y como interrogador en los últimos, y ahora hace una especie de trabajo intermedio para La Liga. Su célula se dedica a investigar las filtraciones, y él es quien interroga a los agentes y, en último término, decide si deben seguir con vida o morir. Resulta paradójico, no obstante, que Adrian esté en el punto de mira de sus superiores por la manía que tiene de reunirse con viejos compañeros ya retirados... ¿O tal vez no? ¿Puede que Jaritónov sea un agente doble? Por ahora La Liga se contenta con seguir reuniendo información y planificar su jugada.

Anthony Castello. Estafador, chauvinista, misógino... todos estos adjetivos y muchos otros pueden ser adecuados para definir a uno de los arregladores de La Liga. Su célula está compuesta de agentes que trabajan de forma independiente para arreglar estropicios de otras células. Castello se considera uno de los mejores y su fama sólo es comparable a la del, en sus palabras, “estúpido yanki” conocido como Mr.Wolf. Castello, con su bronceado de máquina de rayos uva y su sonrisa pagada a golpe de talonario, te sacará del problema de forma sencilla, pero sin dejar de recordarte que gracias a él no tienes una bala entre ceja y ceja.

Carles Valls. Este español dirige las instalaciones de La Liga en Barcelona y ha mostrado su lealtad en un enorme número de ocasiones. Carece de familia o amistades conocidas y parece vivir en su despacho por la cantidad de horas que pasa en él. En su pasado como agente sufrió un accidente que arruinó sus manos, de manera que suele usar guantes. Se especula que él podría ser el siguiente en ascender a Los Nueve, sobretodo ahora que el puesto de Castagnola ha quedado vacante.

Lucía Rivalta. Lucía es el ejemplo de mujer hecha a sí misma. Ella trabajaba como prostituta de lujo para el cártel colombiano y cuando tuvo una oportunidad la aprovechó. Al principio no lo supo, pero el último tío del que se había encaprichado resultó ser un agente de La Liga. Cuando lo descubrió ella no sabía que era esa liga ni qué se proponía, pero cuando el agente fracasó, ella estuvo allí para terminar la misión y pidió cubrir la vacante que había surgido. A su supervisor le pareció una idea retorcidamente divertida y Rivalta se convirtió en agente. Desde entonces, Lucía ha mostrado que lo que le falta de entrenamiento y disciplina lo resuelve con inventiva y carisma, y algunos dicen que es más peligrosa con sus piernas que una pistola cargada.

Martha Kiley. Martha es una de tantas agentes engañadas por La Liga de los Nueve. Ella cree que trabaja para una rama secreta de la CIA establecida en Detroit llamada

“RA” (*Restricted Access*) cuando realmente trabaja para La Liga. Recientemente contactó con un hombre sin pasado, Dunphy, y con un verdadero agente de la CIA, Michael Ingleby, los cuales le convencieron para que abandonara todo en una alocada búsqueda de respuestas, ¿Estaba realmente muerto el padre de Ingleby? ¿Cuál era la verdadera identidad de Dunphy? La Liga ignora las razones por las que Kiley se marchó sin más tras la última misión, pero ha tomado cartas en el asunto: la próxima vez que Martha aparezca en el “radar” de La Liga, se encontrará con asesinos destinados a matarla a ella y a los que le acompañan. Repentinamente, la vida de estos tres agentes independientes acaba de convertirse en algo personal para la organización.

ÚLTIMAS MISIONES

La Liga de los Nueve está en un momento dulce: sus misiones obtienen éxito, sus resultados son excepcionales y sus planes van mejor que bien. En particular, tres misiones recientes han sido todo un éxito y han sido especialmente celebradas.

La primera, “Día de la Independencia”, consistió en apoyar al lugarteniente de un dirigente en el África profunda en ejecutar... un cambio en el poder. Un pequeño grupo de elite le ayudó, en una sola noche, a deshacerse del líder y de la principal oposición, y al día siguiente él ya era el nuevo líder de la guerrilla. Gracias a esa única noche, la Liga de los Nueve ha obtenido un sustancioso contrato para vender armas a la guerrilla, algo que generará pingües beneficios que permitirán a La Liga continuar con sus objetivos.

La segunda misión exitosa de La Liga de los Nueve es la operación “Gloomy Sunday”, todo un logro que, sin embargo, ha incrementado las hostilidades entre El Tigre Unido y la Liga. Al parecer El Tigre mantenía un equipo de investigación en el sur de Europa trabajando en modificar el comportamiento humano para la autoeliminación. Un grupo de asalto de La Liga invadió el lugar, se llevó la tecnología y ahora los científicos trabajan en replicarla. El potencial de utilizar un arma como ésa para que los Gobiernos no democráticos eliminen a los que se oponen a sus regímenes resulta demasiado atractivo como para dejarlo escapar, por citar sólo una de sus múltiples aplicaciones.

Por último, la Liga de los Nueve está muy satisfecha con la recién iniciada carrera en pos de los hallazgos de Milo Braschi. Hace apenas dos semanas un satélite detectó una extraña emisión en el Polo Norte y La Liga se enteró de ello. Sospechando que podría ser algo interesante para ellos, un equipo se infiltró como parte del equipo científico destinado a investigar esas emisiones y encontraron un objeto Braschi, una caja de música perfectamente conservada y que parecía datar de hace cientos de años. Los agentes eliminaron a los científicos y regresaron a su base con la caja, aunque el misterio en torno a su aparición y las emisiones producidas aún no ha sido desvelado.

EL KISWA

El Kiswa es el manto negro con inscripciones coránicas en oro que cubre la Kaaba de La Meca. El servicio conocido como El Kiswa es el homólogo islámico de La Agencia, compuesto por agentes reclutados de los diversos servicios secretos de países islámicos. Sus objetivos parecen ser la

obtención de recursos armamentísticos, tecnológicos y económicos de todo tipo, y sus agentes se han enfrentado a otras organizaciones en numerosas ocasiones. En ellas, El Kiswa ha demostrado poseer una amplitud de recursos, con bases científicas, campos de entrenamiento, etc.



OBJETIVOS

Hasta donde sus agentes de bajo rango saben, El Kiswa trata de garantizar el crecimiento de los países islámicos frente a Occidente y China. Para ello buscan el poder económico y tecnológico, aunque es una carrera difícil que les ha llevado a explorar opciones que otras organizaciones considerarían “poco ortodoxas”.

Son precisamente estas opciones poco ortodoxas las que han ocupan actualmente la mayor parte de los recursos de la organización, y especialmente una de ellas: el legado de Milo Braschi, un sabio que vivió hace casi quinientos años y que fue quemado en la hoguera por sus ideas. Tales ideas, manifestadas en sus tratados y en diversos artefactos, parecen revelar el acceso a un gran poder. Los dirigentes de El Kiswa han accedido a algunos documentos escritos por el propio Braschi y tienen la certeza de que ellos deben ser los continuadores del legado de Milo Braschi y obtener ese gran poder para sí. Sin embargo, como saben que ésta es una tarea ardua no han dejado de atender otros frentes como la carrera tecnológica y económica contra occidente.

HISTORIA

El Kiswa como tal no es tan longevo como muchos de sus adversarios han creído al observar su consistencia y poder. La explicación para su formación radica en la confluencia de intereses de varias personas de relevancia, y en la creencia de que sólo trabajando conjuntamente se podrán lograr sus fines.

Podemos trazar los orígenes de El Kiswa hasta Hannad Adsuar, heredero de una gran fortuna que, como tantos otros, supo actualizarse a los tiempos y convertirse en un empresario con empresas distribuidas a lo largo del globo construidas a partir de sus ganancias petrolíferas. Para Adsuar, lo más importante a la hora de garantizar la continuidad a lo largo del tiempo era pensar hacia el futuro en todo momento, y por eso supo identificar rápidamente a sus rivales en occidente y la sombra de El Tigre en oriente. Esto le llevó a financiar subrepticamente a diversos grupos terroristas, muchos de ellos de tinte religioso, y utilizarlos para preservar sus intereses comerciales mientras ellos proseguían su lucha activa. Un trato en el que todos ganaban.

El siguiente paso para Adsuar fue servirse de las propias organizaciones a las que financiaba para sus propósitos, como el espionaje industrial, el chantaje y en ocasiones la extorsión. Esto le llevó a cierto convencimiento de que si otros patriotas como él hicieran lo mismo, podrían ser una firme oposición a América y Asia. Ése fue el germen

de El Kiswa. El mismo Adsuar, queriendo representar cómo su organización protegía lo importante, que era el pueblo, su gente y su cultura frente a los demás. Algunos le acusan de regirse por principios puramente económicos y “pensar como un occidental”, pero quién le conoce dice que es una persona con unas profundas creencias.

En cualquier caso, El Kiswa floreció bajo el gobierno de Adsuar como una organización secreta construida a partir de mercenarios y miembros de ramas terroristas desaparecidas, y financiada por las riquezas de los millonarios árabigos. No obstante, cuando la organización se convierte verdaderamente en una de las grandes y entra en el mundo del espionaje es cuando Adsuar entra en contacto con la obra de Milo Braschi.

Para el millonario, los textos Braschi no describían solamente una tecnología y una forma de entender la sociedad adelantada incluso al presente, sino que su filosofía y principios encajaba profundamente con los principios del Corán. En cierto modo, Adsuar “islamizó” a Braschi y, convencido de que El

Kiswa debía ser la herramienta de transformación mundial mencionada por Braschi, dirigió los objetivos de la organización hacia la obtención de artefactos y textos de la obra de este erudito. Los asesores de Adsuar no han permitido que descuide los demás asuntos de la organización, aunque algunos opinan que parece haberse convertido más en un

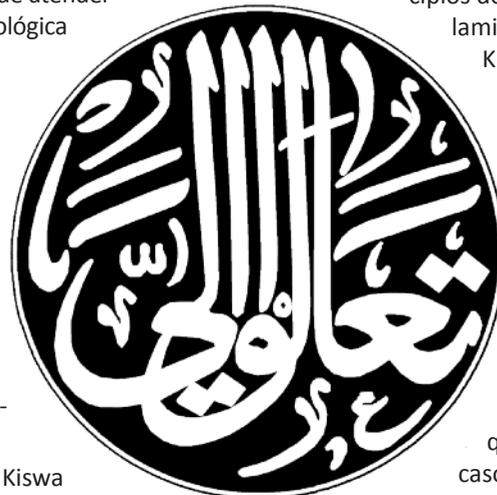
hombre de Fe que en el empresario que fue en tiempos. En cualquier caso, El Kiswa se encuentra ahora en un momento difícil, puesto que otras organizaciones comienzan a interesarse por las obras de

Milo Braschi y ellos no están dispuestos a renunciar a ellas con facilidad. Se prevén conflictos con otras organizaciones en un futuro próximo.

RECURSOS

Los recursos de una organización como El Kiswa son variados. Con sus posesiones concentradas fundamentalmente en los países árabes, mas allá su poderío es sobretodo económico, pudiendo comprar propiedades cuando les es preciso, contratar agentes libres para misiones concretas con hombres prescindibles, etc. Su tecnología está a un nivel intermedio respecto a las organizaciones homólogas, pero lo que de verdad destaca en El Kiswa son sus agentes.

El Kiswa considera a sus agentes uno de sus principales recursos y por eso compensan su escasez de ellos con su excepcional calidad y compromiso. Los agentes de El Kiswa verdaderamente creen en la causa y en Adsuar, y darían su vida por él. Sean terroristas que perdieron a sus



EL KISWA Y MILO BRASCHI

A diferencia de otras agencias, el principal interés de El Kiswa por Milo Braschi no radica en sus ingenios tecnológicos, al menos por el momento. Lo que interesa a la organización son los textos de Braschi, especialmente los filosóficos. En algunos de sus documentos el erudito hablaba del “Nuevo Mundo”, como un objetivo a alcanzar en el que los hombres estarían reunidos “en torno a una misma llama”, serían mansos, y la maldad sería exterminada del mundo. El Kiswa cree que esa llama puede ser la fe islámica, y que El Kiswa debe ayudar a cristalizar ese sueño de Braschi. Conforme pasa el tiempo, la organización comienza a ver a Braschi más como un profeta que como a un erudito, y es posible que pronto el interés se convierta en fanatismo.

compañeros durante la lucha, mercenarios con código de honor o ratas callejeras de Bagdad a las que se les ha dado una oportunidad, todos ellos son excelentes en su trabajo y dar cualquier información a sus rivales se consideraría un terrible crimen, así que posiblemente estamos ante los agentes más leales del mundo.

ESTRUCTURA

La organización tiene una estructura piramidal que parte de Hannad Adsuar, el único líder auténtico de El Kiswa. Debajo de él están los Patronos, diversos millonarios que han contribuido con su capital a financiar la organización y que aunque supuestamente tienen poder, en la realidad están subyugados a la voluntad y carisma de Adsuar, quién mantiene un comité de consejeros paralelos formado por analistas políticos, agentes de campo veteranos e incluso algún erudito Braschi y líder religioso para decidir sus movimientos.

Bajo la cúspide se encuentran las Divisiones y sus Jefes, que están compuestas por varias células autónomas que desconocen a qué se dedican las demás células por motivos de seguridad. Si una célula necesita algo, acude al Jefe de División y si éste necesita algo acude a la cúpula directiva de El Kiswa. Es posible que si la organización crece esta estructura deba revisarse en el futuro, pero por ahora esta forma de organización está funcionando al cien por cien.

PROCEDIMIENTOS

Reclutamiento. El Kiswa no tiene un procedimiento estandarizado de reclutamiento, aunque sí cuenta con un pequeño contingente de agentes veteranos que hacen las veces de “ojeadores” y entrenadores de los reclutas. A esta organización le interesan personas con algún tipo de experiencia, sean guerrilleros o terroristas para reciclarlos en agentes de campo o doctores

expertos en investigación científica para su rama tecnológica. En cualquier caso, el reclutamiento se realiza siempre de forma cuidadosa e individualizada, garantizando que aquellos que entran a formar parte de la organización lo hagan hasta la muerte.

Normas. El Kiswa es una organización basada en el respeto y la obediencia, y son justamente estos dos principios los que nunca han de olvidarse. Si un superior ordena algo, el agente no se lo cuestiona, sino que cumple la orden, esperando la misma obediencia cuando es él el que ordena algo a un subordinado.

Además de las normas habituales entre las organizaciones de espionaje, El Kiswa tiene dos principios que la convierten en una organización diferente a las demás. En primer lugar, todos sus agentes profesan la religión islámica; esto no está escrito como una condición para formar parte de El Kiswa, pero hasta ahora no se ha dado el caso de un agente no comprometido con la Fe. En cuanto a la segunda distinción, es la lealtad de sus miembros. Si un agente de El Kiswa es atrapado por el enemigo, debe autoeliminarse de la forma más destructiva posible para evitar que revele información de la organización. Si por alguna razón la autoeliminación no es posible, entonces el sistema de células impide que se divulgue demasiada información si el agente es obligado a hablar.

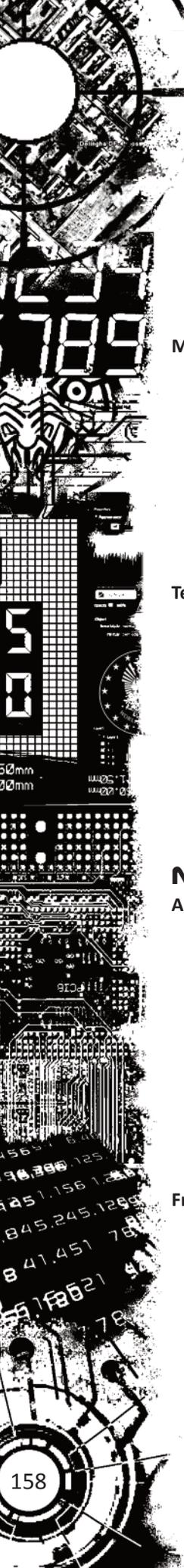
Incluso así, El Kiswa sigue tomando medidas adicionales para su protección. Esas medidas son los *hassassin*, una suerte de servicios internos con capacidad de juez, jurado y verdugo dentro de la organización. Los *hassassin* son escogidos personalmente por Adsuar entre los agentes de la organización y su estatus es secreto salvo para otros *hassassin*, participando como agentes ordinarios dentro de una célula hasta que sus particulares servicios son requeridos. En ocasiones han realizado asesinatos fuera de la organización, aunque no han sido muy frecuentes y siempre tenían una importancia vital para El Kiswa.

Misiones. Las misiones dentro de El Kiswa son valoradas y planificadas por los Jefes de División. Los Jefes de División rinden cuentas ante Adsuar y su círculo privado, así que aunque él no decida cada uno de los pasos que da la organización, sí está al corriente de todos ellos. Cuando un Jefe de División decide que debe realizarse una misión elige cual de sus células la realizará y se pone en contacto con el líder de la célula, que es quién planifica los detalles de la misión y la lleva a cabo con sus propios recursos. Si fueran necesarios recursos externos, deberá solicitarlos al Jefe de División, que atenderá la petición con los recursos de las demás células que controla o, si fuera imposible, a través de Adsuar.

SEDES DESTACADAS

Trípoli. La capital de Libia es una de las ciudades con nivel de vida más alto de África, y seguramente ésta sea la





razón por la que Hannad Adsuar la tiene como una de sus bases frecuentes. El Kiswa tiene una presencia silenciosa en la ciudad, pero muy bien cimentada, con sobornos en los sitios oportunos que hacen que sea difícil para ellos no enterarse de lo que ocurre. En estos tiempos turbulentos, cuando Occidente parece tener los ojos atentos en todo el continente africano, Trípoli es un lugar adecuado para que la organización prosiga con su misión sin prisa pero sin pausa.

Mogadiscio. Esta ciudad somalí es todo lo contrario que Trípoli. Para El Kiswa es sólo un lugar donde entrenar a sus agentes en situaciones de peligro real, y los agentes procedentes de alguno de los señores de la guerra locales se ven arrojados a territorio enemigo para mostrar su habilidad para salir con vida de las situaciones más complicadas. Mogadiscio es utilizada, en definitiva, como una base de entrenamiento que puede ser eliminada si es preciso, aunque la inestabilidad en el país no hace sino facilitar los objetivos de la organización.

Teherán. Esta ciudad, capital de Irán, da cabida a una de las mayores divisiones de El Kiswa. Con más de una docena de células repartidas por el país, todas ellas se coordinan desde Teherán donde también se encuentra un almacén de objetos Braschi, el segundo más grande de El Kiswa, ya que el primero es el que se encuentra en la mansión personal de Hannad Adsuar. Todos los agentes que trabajan en torno a Milo Braschi acaban pasando por aquí tarde o temprano, bien sea para depositar el objeto que acaban de conseguir o para consultar algún tratado.

MIEMBROS PROMINENTES

A. Bennasar. Nacida en Marruecos, fue criada por sus tíos. Su tío era ojeador del servicio secreto marroquí y pensó que su joven pariente podría ser un buen agente de campo, así que la reclutó. Después de diez años de servicio al Gobierno, su tío aún guardaba una sorpresa más: también era ojeador de El Kiswa, y creía que ella podría ser un gran añadido para la organización, y más específicamente para los *hassassin*. Bennasar no ha recibido su puesto sólo por ser familiar de un agente de El Kiswa, sino que ha demostrado su valía en múltiples ocasiones. Una persona a la que ningún otro agente de la organización quiere tener a su espalda.

Frieder Amaní. Frieder pertenece al consejo asesor de Hannad Adsuar y es, posiblemente, el más sorprendente de sus miembros. Teólogo de prestigio mundial, su contacto con los textos Braschi a través de Adsuar le llevaron a proponer una alternativa al Islam acorde con la obra de Braschi. Amaní conoce las actividades de la organización, incluso las más atroces, pero entiende que son calamidades necesarias en pos de un bien mayor. Jamás levantará su mano contra otro hombre, pero sin embargo sus palabras hieren más que cualquier espada.

Albilis. Nadie salvo Adsuar y quizás el supervisor de la célula de Albilis sabe su verdadero nombre. Según se dice, el agente tras el nombre en clave de Albilis hizo un juramento de lealtad a El Kiswa y renunció a su pasado, incluso a su propio nombre, para servir a la voluntad de Adsuar. Su experiencia en misiones de campo y su ratio de éxitos son memorables, y le han garantizado una fama legendaria a lo largo de los años. Se rumorea que Albilis es más bien un título que se da al mejor agente de la organización, e incluso otros dicen que tras ese nombre se encuentra un agente de origen occidental, pero lo único seguro es que el secreto está bien guardado.

ÚLTIMAS MISIONES

El Kiswa ha participado en múltiples misiones a pequeña escala a lo largo de los últimos años, pero también hay algunas que han destacado por los excelentes resultados obtenidos o por las implicaciones que entrañaba el fracaso.

Un ejemplo de esta última es "Horus". Un agente de El Kiswa llevaba mucho tiempo tratando de conseguir una información de cierta relevancia sobre La Agencia. Su tapadera fue descubierta pero él pudo huir con la información en un microchip que introdujo en su propio cuerpo. Desgraciadamente, fue herido de gravedad y no sobrevivió. Un grupo de agentes fue asignado a toda prisa a la misión con el objetivo de rescatar el microchip de su cuerpo, cosa que pudieron hacer aún a costa de enfrentarse a varios agentes de La Agencia y dos bajas. Sin embargo, la información obtenida ha demostrado valer el alto precio que se pagó por ella.

La misión "Sirocco" fue mucho más sencilla. Un científico español había solicitado una ayuda de investigación cuantiosa a una gran empresa para construir un prototipo de energía alternativa viable. Esto supondría un duro golpe a los magnates del petróleo, así que un grupo de asalto, bajo la tapadera de unos ladrones de casas, entró en el chalet del presidente de la empresa y se aseguró de que esa financiación no saldría adelante. Sin el apoyo económico, el científico ha dejado esa línea de trabajo y se ha centrado en cosas mucho más... productivas, a menos según el juicio de El Kiswa.

Una misión fallida fue la bautizada como "Mudanza". El Kiswa había reclutado al dirigente de una pequeña organización terrorista llamada Yihad Ámbar, para que abandonase a su grupo y proporcionase a la organización unos objetos Braschi que resultaban de sumo interés. Sin embargo, en su extracción las cosas se torcieron y aunque él fue extraído, los objetos se mantuvieron en manos de la Yihad Ámbar y posteriormente uno de ellos cambió de manos y su pista desapareció. En consecuencia, el recién reclutado agente fue ejecutado por uno de los *hassassin* de la organización, pero los esfuerzos invertidos y la escasez de resultados ha hecho que Adsuar sopesa la idea de depurar responsabilidades.

OTRAS ORGANIZACIONES

El mundo está repleto de otras organizaciones que tienen algún tipo de lazos con el mundo del espionaje. Estas organizaciones no tienen objetivos tan altos como las detalladas hasta ahora, ni sus recursos son comparables, pero sus agentes están ahí fuera y pueden interferir incluso en las operaciones más fríamente calculadas. Hasta La Agencia debe considerar los movimientos de la CIA antes de dar un paso en suelo americano, así que no está de más presentar algunas de estas organizaciones como ejemplo de las muchas que pueblan **Eyes Only**.

EL CÍRCULO

Si hoy en día hay un misterio en el mundo del espionaje, ése es El Círculo. Hasta tal punto se ha mitificado su existencia que es frecuente que algún agente asocie algún revés azaroso en una de sus misiones como “una jugada de El Círculo”. Lo cierto es que ninguna organización tiene pruebas de su existencia, y tan efímera es la posibilidad de que algo así exista y tenga tanto poder... que todas están dispuestas a invertir parte de sus recursos en averiguar cuánto hay de verdad.

Según los mitos, El Círculo es la alianza de entre cuatro y ocho agentes veteranos de identidad indeterminada, procedentes de diferentes agencias y dados por muertos hace años, que se han aliado para perseguir algún fin común que parece ir más allá del mero dinero o poder político. Su posición les ha permitido introducirse de tal forma en las organizaciones de Alto Espionaje que muchas de ellas, sin saberlo, suministran de Inteligencia a El Círculo permitiéndoles ejecutar todas sus jugadas fuera del radar. A todos los efectos, son fantasmas.

Como ocurre con todo mito, las leyendas son múltiples y las certezas inexistentes. El Círculo, si realmente existe, sabe ocultar su rastro tan bien que nadie tiene una única pista fiable sobre ellos. Muchos agentes hacen sus cabañas sobre qué cuatro célebres agentes del mundo del espionaje podrían formar parte de una organización como ésta, pero seguramente ninguna quiniela se acerca ni remotamente a la realidad.

IDEAS TECNOLÓGICAS AVANZADAS

Ideas Tecnológicas Avanzadas (ITA), es una organización fundada por un comité de científicos dedicados al estudio de la electrónica, mecánica e inteligencia artificial más avanzada. Más que una organización en sí misma, se trata de una alianza de mentes prodigiosas cuyos avances consideraban que no eran dignos del vulgo. De esta forma, venden su tecnología o la utilizan para sus propios fines,

EL CÍRCULO: LA VERDAD

El Círculo es la organización más misteriosa de **Eyes Only**. En el trasfondo del juego esta organización es muy real, pero su naturaleza, quizás la más fantástica de todas las presentadas aquí, quizás sea excesiva para algunos Directores de Juego, así que no profundizaremos más sobre ella en estas páginas. Incluir o no a El Círculo en tus partidas es una decisión propia y que no afectará al resto del trasfondo oficial del juego, al menos por el momento. En el futuro nos gustaría explorar a esta organización con el detalle que se merece, pero desde luego no son un poder que está detrás de todas y cada una de las acciones que ocurren en el mundo. Son sólo unos jugadores más en el tablero, no los titiriteros en la sombra.

Aquellos grupos de juego que la encuentren más sugerente podrán entregarse a sus propias cábalas sobre la organización, sus miembros, fines y objetivos, mientras que otros podrán esperar a que proporcionemos la respuesta en próximos suplementos. Para estos últimos ofrecemos un interesante divertimento: uno de los agentes mencionados en este capítulo es uno de los miembros de El Círculo. ¿Cuál? Te invitamos a proponer tu teoría en los foros oficiales de Nosolorol (www.nosolorol.com/forum).

y mantienen un grupo de mercenarios para escoltarles y, en ocasiones, realizar algún trabajo para conseguir materiales o financiación.

Los miembros del ITA, salvo los mercenarios, son siempre expertos en su campo, con una excepcional formación e intelecto. Sólo acceden a la organización mediante invitación, la cual se produce después de realizar algún avance que despierte el interés del Comité Científico del ITA.

Algunos creen que ITA puede formar parte de El Tigre Unido, incluso aunque la mayor parte de sus componentes no lo crean. Si esto es cierto, realmente se trata de una rama muy independiente.

La CIA

La *Central Intelligence Agency* (Agencia Central de Inteligencia), fundada por el Presidente Truman en 1947, es la agencia de espionaje por excelencia. Con su sede central en Langley (Virginia, EEUU), tuvo su mayor auge durante la Guerra Fría, enfrentándose no sólo a la KGB rusa, sino también a la Stasi alemana y en general a todos los enemigos del estilo de vida capitalista. Con el fin de la Guerra Fría la CIA perdió en buena medida el norte, y no fue hasta los atentados del 11 de septiembre cuando recuperó gran parte de su importancia, en-





focándose a la protección de la seguridad nacional frente a atentados terroristas.

Actualmente la CIA trata de lograr sus objetivos mediante la creación de centros multidisciplinares destinados a temas prioritarios para los EEUU como el terrorismo, la Inteligencia, el crimen organizado y el tráfico de drogas y armas; el establecimiento de alianzas con otras agencias de Inteligencia y el análisis de datos de todo tipo que puedan señalar amenazas contra la seguridad nacional. Con respecto a este último aspecto es especialmente destacable el programa *Echelon*, dedicado a identificar ciertas palabras clave en todas las comunicaciones que se producen en la Red, desde páginas web hasta e-mails privados.

Los agentes de la CIA siguen siendo hoy en día un quebradero de cabeza para cualquier organización del mundo, incluidas las grandes (salvo, obviamente, La Agencia). Además, su tendencia a considerarse protectores no sólo de los EEUU, sino del "mundo libre" en general, hace que metan sus narices en todo tipo de asuntos, incluso en los que en un principio no les competen.

La KGB

La *Komitet Gosudárstvennoj Bezopásnosti* (Comité para la Seguridad del Estado) era el homólogo de la CIA en la

URSS, y actualmente ha sido reemplazada por el *Sluzhba Vneshney Razvedki* (Servicio de Inteligencia Extranjera). Con su sede principal en Moscú, este organismo tiene tres directorios, el Directorio "S", responsable de los agentes encubiertos en territorio extranjero, el Directorio "T", dedicado a la recolección de información científico-tecnológica, y el Directorio "K", centrado en infiltrar a sus agentes en agencias extranjeras y vigilar a los ciudadanos rusos que se encuentran fuera de sus fronteras. Asimismo, cuenta con otros organismos como la unidad antiterrorista *Vympel*.

En general, los agentes del Servicio de Inteligencia Extranjera son varones jóvenes entre 22 y 35 años con una educación superior y un estado saludable. Los reclutas deben poseer buenas capacidades verbales y mentales, así como un conocimiento suficiente del escenario político y de aspectos técnicos apropiados. El origen étnico no se valora, pero todos son ciudadanos rusos. Todos los reclutas pasan una prueba de polígrafo antes de graduarse, y durante su formación estudian disciplinas tan variadas como arte y literatura, defensa personal, economía, filosofía, idiomas, psicología, sociología, etc.

A modo de síntesis, podemos decir que el servicio de espionaje ruso es un buen servicio, pero que aún tiene que trabajar para recuperar parte de su antiguo esplendor.

EL MOSSAD

El *Hamosad Lemodi'in Uleatfidim Meyujadim* (Instituto de Inteligencia y Operaciones Especiales), con sede en Tel Aviv, es la agencia de espionaje israelí, y es casi tan antigua como la CIA. Aunque gran parte de su personal ha sido militar, se trata de un servicio civil y su actuación más famosa fue el secuestro del criminal nazi Adolf Eichmann, que se encontraba refugiado en Argentina.

A lo largo de los años el Mossad ha ampliado su campo de actuación a cosas como la vigilancia de las fronteras israelíes, prevenir el desarrollo de armas no-conventionales en países hostiles, evitar actos terroristas, desarrollar acciones diplomáticas especiales, producción de inteligencia estratégica, política y operacional, y planificar y realizar actividades fuera de las fronteras nacionales.

De los diversos directorios de la organización el más relevante quizás sea el *Metsada*, que dirige los asesinatos, actos de sabotaje, y los proyectos de guerra paramilitar y psicológica.

LA YIHAD ÁMBAR

La Yihad Ámbar es un grupo de reducido tamaño escindido de una organización paramilitar aún mayor. El líder de la Yihad Ámbar, Fatin Qhtan, no estaba satisfecho con los procedimientos de la organización y, como siempre decía, es mejor una sola acción de fuerza que demuestre a los adversarios del Islam por qué deben respetarles que un montón de sacrificios sin sentido.

Esto llevó a Fatin Qhtan hasta la obra de Milo Braschi. El líder de la Yihad Ámbar veía interesantes paralelismos entre los textos de Braschi y el Corán, y esto llevó a la organización a tratar de conseguir tres reliquias, "El Corazón", "El Alma" y "La Conexión". Según se contaba, estas tres reliquias podían utilizarse para conseguir un gran poder. La Yihad Ámbar consiguió hacerse con dos de ellos, pero Qhtan murió en el proceso... o eso creen ellos. Qhtan ha entrado a formar parte de El Kiswa, y planea entregar las reliquias a su nueva organización. Cuando la Yihad Ámbar descubra esto puede que sea el fin de la organización... o un nuevo y vengativo comienzo.

LA YIHAD CARMESÍ

Sin relación alguna con la Yihad Ámbar, la Yihad Carmesí es una organización terrorista islámica caracterizada por estar compuesta exclusivamente por mujeres, todas ellas de ascendencia árabe. La Yihad Carmesí no entiende que la batalla por la Fe sea una cuestión exclusivamente por varones y son tanto o más peligrosas que sus homólogos masculinos.

La acción más importante realizada por la organización consistió en el secuestro de todo un centro comercial estadounidense donde amenazaban con liberar una sustancia neurotóxica. El Gobierno dio la crisis como resuelta sin apuntar a razones convincentes, y eso se debe a que Acción Global envió a un grupo de agentes para solucionar la crisis. Sin embargo, la sustancia neurotóxica jamás fue recuperada, no se sabe si porque acabó en manos de Acción Global (que, según su publicidad, la habría destruido) o porque sigue en manos de la Yihad Carmesí.

LOS INSURGENTES DE KIEV

Los Insurgentes de Kiev nacieron en 1992, un año después de que Ucrania se declare independiente. Los fundadores de esta organización terrorista opinan que la URSS nunca debió de caer y perpetran todo tipo de atentados para reivindicar sus ideales.

La organización, aunque no muy numerosa en cuanto a miembros, si cuenta con buenos apoyos y financiación por parte de la mafia rusa. Entre sus acciones más recientes se encuentra el intento de apropiarse con un gas letal en EEUU para liberarlo en el propio Kiev. Sin embargo, el gas fue liberado en alta mar, presuntamente por un error humano, y el golpe no pudo ejecutarse. Desde entonces los Insurgentes prefieren la acción directa.

LOS SEGUIDORES BRASCHI

Los Seguidores de Braschi son una organización más antigua que cualquier agencia de espionaje del mundo. Nacida hace más de cuatrocientos años, está compuesta por un pequeño número de miembros unidos por un único objetivo: comprender el legado de Milo Braschi, un erudito italiano que fue quemado en la hoguera por sus ideas, muy adelantadas a su tiempo... e incluso a éste.

Diseminado por todo el mundo se encuentra el legado de Braschi en la forma de tratados y reliquias, los cuales permiten apreciar una pequeña parte del "Gran Plan", el fin último de Braschi cuando comenzó su obra. Los Seguidores de Braschi creen que si son capaces de recomponer la obra de Braschi podrán utilizarla en su beneficio, aunque desconocen todavía cual es su verdadera naturaleza.

Los Seguidores de Braschi se encuentran repartidos por todo el mundo, incluidas las agencias de espionaje. Sólo recientemente éstas han empezado a interesarse por los objetos Braschi, y eso ha permitido a los Seguidores seguir el rastro de muchos artefactos que antes no podían conseguir. Que los espías sigan con sus juegos. Los Seguidores de Braschi mientras tanto se harán con el verdadero Poder.



BÚSQUEDA Y RESCATE: BRIEFING

[TRANSMISSION ID:47210580]

[ACCESS LEVEL: FOR YOUR EYES ONLY]

AHORA

Amy miró hacia atrás una vez más para asegurarse de que nadie le seguía. Cruzó la calle rápidamente con la tenue luz de las farolas proporcionándole más luz de la que necesitaba, dadas las circunstancias. Le gustaría dirigir su diestra hacia su pistola, pero tenía las manos ocupadas con aquél extravagante reloj de cuco. Parecía increíble que Milo Braschi, un loco quemado en la hoguera hace cientos de años por herejía, creara los diseños para un artefacto como ése. Se decía que incluso podía predecir la muerte de quién lo poseía.

Una figura surgió de entre las sombras y observó como la agente de La Agencia entraba en el edificio. Se inclinó sobre el cuello de su camisa y murmuró para el micrófono que llevaba dos palabras: "Así comienza". En ese mismo instante el cuco del reloj comenzó a cantar, quizás porque había llegado la medianoche. Y justo entonces el edificio explotó con Amy en su interior...

No muy lejos de allí...

- ¡Amy! ¿Está bien? - preguntó Dunphy. Ingleby, el agente del FBI, le miró e hizo un gesto de calma con la mano, volviendo a escuchar por los auriculares justo después.

- Se acercan - les advirtió Martha Killey, la ex-agente de La Liga. Todos miraron a los monitores y vieron como varias figuras se acercaban hacia el fuego. En un monitor paralelo se activaron varios puntos de luz. El dispositivo creado por el tecnólogo de La Agencia, ese tal Armstrong, había funcionado perfectamente. Había doce hostiles en la zona.

- Amy, ¿Puedes oírme? Tienes doce hostiles a tus espaldas, repito, doce hostiles a tus espaldas. No vuelvas sobre tus pasos - dijo Ingleby al micrófono, con la esperanza de que Amy pudiera oírlo. Pero ella tenía sus propios problemas.

Claro que oía a Ingleby por el transmisor, pero aunque quisiera contestarle no podría. Estaba sumergida en un mar de llamas y los doce hostiles a sus espaldas indicaban que salir no era una opción. Siguió adentro, arrojando a las llamas el reloj. Prefería salvar su vida que a una réplica del objeto Braschi, por bien elaborada que estuviese. Además, si los que la perseguían veían el reloj arder quizás le diera el tiempo que necesitaba para marcharse de allí.

El fuego la rodeaba. Vio la salida de incendios, pero cuando se disponía a ir hacia ella parte del techo se derrumbó bloqueando esa salida y llenándolo todo de humo. Debía de esforzarse por no respirar, al menos si quería volver a respirar en el futuro.

Allí, a mano izquierda, estaba su salvación: una ventana que daba al Sena. Sin dar cuartel al miedo, tomó impulso y se arrojó sobre ella rompiendo el cristal y produciéndose un sinfín de cortes en el proceso. Sintió como su vida pasaba ante sus ojos, pero finalmente le invadió el frío y la humedad del río envolviendo su cuerpo. Estaba a salvo, al menos por el momento.

Aguantó la respiración todo el tiempo que pudo y buceó hacia la calle. Al salir miró a ambos lados para cerciorarse de que nadie la seguía y caminó hasta un callejón cercano. Se derrumbó en el suelo y dejó que sus músculos se relajaran. Tenía sueño, mucho sueño.

- ¿Amy? - la voz le resultaba familiar, pero estaba agotada. La presión la venció al fin. Dejó que su cuerpo la gobernase y el sueño la invadió rápidamente.

- Cógela - le dijo Ingleby a Dunphy, que miraba impotente el cuerpo de su amiga - vive - dijo para tranquilizarle. Su compañero hizo lo que le pedían y se metió en la furgoneta que conducía Killey.

- ¿Está bien? - preguntó ella.

- Vivirá - aseguró Ingleby - sólo está conmocionada y agotada.

- Genial. Os va a encantar Barcelona - les dijo.

Y poco a poco se alejaron de París y de los peligros que les habían acechado durante la noche. Dunphy no soltó la mano de Amy mientras dormía, aunque no era consciente de que lo hacía hasta que Ingleby le sonrió con gesto de aprobación.

[END OF TRANSMISSION]

Las misiones son a los agentes secretos lo que una pistola a una bala. Sin ellas, los agentes no tendrían razón de ser y jamás habrían formado parte de las intrincadas conspiraciones que llenan ahora su vida. Sea una misión destinada a salvar el mundo o una sencilla operación de rescate, siempre son necesarias personas de acción capaces de llevarlas a cabo. En este capítulo os ofrecemos cuarenta *briefings*, esbozos de episodios. En el capítulo siguiente encontraréis, en cambio, un episodio completamente desarrollado titulado "Piloto", para que los agentes de tu serie puedan empezar con su trabajo cuanto antes.

En general, estas misiones no están pensadas para una organización en particular. Es más, seguramente con muy pocos cambios se pueden adaptar para una u otra facción, y con algunas permutaciones pueden servir para partidas distintas o hilvanadas para formar algún tipo de campaña. Lo que pretendemos es dar un buen montón de semillas que el Director de Juego pueda hacer florecer en la forma de episodios adecuados a su Serie, por lo que intentamos reducir las referencias específicas y plantear problemas que puedan darse en casi cualquier organización de las descritas en este libro.

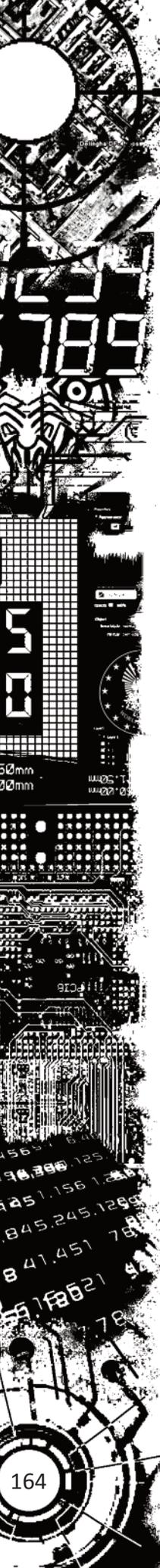
ABANDONADO

Durante una misión, uno de los personajes o un compañero de estos fue capturado. Ahora, la organización para la que trabajan ha decidido no rescatarlo por el momento, aunque su vida corra grave peligro. Los personajes formarán un grupo clandestino para rescatar a su amigo sin que sus enemigos ni su organización pueda probar que han sido ellos pero... ¿Y si el agente capturado está realizando a su vez una misión encubierta y la intervención de los personajes la pone en peligro?

ADIÓS, VIEJO AMIGO, ADIÓS

Un veterano de la organización de los personajes falleció hace unos días y hoy se celebra su entierro. Algunos de los personajes lo conocían y acuden al cementerio para despedir a su amigo. Sin embargo, al llegar allí se entera de que ha ocurrido un error y el cadáver que pretendían enterrar no era el de su amigo. Investigando al respecto, los personajes averiguan que el cambio no fue incidental y que alguien ha escamoteado el cadáver de su viejo amigo porque necesita sus huellas dactilares y su retina para acceder a una cámara de máxima seguridad donde se encuentra la única copia





existente de muchos asuntos comprometidos que el agente tapó a lo largo de su vida. ¿Conseguirán los personajes evitar que la copia caiga en malas manos? ¿Y recuperar el cadáver de su amigo, o lo que queda de él, para que reciba el justo descanso?

AMISTADES PELIGROSAS

Un amigo de uno de los personajes sufre un atentado contra su vida sin saber por qué y escapa por los pelos de sus perseguidores, que le buscan por ser amigo del personaje. En el proceso contacta con el personaje, que hasta el momento le ha ocultado su condición de agente, y que ahora deberá hacer lo posible para salvar la vida de su amigo y mantener su secreto a salvo. Si no fuera posible, la revelación de la verdadera ocupación del personaje daría pie a unas escenas ciertamente dramáticas dentro del episodio, donde el amigo del personaje debería decidir si le da la espalda por haberle ocultado algo así y haber arriesgado su vida, o si le perdona y le ayuda a partir de ese momento.

A VIDA O MUERTE

Los personajes llevan horas intentando evitar que una peligrosa sustancia de acción lenta y muy contagiosa sea liberada. Desgraciadamente, el tiempo jugaba en su contra y cuando descubren el lugar donde se iba a producir el ataque se encuentran con que éste ya ha tenido lugar y se ha producido en un lugar cerrado (un centro comercial, hotel, teatro, palacio de congresos, etc.). Si los personajes entran en el lugar tendrán una mayor probabilidad de encontrar una cura, porque podrán trabajar con la sangre de los infectados... pero corriendo el riesgo de infectarse ellos mismos. ¿Aceptarán el reto? Esta historia nos ofrece una forma de introducir verdaderos tintes dramáticos en nuestra historia sin perder un ápice de emoción al considerar a las víctimas del atentado y el riesgo que asumen los personajes.

CÓMO DETENER A UN HOMBRE BOMBA

Hasta los personajes llega la información de que podría atentarse contra la vida de importantes personas, tal vez dignatarios de varios países o empresarios que financian las actividades de su organización. Deberán desplazarse hasta el lugar donde se realizará el presunto atentado, aunque inicialmente no descubrirán ningún indicio de dónde podría ocurrir éste. La verdad es que uno de las personas a las que deben proteger lleva una bomba implantada en su cuerpo, y no lo sabe. ¿Conseguirán los personajes descubrirlo y extraérsela antes de que sea demasiado tarde?

CORREO NO DESEADO

En la oficina de los personajes se han recibido algunos e-mails de *spam* (correo no deseado, normalmente tipo

¡MÁS IDEAS!

Es posible que cuarenta *briefings* te parezca pocos, o puede que muchos de ellos no te parezcan apropiados para tu serie. Descuida, aún puedes sacarle más jugo a este libro para conseguir más ideas de episodios. Repasa los clichés que hemos incluido en el apartado *Dossiers* y verás que muchos de ellos pueden ser personajes no jugadores que sirvan como desencadenantes de una historia, pero también échale un vistazo al capítulo de *Organizaciones*, especialmente a los ejemplos de misiones en los que ha tomado parte cada organización; todas ellas son ideas de historias que puedes aprovechar para crear tus propios capítulos. Por último, cuando todo esto se te quede pequeño, no olvides que puedes crear tus propias historias, pedir la ayuda de otros aficionados en nuestra página web (www.nosolorol.com) o adquirir algún suplemento del juego que resulte apropiado para tus historias.

publicidad). Un día, durante una de sus misiones son interceptados por alguien que parece conocer sus movimientos, y lo que es peor... en la oficina de los personajes los ordenadores se colapsan, dejándoles en medio de una misión, en territorio hostil y sin posibilidad de acceder a sus recursos. Encontrar al responsable, conseguir arreglar el problema y terminar la misión en la que están involucrados son algunas de las ramificaciones de esta partida. ¿Quién se encuentra tras este colapso? ¿Cómo fue capaz de colar en ese *spam* el virus que colapsó el sistema de la organización? ¿Se llevó información consigo?

CRISIS CON REHENES

Unos terroristas se han hecho con el control de un centro comercial y amenazan con asesinar a un rehén cada quince minutos si el Gobierno no accede a sus demandas. La oficina de los personajes recibe una llamada de alguien que dice haber sido agente de la organización, y que había sido dado por muerto. El agente "revivido" está dispuesto a ayudar a los personajes a entrar y reducir a los terroristas, pero antes de que ellos lleguen allí es descubierto, atrapado, y obligado a proporcionar información falsa a los personajes. ¿Serán capaces estos de comprender las pistas que les lanza el agente en sus mensajes-trampa? ¿Salvarán a los rehenes o caerán en manos de los terroristas? ¿Por qué ese agente fingió su propia muerte?

CUARENTENA

Los personajes se encuentran en sus oficinas cuando se dispara las alarmas bacteriológicas, cerrándose el edificio para evitar que la potencial amenaza salga al exterior.



Aislados del exterior, deberán cumplir alguna misión de vital importancia guiando al único de ellos que no se encontraba allí en ese momento, o aún peor, a un administrativo de la organización sin experiencia de campo. Una aventura que explora el sentimiento de impotencia y la claustrofobia, mientras el mundo sigue necesitando que le salven.

DESDE DENTRO

Un agente de la organización de los personajes ha sido capturado y ahora se encuentra en un campo de prisioneros secreto en el que las condiciones son tan crueles que nadie soporta más de tres días sin decir lo que sabe, y más de cinco vivo. Los personajes deben rescatarlo y la única forma de hacerlo con garantías es introduciéndose uno o dos de ellos allí, y escapando desde dentro. ¿Serán detectados y se convertirán en prisioneros o tal vez descubran que hay información prioritaria en el campo de prisioneros y es preciso que prolonguen su estancia lo más posible? Si es así... ¿Serán capaces de aguantar más de cinco días con vida?

ENEMIGOS ÍNTIMOS

Durante una misión, los personajes se enfrentan a agentes de una organización enemiga, descubriendo para su sorpresa que uno de los agentes comparte alguna faceta

de su vida privada con uno de los personajes (viven en el mismo vecindario, tienen amigos en común, etc.). Las implicaciones de esto se traducirán en la posible destrucción de la identidad de uno de ellos, y en el peligro constante para el personaje... a no ser que elimine al agente antes de que él pueda hacer lo mismo con él.

EL ATAQUE DEL MUERTO VIVIENTE

Un agente al que la organización de los personajes consideraba muerto resulta no estarlo. Y es más, culpa a la organización en general y a los personajes en particular de su caída en desgracia. Utilizando su profundo conocimiento de los entresijos de la base desde la que actúan los personajes planea matar a todos los agentes de la misma por medio de alguna clase de atentado (gas, bombas, asalto con mercenarios). Él siempre se quedará en la sombra y en un segundo plano, y cuando los personajes descubran su identidad seguramente quieran un ajuste de cuentas mucho más íntimo.

EL DOBLE

La organización de los personajes ha rescatado de una base enemiga a varios prisioneros, algunos de su organización, otros de organizaciones rivales. Todo transcurre con normalidad hasta que aparece una persona con un parecido sorprendente con uno de los personajes, y que además dice ser el personaje en cuestión. Las pruebas de ADN y huellas concuerdan... ¿Cómo puede haber dos personas tan parecidas? La búsqueda de las respuestas llevarán a los personajes a plantearse si su compañero podría ser un doble, y el prisionero ser el auténtico agente. Si esto es cierto, ¿Por qué el personaje no se acuerda de nada? ¿Quién ha orquestado todo esto? ¿Y con qué fin?

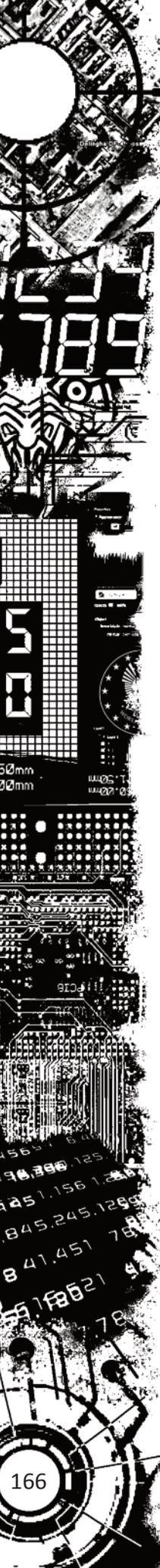
EL HOMBRE DE PAJA

Una persona de responsabilidad en la organización de los personajes debe dar la cara y se encuentra indispuerto (está malherido, desaparecido, muerto...). Uno de los personajes deberá adoptar su apariencia y dar la cara ante unas personas que sólo tratarán con él. Los demás personajes deberán ayudarlo a mantener su fachada a toda costa, puesto que las consecuencias del fracaso serían imperdonables.

EL PACTO

Hace algún tiempo los personajes capturaron a un agente enemigo que está recluido en las dependencias en las que trabajan los personajes hasta que diga todo lo que sabe. Durante este periodo, uno de los





personajes o un allegado de estos manifiesta una terrible enfermedad que precisa de un trasplante de algún órgano... y el único donante compatible disponible es el agente enemigo. Éste estará dispuesto a donar el órgano, pero sólo si los personajes le facilitan la salida del país sin posibilidad de ser rastreado. ¿Acederán los personajes? ¿Qué consecuencias tendrá esta acción para su vida en la organización? ¿Serán descubiertos?

ESCALAMIENTO DEL CONFLICTO

La ciudad donde viven los personajes siempre ha contado con unas cuantas bandas enfrentadas, pero normalmente el índice de criminalidad se mantenía en unos niveles adecuados. Pero ahora, las bandas empiezan a disponer de armamento que no deberían tener, y las cosas están empezando a desmadrarse. ¿Quiénes están suministrando ese armamento? ¿Es una misma facción o varias? ¿Están utilizando esto para distraer a la organización de los personajes obligando a atender sus asuntos en casa mientras ocurren otras cosas muy lejos de allí?

EXPUESTOS

La organización de los personajes descubre una página de Internet que contiene información razonablemente precisa de algunas misiones recientes llevadas a cabo por los personajes. ¿Quién es la persona que lo está publicando? ¿Conoce de algo a los personajes? ¿Es un loco conspiranoico que acaba de tropezar con algo que ha resultado ser cierto? Los personajes jugadores deberán esclarecer el asunto mientras las sospechas de su organización comienzan a dirigirse hacia ellos mismos. ¿Será alguno de ellos el informador o el autor de esa página? ¿Alguien está intentando incriminarles?

FALSOS PROPÓSITOS

Tras arduas negociaciones con una facción enemiga, la organización de los personajes accede a canjear a un prisionero que ellos creen sin interés por algo que quieren del enemigo. El asunto huele a chamusquina por todas partes, y efectivamente así se revelará cuando se descubra que todo es una maniobra para dirigir la atención de la organización al intercambio mientras sus enemigos realizan otra acción lejos de allí. Sólo si los personajes son lo suficientemente perceptivos podrán darse cuenta de la jugada y reaccionar en consecuencia.

GOLPISTAS

La organización de los personajes ha decidido apoyar a un militar de un país en vías de desarrollo en un golpe de estado a cambio de una posición ventajosa (derechos

sobre minas de diamantes, convertirse en proveedores de servicios del nuevo gobierno, etc.). Como era de suponer, los personajes son los encargados de ayudar al militar, para lo cual deberán moverse tanto en un nivel de calle contribuyendo a retirar a los posibles obstáculos como en un nivel político, evitando la injerencia de gobiernos extranjeros.

IDENTIDAD

A causa de una intervención de los agentes, de un fallo informático o de la casualidad, las identidades de los altos cargos de la organización están al descubierto durante veinticuatro horas. Corresponderá a los personajes salvaguardar la seguridad de todos ellos a pesar de que se encuentren a cientos de kilómetros unos de otros... o de coordinar un ataque que les haga posicionarse como los siguientes a ostentar el cargo si logran no ser incriminados.

INCÓGNITO

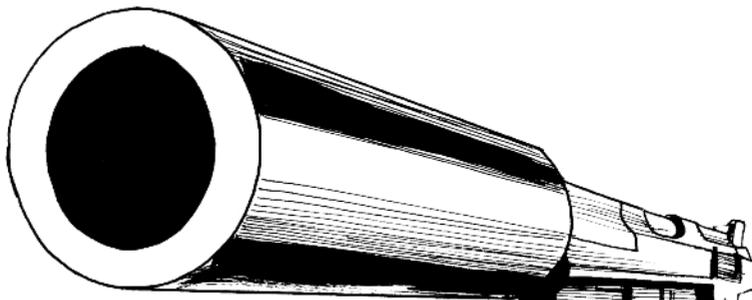
A causa de alguna misión que no ha resultado todo lo bien que debiera, los personajes deben pasar un tiempo de incógnito llevando unas anodinas y falsas vidas. Parece sencillo, ¿Verdad? Pues lo cierto es que no lo es en absoluto, ya que después de tantas idas y venidas por el mundo, resulta difícil tener que callarte cuando tu vecino pone la tele tan alta que no e deja dormir, sospechas que maltrata a su mujer o cualquier cosa que sacaría de quicio a los personajes en cualquier otra circunstancia. ¿Tratarán de hacer del barrio un lugar mejor sin arriesgar su fachada o acabarán complicando aún más su situación? Esta circunstancia podría empeorar si en el barrio de los personajes reside alguien con quién han tenido encontronazos en el pasado, como un viejo enemigo.

INOCENCIA

Los personajes han sido incriminados en una traición a la organización para la que trabajan y ahora son considerados objetivos a capturar. Comenzando por la huida de sus propios domicilios hasta la forma en que demuestren su inocencia, este arco argumental debería basarse en la huida continua, las escenas de acción frenéticas y en capturar a quién está detrás de todo. ¿Habrá un topo que les ha utilizado como falsos culpables? ¿Serán capaces de atraparlo mientras están siendo buscados o tendrán que convertirlo en el *leitmotiv* de toda la temporada?

INTERCAMBIO DE PRISIONEROS

La organización de los personajes recibe una oferta de una entidad rival para intercambiar prisioneros de ambas organizaciones. El prisionero que tiene la otra organización resulta de gran importancia para los personajes (por su posición, información, o lo que sea, incluso puede ser



un personaje jugador capturado previamente) pero el que ellos tienen capturado no estaba identificado como de gran relevancia. ¿Cuál será la razón por la que quieren intercambiarlo? ¿Sabe algo que la organización de los personajes ignora? ¿Es todo un truco para jugársela, o tal vez una distracción para un plan mayor?

JUEGO DE TRONOS

Un desafortunado accidente ha privado a la organización de los personajes de uno de sus superiores. Como buitres, distintos agentes hacen sus movimientos para suceder al caído en su puesto, y los personajes están en medio. ¿Será una larga carrera política hacia el cargo, donde incluso ellos podrían tratar de postularse, o una rápida y dura campaña en la que el juego sucio y la rapidez de reacción serán vitales para ganar?

LA SUBASTA

Algo muy deseado por la organización de los personajes está en venta... pero desgraciadamente no son los únicos interesados. El propietario del objeto o información va a ofrecerlo al mejor postor en su mansión privada, y agentes de muy diversas organizaciones acudirán para hacerse con él, por las buenas o por las malas. Los personajes deberán utilizar todos sus recursos para conseguir llevarse el gato al agua... y para evitar las artimañas que sin duda utilizarán sus enemigos. Una ocasión estupenda para hacer uso de todos los enemigos y adversarios que los personajes hayan podido granjearse hasta el momento.

LAZOS ROTOS

Un personaje trabajaba como agente encubierto dentro de otra organización (quizás en la que trabajan los demás personajes) y solamente una persona en su agencia lo sabe. Esa persona sufre un trágico accidente de coche y queda en coma, dejando al personaje a todos los efectos como si de verdad fuera un esquirol que ha empezado a trabajar para la competencia. ¿Logrará el personaje salir de ésta? ¿Y si descubre que ya no desea volver a la organización original? ¿Y si el agente en coma despierta y ha olvidado toda la información relativa al personaje?

CUESTION DE PRIORIDADES

Los personajes se encuentran infiltrados en una organización enemiga desde hace algún tiempo, esperando a que ésta haga la jugada maestra de la que llevan tanto tiempo hablando. Un día como cualquier otro los personajes se enteran en mitad de camino que se dirigen hacia el primer paso de esa "gran jugada", que consiste justamente en asaltar las oficinas de la organización de los personajes. ¿Conseguirán evitar que acabe en catástrofe sin comprometer su coartada o dejarán todo de lado para salvar a sus compañeros? ¿Existirán disensiones entre ellos sobre el curso a tomar?

MEMENTO

Es un día cualquiera y uno de los personajes llega a la oficina dispuesto a completar unos informes cuando encuentra un pequeño sobre en su mesa. Al abrirlo, encuentra su propia letra rotulada en un DVD que indica "Mírame". Al ponerlo en el reproductor, el personaje se sorprende al verse a sí mismo grabando un mensaje en el que explica que la organización para la que trabaja realmente es su enemiga, y que le han lavado el cerebro. ¿Será esto una trampa de una organización rival para reclutarle? ¿Será cierto y puede que esté trabajando para sus antiguos enemigos sin





saberlo? ¿Será todo parte de una maquiavélica prueba de la organización para poner a prueba su fortaleza mental?

MÉNAGE À TROIS

La organización de los personajes está en tratos con otra organización neutral a sus intereses. Los personajes son los encargados de sentarse en la mesa de negociación para conseguir algo muy concreto (información clave, una tecnología que desean, una reliquia Braschi, etc.) y cuando están a punto de cerrar el trato aparece una tercera organización, enfrentada a la de los personajes, que también desea pujar por lo mismo. Los personajes tendrán que arreglárselas para cerrar el trato o, si fracasan, conseguir de todas formas aquello a por lo que han venido. Fracasar no entra en sus planes...

MINÚSCULO

Los personajes andan tras la pista de una base de datos oculta por un agente antes de morir. El agente había pasado mucho tiempo infiltrado con un alias científico en una Universidad, y recientemente fue descubierto y muerto por enemigos de la organización de los personajes. La inteligencia sobre la misión indica que la base de datos no fue recuperada, y que sus enemigos también la están buscando, así que el episodio será una carrera a contrarreloj para encontrar... algo que podría estar ante sus narices, ya que la última investigación en la que tra-

bajó el difunto consistía en desarrollar unas memorias portátiles tan pequeñas que podrían esconderse incluso en la pila del reloj que llevaba el difunto al morir. La última escena del capítulo, en el cementerio donde el agente ha sido enterrado, podría convertirse en un duelo al estilo del *Far West*.

NIÑERAS

Los personajes deben proteger la vida de una persona de a pie que se ha visto involucrada en el mundo del espionaje. Esta persona, además de ser una carga por su inexperiencia, está plagada de costumbres molestas e irritantes que desesperarán a los personajes a lo largo del episodio. Sin embargo, cerca del final, podrían descubrir que esta persona no es tan mala en el fondo, y que incluso podrían llegar a ser amigos. El inicio de una amistad duradera sería una estupenda propuesta para un arco argumental.

QUEMADOS

Durante el desarrollo de una misión fuera de su territorio habitual los personajes descubren que han sido "quemados", es decir, retirados del servicio activo indefinidamente. Sometidos a una durísima presión, deberán salir bien parados de la misión en curso, decidir si deciden completarla y, después, averiguar por qué han sido quemados. ¿Han sido víctimas de la política interna de su organización o estaban a punto de descubrir una verdad incómoda?

REHENES

Como parte de una misión de rutina, los personajes acuden a un banco a retirar de una caja de seguridad cierta información que ha dejado para ellos otro agente. Sin embargo, cuando se disponen a salir del lugar unos atracadores profesionales toman el banco y pretenden llevarse todo. ¿Se enfrentarán a ellos los personajes? ¿Lo harán mediante la confrontación directa o utilizarán alguna estratagema?

SECUESTRO

Los personajes deben secuestrar a una figura pública (un político, artista, científico mundialmente conocido, etc.), bien sea porque trabaja encubiertamente para el enemigo, porque sabe algo que los personajes necesitan o por cualquier otra razón. Además de planificar y realizar el secuestro, los personajes deberán arreglárselas para evitar la presión mediática y de las fuerzas de la Ley, que removerán cielo y tierra para que esta persona aparezca lo antes posible.

SECRETOS DESCUBIERTOS

Uno de los personajes posee un secreto, puede incluso que sea chantajeado por él. Un día, todo el mundo que conoce su secreto es asesinado en menos de una hora por alguien desconocido, y quizás sólo se salve otro de los personajes jugadores que sabe cual podría ser ese secreto. ¿Revelará el personaje su secreto a sus compañeros de confianza para lograr descubrir la identidad del misterioso asesino? ¿Será todo parte del plan de alguien que pretende chantajearle para que revele información de su organización?

SERVICIO DE HABITACIONES

Un agente de la organización a la que pertenecen los personajes jugadores ha sido encontrado muerto de un ataque al corazón en un hotel de lujo en el Caribe. Los personajes deben desplazarse hasta allí y encontrar un pequeño chip de que éste debía entregar y que contiene valiosa información robada. El difunto agente fue asesinado por una persona ajena al mundo del espionaje, un seductor asesino (o asesina) que primero enamora a su víctima para después envenenarla. Durante sus pesquisas el asesino se fijará en uno de ellos, a la vez que los demás tendrán que buscar el chip y sortear a los agentes enviados para recuperar la información, todo ello en un entorno paradisíaco y relajante.

SIN PAPELES

Un fallo en el sistema ha hecho que el alias de un agente encubierto se vea comprometido y no pueda salir del país en el que está trabajando. Tras una precipitada huida del aeropuerto, ahora se encuentra fuera de la vigilancia de la propia organización y serán los personajes quienes debe-

rán viajar hasta el país, encontrarle y sacarle con vida. Pero, ¿Y si no fue un mero fallo en el sistema? ¿Y si alguien le quiere muerto por algo que sabe, e incluso por algo que desconoce que es tan importante como para que traten de anularle? Una oportunidad excelente para desarrollar una historia en un país exótico para los personajes y se mezclen con sus peculiares costumbres y hábitos.

UN HIJO BASTARDO

Por causalidad los personajes descubren que hay ciertos fondos dentro de la organización sin justificar. Tras una somera investigación descubren que varios de sus compañeros están implicados en una actividad doble, aprovechando los recursos de la organización. ¿Se tratará de una división secreta permitida dentro de la organización o de un grupo de traidores? ¿Tratarán de reclutar a los personajes ahora que lo han descubierto, o intentarán conseguir su silencio... para siempre?

UN HOMBRE DE FAMILIA

Durante tres años, un agente ha permanecido en una misión encubierta seduciendo a la mujer de un peligroso enemigo de la organización, casándose con ella y teniendo un hijo. Gracias a la intervención de los personajes la misión termina y él rompe sus lazos para recuperar su antigua vida... sólo para descubrir que no es lo que desea. La lucha para recuperar a su nueva familia le llevará a enfrentarse a los personajes. ¿Le ayudarán a volver y desaparecer o le darán caza como el desertor que es? Si logra salir con vida, ¿Volverá tiempo después para vengarse de la organización?

VÍCTIMAS DE GUERRA

Los personajes son enviados a territorio en guerra (tipo los Balcanes, Kosovo, etc.) para realizar alguna misión. En medio de la misma los personajes cruzan sus caminos con unos niños que se han visto envueltos en medio de la guerra y a los que seguramente decidan proteger. Conciliar el cumplimiento de las órdenes con la ética y la moral puede ser difícil en territorio de guerra. Una aventura en un escenario de acción centrada en la reflexión personal.

VIDAS ANÓNIMAS

Durante una misión rutinaria la organización de los personajes consigue un listado de nombres de personas de todo el mundo. Al analizarlas, descubren que ninguna de ellas tiene antecedentes y es más, son personas anónimas con poco o nada en común. Los personajes deberán seguir de cerca de algunas de ellas, para descubrir cuando se involucren que éstas se suicidan a su paso. Todas ellas comparten un lavado de cerebro conducido a algún tipo de objetivo relacionado con una organización enemiga de la de los personajes. ¿Conseguirán desprogramarles antes de que lleven a cabo su cometido?



PILOTO: TU PRIMER EPISODIO DE EYES ONLY

[TRANSMISSION ID:47453313]

[ACCESS LEVEL: FOR YOUR EYES ONLY]

EPÍLOGO

Efectivamente, Barcelona era una gran ciudad. La calle estaba repleta de gente, y Amy y Dunphy miraban desde un séptimo piso aquél continuo devenir. Estaban relajados, seguros y descansados. Todo un mérito, dadas las circunstancias.

- ¿Estarán bien? - preguntó Amy a su acompañante.

- Oh, sí, claro que sí. Ingleby es listo, sabe lo que se hace. Y Martha... bueno, Martha es muy buena en su trabajo.

- Desde luego - asintió ella - tiene una buena pegada - y señaló una parte de su espalda, junto a su omóplato izquierdo, donde tenía un recuerdo de la calidad del trabajo de la ex-agente de La Liga. En ese momento el teléfono de Dunphy comenzó a sonar.

- Perdona - le dijo - seguramente sean ellos.

- Cógelo, de todas formas yo también tengo que hacer una llamada.

Mientras Dunphy se quedaba en el balcón ella entró en la habitación y cogió su teléfono móvil. Marcó el número sin mirar en la agenda, lo conocía de sobra. Tardaron en contestar.

- ¿Sí? - se oyó al otro lado del teléfono tras un ruido de papeles revueltos y algo cayendo al suelo.

- Armstrong, soy yo - contestó Amy.

- ¿Tú?... ¿Tú?... ¡Tú!... ¿Eres Amy?

- Sí, soy yo. Por favor, no grites si estás en la oficina.

- ¡Santo cielo Amy! ¡Es maravilloso! ¡Creían que habías muerto!

- Eso es lo que quería que pensasen Arnold. Quería darte las gracias.

- Gra... gracias... ¿Por qué gracias?

- Por tus dispositivos. El último que hiciste funcionó a las mil maravillas Me salvaste.
- Bue... bueno Amy, gra... gracias.
- Ahora tengo que irme. ¿Craig está bien?
- ¿Craig? Bueno, ha pasado por enfermería, pero se recuperará. Te odia. Dijo que se alegraba de que estuvieses muerta.
- Por favor, asegurémonos de que lo siga pensando, ¿Vale? Será nuestro pequeño secreto.
- Nuestro pe... pequeño secreto, sí. Vale Amy. Gracias por llamar.
- Gracias a ti, Armstrong. Hasta siempre.
- Has... hasta siempre.

Amy colgó con una sonrisa, dejó el móvil en su sitio y se giró hacia el balcón. Dunphy el aguardaba con la mirada perdida.

- ¿Quién era? - le preguntó. Él no contestó.
- Dunphy, ¿Qué ocurre? ¿Le pasa algo a Ingleby y Martha?
- No - dijo él con voz temblorosa -, no lo sé. Tenemos que irnos.
- ¿Por qué?
- Por Calígine - le dijo - ahora lo recuerdo todo.

[END OF TRANSMISSION]

Toda serie de televisión tiene un capítulo inicial, conocido como *piloto*, en el que se presentan los personajes principales de la serie y la trama principal de la misma. El módulo de iniciación a **Eyes Only**, por tanto, no podría ser otro que este **Piloto**.

Esta historia está pensada para un grupo de entre tres y cinco jugadores cuyos personajes pertenecen todos a la misma organización (Nivel de juego: Alto Espionaje). Para facilitar las cosas al Director de Juego hemos omitido cualquier mención específica a la organización a la que pertenecen los personajes tanto en el módulo como en los personajes pregenerados que incluimos. Asimismo, el adversario tras el telón de la historia no es otro que El Círculo, precisamente la única organización no jugable presentada en este manual, aunque puede modificarse fácilmente para que sea otra organización.

Piloto ha sido construido como el primer episodio de una Serie. Como Director de Juego puedes sustituir la información de la que dispone Gèrald Cracchiolo, un personaje no jugador de importancia vital para la trama, por otro tipo de inteligencia que pueda interesar a la organización de los personajes, como la ubicación de un artefacto Braschi o un chip de última generación. Si, por el contrario, vas a utilizar este módulo como primer capítulo para tu propia serie, te invitamos a que incluyas/sustituyas los personajes que consideres oportunos y trates de incidir más en el carácter y peculiaridades de la organización a la que per-

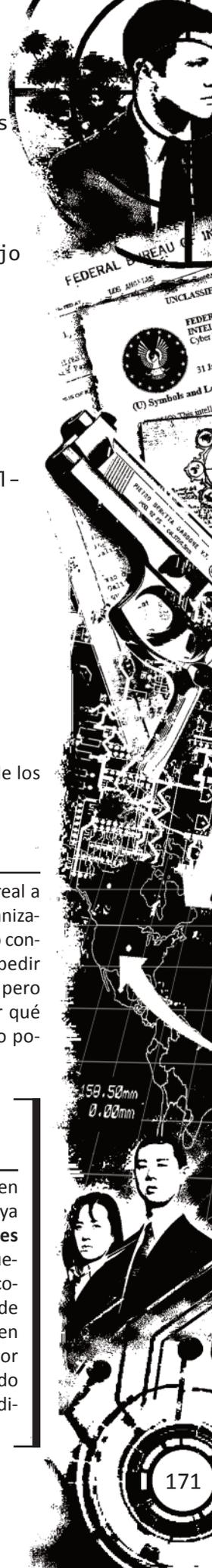
tenecen los personajes, eso cimentará las bases de los posteriores capítulos.

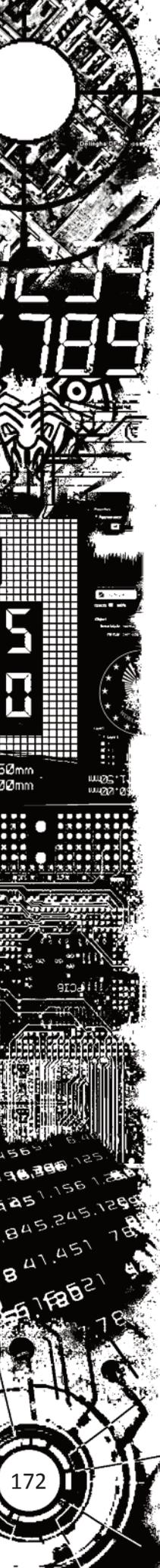
RESUMEN

Los personajes jugadores son desplazados a Montreal a buscar a Gèrald Cracchiolo, un confidente de la organización que trabajaba en una agencia de I+D. Cracchiolo contactó saltándose los protocolos habituales para pedir ayuda y se le envió a la casa franca de la ciudad, pero jamás apareció. Los personajes deberán averiguar qué pasó con él y conseguir la información que le hizo ponerse así.

PERSONAJES PREGENERADOS

Hemos incluido cuatro personajes pregenerados en esta historia para que podáis empezar a jugar ya mismo si deseáis un primer acercamiento a **Eyes Only**. Los personajes no son más que meros arquetipos, para poder meterse en la historia desde el comienzo. Si la partida va a ser el primer capítulo de la serie recomendamos que los jugadores amplíen el historial de sus personajes o los sustituyan por unos de su propia creación. Los personajes han sido creados con 30 Puntos de Drama, tal y como indican las reglas del capítulo 3.





La verdad tras esto es compleja. Cracchiolo averiguó algo, pero no fue por eso por lo que desapareció. Hace unos meses rompió con su novia y el estrés derivado de la ruptura le llevó a dos cosas, por una parte a que su paranoia, la cual mantenía en secreto tanto en su trabajo como en la organización por temor a perder sus pingues ingresos y por otro lado, su creciente afición a las apuestas, siendo esto lo que le llevó a su situación actual. Cracchiolo apostó más de lo que podía pagar y la mafia local, encabezada por Vito Rossuti, piensa cobrarse el dinero de una forma u otra. La aparición de los personajes, junto con la de otros agentes de otras organizaciones interesados por Cracchiolo, llevarán a Rossuti a organizar una partida de póker en su casino por la vida de Cracchiolo. Suponiendo que los personajes lo rescaten, la información que tiene cambiará la vida de los personajes para siempre.

INICIO: EL DURO DESPERTAR

Nuestro episodio piloto comienza con los personajes en el suelo, con la cabeza aún dándoles vueltas como si tuvieran una durísima resaca. No escatimes en detalles para describir lo mal que se sienten y lo mundano que es el lugar en que se encuentran: es una habitación cuadrada, con una ventana con la persiana bajada por la que se filtran los rayos de sol de última hora de la tarde y un fortísimo olor a pintura fresca. El suelo, donde se encuentran, está lleno de papel de periódico y éstos están repletos de manchas de la misma pintura amarilla con la que se ha pintado la pared... pero hay algo más. También hay manchas de sangre por toda la habitación, impregnando los periódicos y el hedor de un cuerpo en descomposición empieza a entrar por sus narices cuando se acostumbran a la pintura.

Déjales que se hagan con la situación antes de entrar en el asunto del cadáver, que se levanten poco a poco y seguramente intercambien un par de palabras. Deja claro que todos ellos se conocen entre sí, aunque no des más detalles porque en el mismo momento en que empiecen a hacerse con la situación debes entrar en el asunto del cadáver, primero por el olor y luego cuando todas las miradas confluyen en el centro de la habitación, donde se encuentra el irreconocible cadáver de una persona a la que se le ha pegado hasta morir. Es un buen instante para hacerles fijarse en lo húmedas que tienen las manos y lo llenas de sangre que están. Y en ese preciso instante, se oyen las sirenas de la policía.

¡Rápido! ¡Pregúntales qué van a hacer! Toma nota de ello y después, con tu mejor sonrisa, da paso a los títulos de crédito.

TÍTULOS DE CRÉDITO

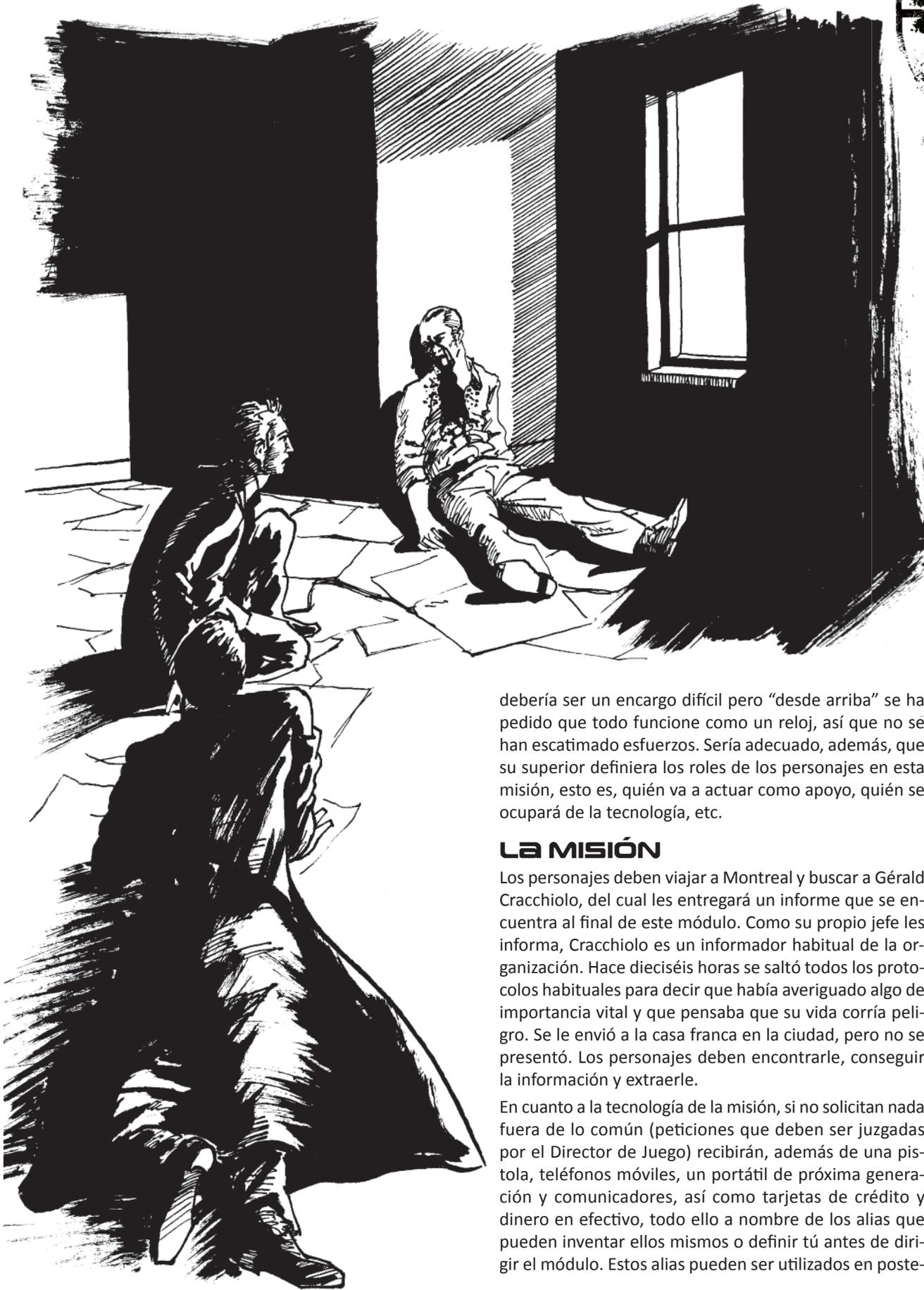
Los títulos de crédito dependerán del esfuerzo que puedas tomarte para realizarlos. Pueden ir desde una presentación de cada personaje, en el que el jugador, en menos de un minuto, lo describe en plan arquetípico junto con su apariencia general ("Mi personaje es un hombre maduro, de piel negra, bien vestido y que es el padre de familia que se ve obligado a hacer cosas horribles para que el mundo que deje a sus hijos sea un lugar mejor") hasta una composición con una música que os sirva de sintonía para la serie e incluso en plan montaje con fotos de actores si tenéis tiempo y talento para hacerlo. De todas formas, no pierdas más de cinco minutos en todo ello, ¡Es hora de la acción!

72 HORAS ANTES...

"72 horas antes", con esas mismas palabras puedes empezar nuestro capítulo de hoy. Los personajes encuentran en su ciudad de residencia y han sido citados en las dependencias de su organización para una nueva misión. Según los personajes que haya en juego y si han decidido establecer lazos entre sí puede ser un momento para presentaciones y reencuentros. Seguramente algunos personajes habrán trabajado juntos e incluso alguno puede tener una relación más íntima (ser amigos, compañeros de academia e incluso ser familia). En cualquier caso todo está rodeado de un aura de normalidad.

Si ésta es la primera sesión de una serie, es un buen momento para presentar a los personajes recurrentes de la organización de los personajes. Está claro que van a encontrarse con su supervisor, pero otros personajes no jugadores que vayan a ser importantes podrían aparecer. Por ejemplo, si quieres que el encargado de Tecnología se convierta en un personaje recurrente al que los personajes vayan a visitar día sí y día también en busca de tecnología, éste podría aparecer por allí para enseñarles su último cachivache o tal vez tengan que visitarle para obtener algo que les haga más sencilla su misión. Un poco de planificación en este punto te permitirá plantear un pequeño conjunto de personajes no jugadores y ver a cuáles responden los jugadores para tenerlos en cuenta en posteriores sesiones. Si ésta es únicamente una partida de prueba esto puede ser sólo esbozado, aunque tratando de reflejar el ambiente de la organización para la que trabajan los personajes.

Puntualmente serán recibidos por su superior, que les recibirá en su despacho y tras un breve saludo entrará en el asunto. Tiene una misión para ellos, en un principio no



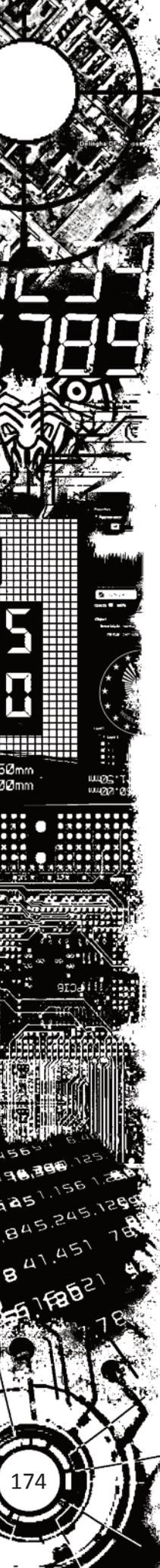
debería ser un encargo difícil pero “desde arriba” se ha pedido que todo funcione como un reloj, así que no se han escatimado esfuerzos. Sería adecuado, además, que su superior definiera los roles de los personajes en esta misión, esto es, quién va a actuar como apoyo, quién se ocupará de la tecnología, etc.

LA MISIÓN

Los personajes deben viajar a Montreal y buscar a Gérald Cracchiolo, del cual les entregará un informe que se encuentra al final de este módulo. Como su propio jefe les informa, Cracchiolo es un informador habitual de la organización. Hace dieciséis horas se saltó todos los protocolos habituales para decir que había averiguado algo de importancia vital y que pensaba que su vida corría peligro. Se le envió a la casa franca en la ciudad, pero no se presentó. Los personajes deben encontrarle, conseguir la información y extraerle.

En cuanto a la tecnología de la misión, si no solicitan nada fuera de lo común (peticiones que deben ser juzgadas por el Director de Juego) recibirán, además de una pistola, teléfonos móviles, un portátil de próxima generación y comunicadores, así como tarjetas de crédito y dinero en efectivo, todo ello a nombre de los alias que pueden inventar ellos mismos o definir tú antes de dirigir el módulo. Estos alias pueden ser utilizados en poste-





rios módulos, dando sensación de continuidad dentro de la serie.

Deja que los personajes planteen sus dudas y lean el informe. Después, mándalos rumbo a Montreal, donde su vida cambiará para siempre.

MONTREAL

Los personajes llegarán al aeropuerto de Montreal sin novedad, donde además les espera su equipo, armas incluidas, de manos de un mensajero que ignora a qué se dedican nuestros protagonistas. Si los personajes no han visitado nunca Montreal, se maravillarán de ver la segunda ciudad más poblada de Canadá, que está a todas horas inundada de estudiantes (después de todo, posee la mayor concentración de estudiantes de América del Norte y acoge a cuatro universidades). No les será difícil desenvolverse con el francés o el inglés, y a poco que se relacionen con sus habitantes descubrirán que se sienten muy orgullosos tanto de su ambiente académico como de su tecnología aeroespacial y médica. Si deseas ser detallista, ya que el resto del módulo transcurre en esta ciudad, puedes informarte por Internet o en alguna guía turística de lugares y comidas típicos para dar más sabor a tus descripciones.

Cuando los personajes lleguen a Montreal habrán pasado entre seis y diez horas, así que hará aproximadamente un día que Cracchiolo desapareció. Dado que los personajes disponen de información por el historial del desaparecido, hay varias líneas que pueden seguir. A continuación describimos cada una de ellas, aunque el Director de Juego debería ser imaginativo y hacer que investigarlas no sea cuestión de una tirada de dado y a correr, sino que involucre narración e imaginación. ¿Van a presentarse en casa de la madre de Cracchiolo a golpe de pistola o van a inventar una coartada? ¿Y qué coartada va a ser?

SU CASA

Cracchiolo vivía en un barrio de clase media en el séptimo piso de un edificio común, algo seguramente por debajo del nivel que se puede permitir. Cuando los personajes lleguen a la casa su primer problema será la cerradura, que es de mejor calidad que lo que el edificio dejaba entrever. Será necesaria una tirada de Cerrajería Dificultad Compleja (+1) para poder abrirla y cada intento lleva unos cinco minutos. A partir de la segunda tirada es posible que algún vecino pase por allí o se asome al oír ruidos, de manera que los personajes jugadores tendrán que poner una excusa convincente si no desean tener una visita de la policía.

Una vez dentro, verán que Cracchiolo vivía cómodamente y con pequeños caprichos. Tiene una televisión de plasma de gran tamaño, una enorme colección de películas en DVD, un equipo de sonido de última generación

y ha recubierto sus paredes y ventanas para aislarla de los ruidos exteriores, e incluso de los interiores. Este detalle, que podría llamar la atención de los personajes, es cuan lo menos sospechoso: alguien podría venir aquí, pegarte un tiro a bocajarro y los vecinos oírían un ruido sordo parecido a cuando se te cae una pesada silla al suelo. Sin embargo, Cracchiolo no preparó así su casa por nada parecido, sencillamente lo hizo porque le gusta disfrutar de sus películas y música “a toda pastilla” y no deseaba molestar a sus vecinos, con los que mantenía una relación de lo más cordial, ya que hablamos del tema.

Buscar por la casa en busca de pistas puede arrojar resultados interesantes, pero reducirlo a una sola tirada de dados sería aburrido. Pide a los jugadores que describan cómo buscan y donde, aunque sea a rasgos generales pero añadiendo alguna particularidad que permita que todos podamos imaginarnos la escena (“Busco en su habitación, primero de forma general y después me centro en cosas concretas como levantar su colchón y tocarlo para ver si hay algo extraño”) y que sea el Director de Juego quien realice las tiradas de Buscar en secreto, para que ellos no sepan si es que no hay pistas o sencillamente no las han encontrado. Debería realizarse una tirada por cada habitación, y en caso de obtener resultados excepcionalmente altos el Director de Juego puede añadir alguna pista adicional o incluso alguna deducción que los jugadores no hayan realizado, como el asunto de la ropa femenina. Si alguno de los jugadores especifica que mira en un sitio donde efectivamente hay información ésta debe proporcionarse sin tirada alguna.

SALÓN

El salón no tiene nada que ocultar. Lo único que puede llamarles la atención es la enorme colección de películas y discos que tiene el desaparecido, y quizás vincularlo con el hecho de tener las paredes acolchadas. Debajo del sofá hay restos de palomitas y sería conveniente barrer un poco la habitación, pero nada más.

COCINA

En la cocina los personajes pueden encontrar en uno de los armarios un paquete abierto de frutos secos, cuando el historial de Cracchiolo indica que es alérgico. La razón es tan anodina que puede resultar sospechosa para los agentes más suspicaces: eran de su novia y Cracchiolo todavía los tiene porque no se atreve a tirarlos, cree que algún día su novia volverá con él.

BAÑO

En el baño los personajes encontrarán, tras el espejo, varios medicamentos. La mayor parte de ellos son comunes y pueden obtenerse sin receta, pero hay un paquete prácticamente acabado de antipsicóticos. Cualquier personaje con conocimientos de psiquiatría o que supere un chequeo de Conocimiento académico (Química) Dificultad -1 sabrá que suelen recetarse para casos de esquizo-

frenia, paranoia y psicosis. En el historial de Cracchiolo no constaba que padeciera ninguna de estas enfermedades, pero es que es algo reciente y que ha mantenido en secreto. Seguramente su madre o su novia puedan confirmárselo.

ESTUDIO

El estudio está tan desordenado que es fácilmente descartable que su desaparición fuera deliberada. Tiene la agenda abierta con anotaciones de trabajo para los próximos días (reuniones, e-mails, llamadas, etc.) y en general todo tiene un aura de normalidad. Sin embargo, en la parte más baja de una de sus estanterías hay un doble fondo con cerradura de seguridad. Si no disponen de ningún dispositivo que les ayuden, tendrán que abrirla con una tirada de Cerrajería. El contenido del doble fondo es, desgraciadamente, decepcionante: contiene los protocolos de Cracchiolo para contactar con la organización, el pasaporte con un alias y una pistola. Sin embargo, una tirada de Protocolos puede hacer que las alarmas de los personajes: no está el dinero en efectivo que se entrega con este "pack", unos 15.000 dólares en efectivo.

Si cuando los personajes revisen la agenda del estudio ya han oído hablar de Rossuti, permíteles que se fijen en una inscripción que se repite periódicamente cada mes, aparentemente en días no relacionados: Jack (Subasio – Rossuti). No hay teléfono, pero una sencilla búsqueda de información con el ordenador les conducirá al Casino Monte Subasio.

HABITACIÓN

La habitación del desaparecido contiene una única anomalía: en uno de los armarios, que por otro lado tienen mucho espacio disponible hay dos maletas llenas, y una de ellas con ropa de mujer. La razón para ello es que la falta de espacio hizo a Cracchiolo y su novia guardar ropa de fuera de temporada en sus maletas. Desde que rompieron ella no ha pasado por la ropa y Cracchiolo sencillamente no ha deshecho su maleta. La maleta no contiene más que ropa de vestir y no interior, así que aunque los personajes no deduzcan esto seguramente no piensen que tiene que ver con ningún viaje planeado.

SUS PROPIEDADES

Investigar las propiedades del desaparecido al detalle conlleva una tirada de Burocracia y al menos cinco horas de trabajo. Transcurrido ese tiempo y con un chequeo exitoso, los personajes se encontrarán con que la economía de Cracchiolo era muy saludable hasta hace cuatro meses, cuando empezó a sacar en los cajeros cantidades de dinero en efectivo cada vez mayores. A estas alturas, Cracchiolo tiene apenas dinero para vivir lo que resta de mes, y seguramente el que viene ya le embarguen su nómina. Sin embargo, no es posible rastrear el dinero.

SU TRABAJO

Visitar la oficina en la que trabaja el desaparecido conllevará varias dificultades para los personajes. En primer lugar deberán establecer una coartada para ir allí si desean humear por sus cosas, aunque también podrían charlar fortuitamente con algún compañero de trabajo. El cómo decidan resolver el asunto no es tan importante como lo que pueden obtener, que es lo que detallamos a continuación.

Si hablan con sus supervisores, sabrán que Cracchiolo era un excelente trabajador hasta hace unos seis meses, que fue cuando rompió con su novia. Desde entonces su rendimiento se redujo paulatinamente. Este mismo mes se le llamó la atención, pues aunque en la empresa son comprensivos la situación no pueden tolerarla por más tiempo. Hoy no se ha presentado a trabajar y eso hay disgustado sobremanera a sus jefes, que piensan expedientarlo.

Si hablan con sus compañeros de trabajo confirmarán lo dicho por sus jefes. Además, una buena interpretación o una tirada de Empatía hará que los jugadores simpaticen con uno de los compañeros que se encuentran más próximos a la mesa de Cracchiolo, y éste les dirá que en una ocasión lo vio tomando algún tipo de pastillas "de esas con receta" en los últimos meses.

Si registran su mesa encontrarán, en uno de los cajones, una tarjeta de un médico privado, el Dr. Lasseter, psiquiatra. Una visita al doctor con suficientes argumentos les hará saber que era él quien recetaba los antipsicóticos a Cracchiolo, al cual diagnosticó de paranoia, en un principio leve, pero que le convenció de que no lo registrara en sus informes justificando que de otra forma le despedirían del trabajo. Lasseter no tiene una relación demasiado estrecha con el desaparecido, así que no podrá darles más detalles que los médicos y que Cracchiolo acudió a la consulta poco después de dejar su relación con su novia, algo que lo afectó profundamente. Si le preguntan si la paranoia de Cracchiolo podría hacerle perder el sentido de la realidad e imaginarse cosas, la respuesta es sí, si deja de tomar la medicación.

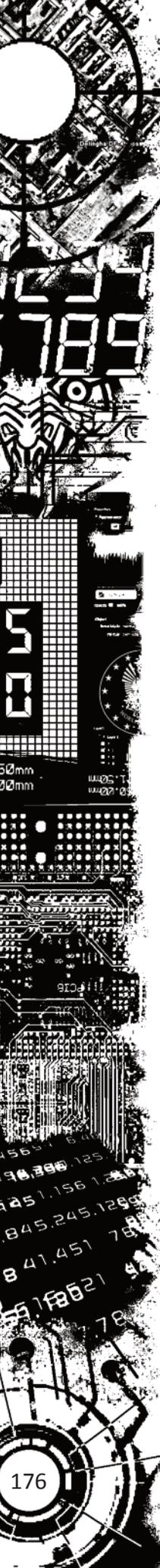
SU FAMILIA Y AMIGOS

Cracchiolo tenía dos allegados en su ciudad: su madre y Monica Harper, su ex-novia. Las direcciones de ambas son fáciles de conseguir, aunque la de Harper no aparece en el historial que tienen los personajes en su poder.

LA MADRE

La madre de Cracchiolo vive en una casita a las afueras con su jardín y con la compañía ocasional del hijo de los vecinos que le cuida el césped y le hace la compra por unos pavos. Es una señora agradable, aunque para confiar en los personajes necesitará algún argumento convincente como que son amigos de su hijo. Desconfía de





cualquier agencia del gobierno o semejante y se cerrará en banda a decir cualquier cosa de su hijo en este último caso.

El desaparecido visita a su madre un par de domingos al mes y comen juntos. Nunca ha fallado a su cita. Hasta donde su madre sabe, Cracchiolo sigue saliendo con Monica ("La dulce Monica" es el término que utiliza para definirla) aunque hace tiempo que no la trae a comer porque está muy liada con su trabajo. Si los personajes saben llevar la conversación con suficiente habilidad se enterarán de que Cracchiolo parecía muy triste y hasta cierto punto suspicaz ("Un día me acusó de espiarle mientras hablaba por teléfono con un tal Jack Subusi o algo así" —refiriéndose a Jack, del Monte Subasio, aunque ella lo ignora—). Cualquier comentario que haga entrever que están preocupados por Cracchiolo alarmará a la anciana, que llamará a Monica y se llevará un tremendo disgusto al saber que ya no siguen juntos.

MONICA HARPER

La ex-novia de Cracchiolo trabaja como comercial en una de las principales inmobiliarias locales. Se mostrará dispuesta a hablar con los personajes con facilidad, y no tendrá problemas en reconocer que salió con el desaparecido y que rompieron hará unos seis meses. Las razones fueron sencillas: Cracchiolo cada vez estaba más esquivo con ella, la desatendía y cualquier intento de ella por acercarse era mal recibido. Todo esto llevó a que un día ella llegara de repente a casa tratando de sorprenderle y le encontró hablando por teléfono, apostando muchísimo dinero en una carrera de caballos. Monica discutió con él y Cracchiolo la golpeó en la cara en un arranque de ira. En ese momento ella hizo las maletas y se marchó de casa. Con el tiempo, volvió a verle y lo encontró mucho más esquivo y desagradable, como si ya no fuera la misma persona.

Monica se siente culpable, pero finalmente llegó a olvidarse del asunto y seguir adelante con su vida, justificándose con que ella no tuvo nada que ver y fue él quién cambió su personalidad. En un principio Monica no puede ser de más ayuda, pero si los personajes le parecen sinceros tratará de ayudarles como sea (por ejemplo, puede llamar a compañeros de trabajo de Cracchiolo y enterarse de lo del Monte Subasio, si los personajes no tienen suficientes pistas en esa línea).

LA CASA FRANCA DE LA ORGANIZACIÓN

Para acceder a la casa franca, los personajes deberán contactar con el enlace de la organización en Montreal. Ésa persona es Marcela Dubete, una mujer de mediana edad que conserva gran parte del atractivo que tuvo en su juventud. Marcela ya se considera retirada del espionaje, pues Montreal no es precisamente una ciudad que destaque por su actividad en ese sentido. La idea de que los

personajes la visiten le resultará de lo más sugerente, y con un poco de interés que muestren por esclarecer el caso contarán con su total colaboración, lo cual incluye conseguir equipo adicional si es preciso.

Si los personajes ya se han interesado por la mafia local cuando hablen con ella, Marcela podrá darles información veraz y actualizada sobre Rossuti y los suyos, de otra forma no se le ocurrirá relacionar ambos hechos. Para ella, conocedora del historial de Cracchiolo, éste abusaba de sus pastillas y empezó a alucinar. Seguramente lo encuentren muerto en algún retrete tarde o temprano.

Retomando la cuestión de la casa franca, no hay nada de interés para los personajes allí. Puesto que Cracchiolo no llegó a acudir, la casa se encuentra tal y como debería encontrarse, ni más ni menos.

EL CASINO MONTE SUBASIO

A lo largo de la investigación sobre Cracchiolo hemos dejado varias pistas que podrían conducir al Monte Subasio. Si los personajes no han sido capaces de hallar ninguna de ellas el Director de Juego bien podría incluir alguna pista adicional que les condujera aquí (por ejemplo, que algún compañero de trabajo le oyera mencionarlo en una conversación telefónica), pero no tiene por qué ser algo descarado, los jugadores deben sentir que controlan la situación.

El Casino Monte Subasio es un local amplio, construido con todo tipo de lujos (exagéralos a tu gusto) y con su propia finca privada a las afueras de la ciudad. Tiene un amplio aparcamiento y un servicio de seguridad privado compuesto por personas de aspecto bastante sospechoso. Entrar sin más no tendrá mayor problema siempre que los personajes tengan dinero para jugar, pero hacer demasiadas preguntas o hacer trampas llamará la atención de Jack Heskett, encargado de seguridad del local.

Si los jugadores han llevado las cosas sin demasiados problemas hasta el momento, el tiempo que pasen en el Monte Subasio puede ser una excelente ocasión para ponerles nerviosos. Por ejemplo, si deciden separarse y que parte de ellos les apoye a distancia con los comunicadores, puede ser que en el casino hayan instalado medidas de seguridad que provoquen estática en los micrófonos. Separa a los jugadores que están dentro y fuera del casino e interpreta las escenas sin que los demás sepan que está pasando, lograrás tenerlos perturbados y sentirán que sus personajes están corriendo verdadero peligro.

JACK HESKETT

El encargado de seguridad es, además, uno de los hombres de confianza de Vito Rossuti, padrino de la mafia local. La mafia italiana es el principal grupo de poder en

Montreal y Vito su cabecilla, de manera que ser la mano derecha de él es ser un tipo importante. Jack ha hecho del casino su castillo, y es difícil verle fuera de la finca: si quiere algo pide a uno de sus hombres que lo traiga, sea una cosa o una persona, y paga sin rechistar. Es lo que tiene que se te caiga el dinero de los bolsillos.

Si los personajes preguntan directamente por él no serán recibidos sin una buena razón. Heskett puede verles por las cámaras de seguridad y seguramente su perfil preparado para la acción no sea precisamente lo menos sospechoso del mundo. Logrando su atención de alguna forma (por ejemplo, dejando caer que vienen a saldar la deuda de Cracchiolo) podrían conseguir reunirse con él en una de las salas privadas del local.

Antes de ser recibidos, el personal de seguridad del local registrará a los personajes. Si llevan cualquier cosa sospechosa (obviamente, eso incluye armas, pero también micrófonos, objetos inusuales, etc.) enfrenta la Vigilancia de los guardias (+2) contra la Discreción de los personajes, de manera que si encuentran algo será confiscado de inmediato para que Heskett lo revise. Conducidos a la sala privada, allí se encontrarán con Heskett y dos de sus hombres, los cuales están apostados junto a la puerta.

Heskett es arrogante, pero también práctico. Se interesará por los motivos de los personajes por los cuales ha accedido a entrevistarse con ellos, y será muy incisivo en sus preguntas. Si vienen por Cracchiolo, demostrará que lo conoce bien haciendo preguntas personales tratando de cazarles, pero siempre deberían ser preguntas que los personajes podrían haber conocido a lo largo de la aventura (como el lugar donde trabaja, el nombre de su médico, el color de pelo de su ex-novia...). Heskett no quiere

destaparles para probar nada, sencillamente le gusta conocer los verdaderos motivos de la gente.

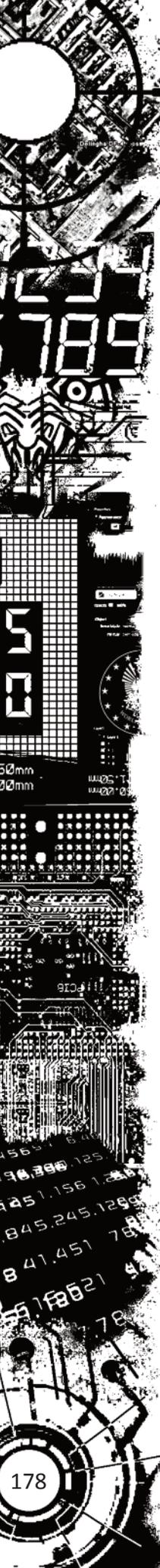
Es esperable que tarde o temprano salga a la luz el desagradable asunto de dónde está Cracchiolo. Si los personajes no han sacado el tema, Heskett dirá que su "amigo" debe mucho dinero a Vito Rossuti en apuestas poco afortunadas y que claro, Rossuti vela por sus intereses... si los personajes están dispuestos a asumir la deuda, que asciende a 60.000 dólares, entonces Heskett les diría donde está Cracchiolo. Sí, sólo donde está. Dice que su liberación no está en sus manos, sino en las del propio Rossuti, así que lo mejor que pueden hacer es conseguir ese dinero para confiar en la buena fe de Rossuti. No hay nada más que negociar a este respecto.

CONSEGUIR EL DINERO Y EXPLORANDO OTRAS VÍAS ALTERNATIVAS

Reunir 60.000 dólares tampoco debería ser especialmente difícil, aunque el Director de Juego puede complacarlo si lo desea, por ejemplo haciendo que la organización de los personajes no pueda mover tal cantidad de dinero de forma segura hacia Montreal, y que no puedan arriesgarse a hacerlo de otra forma. Esto podría llevar a los personajes a probar métodos alternativos, como hablar con los familiares de Cracchiolo o incluso a robar un banco.

También cabe la posibilidad de que los personajes decidan demostrar que son espías y se lancen a infiltrarse en el casino en busca del desaparecido. En ese caso diseña algunos planos del Monte Subasio según te los hayas





imaginado (no olvides incluir una especie de habitaciones—cárcel, en una de las cuales tendrán a Cracchiolo retenido) o utiliza el mapa que presentamos en el primer capítulo del libro y dirige la escena, que será divertida sin duda: ¿Cómo consigues infiltrarte en un casino que está veinticuatro horas al día, siete días a la semana, funcionando? La infiltración, mentira y suerte serán claves en este plan.

Otro método para conseguir sus objetivos puede ser tratar con las autoridades. Desgraciadamente para los personajes, los altos estamentos de la policía están comprados por Rossuti, así que ningún poli se pasará por el casino si el padrino no quiere.

UN JUEGO DENTRO DE OTRO JUEGO

Si los personajes reúnen el dinero y vuelven al Monte Subasio serán recibidos por Heskett, seis de sus hombres... y Vito Rossuti en persona. Se trata de un hombre maduro, pero aún vital y con una tendencia a sonreír constantemente, como si supiera leer tus intenciones más ocultas. Heskett aceptará y comprobará el dinero en nombre de Rossuti, y cuando lo haya hecho el padrino hablará, comunicándoles que el tal Cracchiolo se ha vuelto muy valioso en los últimos días. Otros hombres han ofrecido una cuantiosa suma por entregárselo, pero dado que los personajes han saldado la deuda que Cracchiolo tenía con él, está dispuesto a darles una oportunidad de igualar la cifra: 20.000 dólares más y podrán llevarse a Cracchiolo sano y salvo... si son capaces de ganar al póker.

Sí, han oído bien. Rossuti se ha sorprendido de ver el valor que alcanza su ludópata favorito, así que está dispuesto a sacarle todo el jugo. Organizará esta misma noche (o cuando encaje con la planificación del tiempo de la partida para que coincida con la escena inicial y su "72 horas antes...") una partida de póker a la que están invitados los rivales de los personajes, los personajes (si pagan esos 20.000) y el mismo Rossuti, más otros compradores que cree que aparecerán antes de la hora. Quién gane la partida, se lleva a Cracchiolo, sin trampa ni cartón.

Ése es todo lo que conseguirán de Rossuti, es un tipo duro que se las ha visto con muchos imberbes como los personajes y no piensa amedrentarse a estas alturas. Los personajes deben entrar en su juego o retirarse. Un intento de agredir al padrino acarreará una pelea con los guardias de seguridad presentes en la sala, con Heskett y con el resto de personal de seguridad del edificio que se enterará rápidamente. En ese caso, los guardias lucharán hasta matar a los personajes y después utilizarán sus cadáveres para abonar la finca del casino. No es un agradable final, la verdad. En caso de que algún personaje caiga de esta forma, o en cualquier otra, tienes la potes-

PERSONALIZANDO TU EPISODIO PILOTO

Como ya estarás comprobando a estas alturas del *oneshot*, nos hemos esforzado por establecer un desarrollo bastante lineal de la historia, donde gran parte de las pistas confluyen al punto al que queremos llegar (el casino y la escena con Cracchiolo siendo retenido por los matones de la mafia mientras los personajes se juegan su destino al póker). Sin embargo, no dudes en hacer cuantos cambios necesites para conseguir un resultado más próximo a tu idea de **Eyes Only**. Puedes potenciar el aspecto de infiltración, de disfrazarse y huir e incluso de acción haciendo unos pequeños cambios en el módulo. Te llevará algo de trabajo, pero será más satisfactorio. Si no tienes ninguna idea establecida este Piloto te servirá para probar un poco una partida bastante convencional y luego poder dar el salto a partidas más experimentales.

tad como Director de Juego de obligarle a emplear sus puntos de drama para conseguir un efecto de "dejado por muerto" por exigencias del guión, ya que al inicio de la historia se suponía que el personaje estaba vivo.

LA PARTIDA DE PÓKER

Salvo que se decidan por el ataque del que ya hemos hablado antes, los personajes estarán presas del juego de Rossuti, al menos de momento. La partida transcurrirá en otro de esos reservados, seguramente en el piso más alto del casino, con unas vistas preciosas de la ciudad, un buen contingente de seguridad y los propios Heskett y Rossuti, así como un grupo de personas más, las cuales supondrán una desagradable sorpresa para los personajes: selecciona dos organizaciones que sean contrarias a los personajes y serán representantes de ambas los que se encuentren allí, siendo reconocidos fácilmente por los personajes, bien sea por sus nombres (aparecen en los historiales de su organización) o de algún encuentro anterior (lo cual podría dar lugar a un curioso *flashback*). Si esta partida es la primera de una serie se una buena ocasión para introducir a algún enemigo recurrente. Cada uno de los agentes de las organizaciones rivales llevará a un par de matones consigo, utiliza las estadísticas de los Sicarios de Vito para estos matones.

Antes de comenzar la partida, mientras el crupier reparte las cartas, Rossuti hará que traigan a Cracchiolo, el cual estará escoltado por dos guardias que le apuntan con sus pistolas. Lo sentarán algo alejado de la mesa, pero visible, y comenzará la partida.

La partida de póker puede resolverse de varias formas. Si dispones de tiempo y ganas, puedes pedir a algunos jugadores que jueguen la partida realmente, interpretando

tú mismo a Rossuti, otro de los jugadores a su personaje y otros dos a los de las agencias rivales. Obviamente se da por hecho que los jugadores serán honestos y jugarán ciñéndose al personaje que están interpretando en el momento, pero si dudas de su honestidad siempre puedes apuntar “quién es quién” en un papel y que los jugadores participen sin saber quién es realmente. Si no tienes tiempo para tantas florituras una tirada de Juego servirá para solventar la cuestión.

Si Rossuti gana la partida agradecerá la presencia de los personajes y sus rivales y les invitará a marcharse... a no ser que hagan una oferta por Cracchiolo. Les permitirá poner a cada facción una cifra en un papel (la de los rivales de los personajes será 2d6 x1.000 dólares cada uno) y quien haga la mejor oferta se llevará el gato al agua.

Si gana cualquier otro, personajes jugadores incluidos, o hacen la mejor oferta, Rossuti invita a los ganadores a quedarse para arreglar el pago e invita a marcharse al resto. Arreglado el asunto del pago, ordena a Heskett que escolte a Cracchiolo junto con los dos guardias a la entrada del casino, donde lo entregará al ganador y la transacción finalizará. Los personajes pueden influir de esto de muchas formas, desde enterarse porque han puesto un micrófono en la sala y tratar de interceptar el “cargamento” hasta irrumpir en la sala y sonsacar por medio de las armas la información, lo cual derivaría de nuevo en una secuencia de acción por todo el casino. En cualquier caso más vale que los personajes sean hábiles y pongan toda la carne en el asador: no tendrán una segunda oportunidad. También puede ocurrir lo contrario, y que sean los personajes quienes se lleven el gato al agua y alguna de las organizaciones rivales intente hacerse con el “premio” por las armas.

A SOLAS CON CRACCHIOLO

Tarde o temprano los personajes conseguirán hacerse con Cracchiolo, y entonces tendrán ocasión de hablar con él y aclarar las cosas. Nuestro tan buscado amigo estará visiblemente nervioso y suspicaz, ya que después de todo lleva varios días sin tomar la medicación, así que en primer lugar deberán ganarse su confianza (ayudarlo dándole sus pastillas no estará nada mal). Si la historia ha tenido poca acción puede que una de las organizaciones rivales organicen un asalto mientras tiene a Cracchiolo en un lugar que ellos creen seguro, pero tampoco estaría bien convertir el módulo en una ensalada de tiros sin sentido.

Pero llegará el momento de hablar, y entonces es cuando como Director de Juego te toca dar la sorpresa. Trata de ser lo más fiel posible interpretando a Cracchiolo, con sus nervios, sudores y parándote en medio del as frases para tragar como si te costase hacerlo. En-

tonces cuéntales a los personajes que hace poco llegó a sus manos una información vital para la organización. Lo importante no es cómo la obtuvo, sino cual es: hay un infiltrado en la organización, y conoce su nombre en clave. Desde que lo averiguó ha sentido que lo vigilaban (probablemente, las organizaciones rivales, ¿Quizás el topo pertenece a una de ellas?) y necesita informar lo antes posible por si le pasa algo. El nombre en clave del agente es... y entonces describe como pierden la consciencia repentinamente, como si un camión les hubiera embestido.

CONCLUSIÓN: EL DURO DESPERTAR... DE NUEVO

Volvemos a la escena con la que empezamos el módulo, con los personajes despertándose en esa habitación tan peculiar y con un cadáver en el centro que ahora reconocen: es el propio Cracchiolo, asesinado a golpes... y todo apunta a que han sido ellos mismos. Deja que hablen entre sí un par de minutos y luego vuelve sobre el asunto de la policía y cómo parecen haber llegado al edificio. Efectivamente, están en el quinto piso de un edificio y la policía les está rodeando, ¿Cómo piensan salir de aquí?

En este punto como Director de Juego puedes parar la acción donde te convenga. Quizás quieras concluir con un *cliffhanger* describiendo como los policías suben por las escaleras, dejando para la próxima sesión el desarrollo del encuentro, o tal vez quieras dejarles escapar rápidamente y poner una cortinilla mientras los personajes corren por su libertad por las calles de Montreal. La tercera opción, solo recomendada si no ha habido suficiente acción para vosotros en el módulo, es jugar la huida de la policía con todas las de la ley, valga la redundancia.

Y aquí concluye nuestro piloto. Títulos de crédito, por favor.

LOS PLANES DEL ENEMIGO

Como ya habrás supuesto, El Círculo ha orquestado esto para que los personajes se encuentren al margen de la organización para la que trabajaban inicialmente. ¿Cuál puede ser la razón? Seguramente tendrá que ver tanto con sus personajes en sí como con los fines de la organización. ¿El Círculo precisa que los agentes de los jugadores no participen en la próxima misión? ¿Pensan atacar a un personaje no jugador ahora que ellos no están para protegerle? Las razones las puedes definir tú mismo, y precisamente eso te dará el gancho para continuar con la Serie si es tu deseo. El Círculo es un recurso más que una organización con fines claramente definidos, así que siéntete libre para explorar la opción que más te guste.



Y EN EL PRÓXIMO EPISODIO...

Los personajes acaban el capítulo en una situación incómoda, sea cual sea, y sin duda los próximos capítulos de la serie seguirán en la misma línea. El gran tema, al menos por ahora (¿quizás para la primera temporada?) será esclarecer por qué los personajes perdieron la consciencia al oír el nombre del agente (nombre que no recuerdan, por cierto) y por qué, presumiblemente, asesinaron a Cracchiolo con sus propias manos.

Si deseas que te ayudemos con al respuesta, aquí te proporcionamos una: el nombre que llegó a Cracchiolo no es el del un topo, era una clave verbal utilizada para activar a varios agentes dormidos (sí, los personajes) y todo este asunto ha sido orquestado precisamente para sacarles de la organización y obligarles a moverse. Alguien de El Círculo está en las altas esferas de la organización y juega contra ellos, aunque los personajes (¡y sus jugadores!) seguramente no pensarán que se están enfrentando a El Círculo hasta más adelante. Desprogramarse, demostrar su inocencia y descubrir quién juega en contra suya puede ser un buen tema para una primera temporada que concluya desvelando quiénes son sus verdaderos enemigos. Posteriores temporadas podrían explorar el enfrentamiento contra este enemigo y la liberación definitiva de los personajes. Si alguno fallece en alguna sesión el jugador podría crear nuevos personajes como compañeros de los personajes originales que quieren ayudarles a mostrar su inocencia desde dentro de la organización, agentes libres aliados o incluso miembros de otras organizaciones que quieren reclutarles.

Junto a esta línea argumental, que podéis querer seguir o no, os ofrecemos unas ideas de capítulos más inmediatos, para jugar poco después de la historia:

- **La Huida.** Los personajes deben escapar de Montreal, y de Canadá mismo. Ahora están siendo buscados por su propia organización (o lo serán pronto) y por la policía, así que un capítulo en torno a su huida sería especialmente adecuado.
- **En sueños.** Ya a salvo, los personajes quizás quieran llenar ese hueco que hay en su memoria. Quizás conozcan o hayan oído hablar de un terapeuta especializado en eso y vayan a verle, sólo para encontrarse que ha sido secuestrado o que su organización ya había pensado en ello y les está esperando para capturarles.
- **Amigo de mi enemigo.** Una organización enemiga de la de los personajes organiza un encuentro para ofrecerles unirse a ellos. Obviamente no les abrirán la puerta de par en par, pero estarán dispuestos a devolverles algo parecido a una vida si les pasan infor-

mación de la organización a la que pertenecían los personajes, puede incluso que les mientan diciéndoles que saben algo de lo que les ha ocurrido a los personajes. Explorar las verdaderas lealtades de los personajes y su desarrollo puede ser un interesante tema para varios capítulos.

PERSONAJES NO JUGADORES

MARCELA DUBETE

“En mis tiempos hacíamos las cosas de otra manera, muchacho”

Marcela fue una agente de campo de cierta fama en los setenta y muchos de los agentes en activo que empezaron en aquella época la recuerdan con cierto afecto. En los ochenta decidió tener hijos y poco a poco fue apartándose de la vida activa. Ahora echa de menos el trabajo de campo, pero también es consciente de que no está para esos trotes. La presencia de los personajes jugadores en Montreal es toda una novedad para ella y si le involucran en la historia les ayudará con todos sus recursos. Lo ve como “su última gran aventura”. No descartaría un *affair* con algún personaje si éste le sigue el juego.

Características: Aguante 0, Carisma +2, Destreza +1, Fuerza 0, Intelecto +3, Percepción 0, Voluntad +2.

Habilidades: Armas de fuego (cortas) -1, Bajos fondos +0, Bellas artes (flauta) -1, Burocracia +1, Buscar -2, Cerrajería -1, Conocimiento no académico (viejas historias de la Guerra Fría) +2, Conducir (coches) +0, Cultura general +4, Discreción +1, Disfraz +1, Expresión +2, Falsificación +0, Farsa +2, Idioma (francés) -1, Investigación +2, Maña +0, Protocolos +2, Sangre fría +1, Seducción +4, Vida social +4

Ventajas: Alta autoestima.

Desventajas: Obsesión (seguir sintiéndose útil).

Puntos de Drama: 4.

Armas: revólver calibre .32. (daño +0).

JACK HESKETT

“¿Te gusta el cemento?”

Conocido entre los bajos fondos, Heskett es un músculo listo venido a más. Empezó dando palizas y a fuerza de ser lo suficientemente callado ascendió en la mafia hasta llegar a ser el encargado del Monte Subasio. Rossuti lo frecuenta con asiduidad, así que muchos le miran con envidia. La policía conoce los tejemanejes de Heskett, pero no han conseguido echarle el guante. Conseguir algún tipo de prueba les permitiría ir contra él y asestar un duro golpe a Rossuti. Quizás la presencia de los personajes ayude a conseguirlo.

Características: Aguante +3, Carisma -1, Destreza +2, Fuerza +3, Intelecto +1, Percepción 0, Voluntad +2.

Habilidades: Alerta +1, Armas de fuego (cortas) +1, Armas de fuego (largas) +0, Atletismo +1, Bajos fondos +0, Conducir (coches) +1, Conducir (motocicletas) -1, Explosivos -1, Falsificación +0, Farsa -1, Idioma (francés) -2, Intimidación +3, Juego +1, Pelea +3, Sangre fría +2, Seguridad +0, Tortura +2.

Ventajas: Apariencia sospechosa, Duro de matar (2), Impávido.

Desventajas: Antecedentes penales (+1)

Puntos de Drama: 2.

Armas: pistola 7mm. (daño +0), cuchillo (daño +3).

VITO ROSSUTI

"Tu opinión es interesante, caro mío, pero sabes que no puedes hacerle eso a tu amigo Rossuti, ¿verdad?"

Vito procede de una familia de larga tradición dentro de la mafia, y Montreal ha sido suya desde siempre. Con muy buenas conexiones con sus homólogos del resto de Canadá y unas pocas conexiones con los EE.UU., Rossuti no cree que a estas alturas de su vida tenga que tener miedo a nada, y eso va también por los tipos que vienen dándoselas de espías internacionales. Da igual lo importante que seas por ahí fuera, cuando llegas a casa de Rossuti sólo eres un invitado, y debes seguir los juegos del anfitrión. Cualquier desaire que hagan los personajes contra los intereses de la mafia en Montreal será tenida en cuenta y si vuelven por la ciudad tendrán que responder por ella, una opción muy interesante si esta partida es la primera de una Serie.

Características: Aguante 0, Carisma +2, Destreza 0, Fuerza -1, Intelecto +4, Percepción +1, Voluntad +3.

Habilidades: Bajos fondos +3, Conocimiento académico (Economía) 2, Conocimiento no académico (pintura expresionista) +1, Cultura general +3, Empatía +2, Expresión +2, Farsa +3, Idioma (francés) +0, Intimidación +2, Juego +2, Liderazgo +1, Negociación +4, Sangre fría +3, Táctica +1, Tortura +2.

Ventajas: Bajo protección, Contactos (1), Influencia (1), Posición (1), Reputación, Riqueza (2).

Desventajas: Bajo sospecha.

Puntos de Drama: 1.

SICARIOS DE VITO

"¡Atrapad a esos hijos de la gran puta!"

Mafiosos típicos, leales a sus superiores hasta la muerte, porque la traición acarrearía un castigo peor que perder la propia vida. No saben gran cosa más allá de lo que corresponda a sus tareas, y están felices así.

Características: Aguante +2, Carisma 0, Destreza 0, Fuerza +2, Intelecto 0, Percepción +1, Voluntad 0.

Habilidades: Alerta +1, Armas de fuego (cortas) -1, Atletismo +0, Bajos fondos -2, Buscar +1, Empatía +1,

Farsa +1, Investigación -1, Juego +0, Pelea +0, Seguridad +0, Tortura -3, Vigilancia +1.

Ventajas: Afiliación (1).

Desventajas: Protegido (1)

Puntos de Drama: 0.

Armas: pistola 7mm. (daño +0), cuchillo (daño +2).

AGENTES RIVALES

"Vaya, vaya... el mundo es un pañuelo, ¿No?"

Agentes de campo típicos de organizaciones rivales de la de los personajes. Personaliza su atuendo, motivaciones y si es preciso habilidades según la filiación de los personajes.

Características: Aguante 0, Carisma 0, Destreza +2, Fuerza 0, Intelecto +1, Percepción +1, Voluntad +1.

Habilidades: Alerta +0, Armas de fuego (cortas) +0, Buscar +1, Cerrajería -2, Empatía -1, Farsa +0, Investigación +0, Negociación -1, Protocolos +0, Seguridad +0, Vigilancia +0.

Ventajas: Afiliación (1), Identidad falsa.

Desventajas: Desapacible.

Puntos de Drama: 2.

Armas: pistola 9mm. (daño +2).

POLICÍAS DE MONTREAL

"¡Alto! ¡Policía!"

Gente más o menos honrada haciendo con más o menos motivación su trabajo. Están preparados para hacer su trabajo, pero ver a un montón de tipos pistolas en mano podría amedrentarlos, al menos momentáneamente. Cuando se hagan cargo de la situación harán todo lo que haga falta para devolver la calma a su ciudad.

Características: Aguante +1, Carisma +1, Destreza +2, Fuerza 0, Intelecto 0, Percepción +1, Voluntad 0.

Habilidades: Alerta +0, Armas de fuego (cortas) +0, Atletismo +1, Bajos fondos -3, Burocracia -1, Conocimiento académico (Derecho) -4, Conocimiento no académico (televisión) +0, Informática -3, Intimidación -2, Investigación +0, Liderazgo -1, Seguridad -2, Táctica -1.

Ventajas: Afiliación (1).

Desventajas: En baja forma

Puntos de Drama: 2.

Armas: revólver .38 (daño +2).

PERSONAJES PREGENERADOS

Los personajes se presentan de forma arquetípica y con un pequeño pedazo de historia para que los jugadores, o el propio Director de Juego, pueda personalizarlos según



la organización en la que se desarrolle la partida y el carácter que quieran darle los jugadores. El sexo del personaje también es irrelevante, ya que por ejemplo el seductor puede ser tanto un atractivo agente a lo James Bond como una auténtica *femme fatale*.

EL MÚSCULO

Eres un buen tipo, que compagina su vida como agente con la práctica de algún deporte y salir por ahí con tus amigos que todavía no se han casado. Crees que la vida todavía es en buena parte diversión y tu estilo de vida te encanta. Sin embargo, cuando llega la hora de la acción te transformas, dejas tus bromas y sonrisas y te dedicas a lo mejor que sabes hacer: contener las amenazas en el menor tiempo posible y si es preciso de forma permanente.

Características: Aguante +3, Carisma +2, Destreza +2, Fuerza +3, Intelecto 0, Percepción 0, Voluntad 0.

Habilidades: Armas de fuego (cortas) +2, Armas de fuego (largas) +1, Armas pesadas +0, Artes marciales (kárate) +2, Atletismo +2, Conocimiento no académico (formas de flirteo pasadas de moda) -2, Conducir (coches) +1, Idioma (francés) -4, Medicina -3, Paracaidismo +0, Sangre fría +0, Seducción +4, Supervivencia -4, Vida social +3.

Ventajas: Alta autoestima, Contactos: Exnovias (1), Duro de matar (1).

Desventajas: Conducta compulsiva: Ligar (1).

Puntos de Drama: 6.

EL EXPERTO EN TECNOLOGÍA

Se te dan bien arreglar cosas, eso es fácil. Lo que no se te da tan bien es relacionarte. A veces crees que la organización te tiene como un bicho raro, encerrado en tu "labo" hasta que hay que sacarte a pasear. Es difícil que te hagan trabajar con los mismos compañeros más de una o dos veces y eso no te ha permitido hacer grandes amigos en el trabajo. Te gustaría sentirte parte de algo, aunque todavía no sabes de qué.

Características: Aguante 0, Carisma -2, Destreza +1, Fuerza 0, Intelecto +5, Percepción +1, Voluntad 0.

Habilidades: Burocracia +4, Buscar +3, Cerrajería +0, Conocimiento académico (Física) +3, Conocimiento no académico (videojuegos) +3, Cultura general +5, Discreción +1, Electrónica +5, Explosivos +3, Falsificación +0, Idioma (chino) +2, Idioma (japonés) +2, Informática +5, Maña +1, Mecánica +5, Protocolos +4, Vigilancia -1.

Ventajas: Afortunado, Dispositivo (1).

Desventajas: Insuficiencia cardiorrespiratoria, Negado: relaciones sociales

Puntos de Drama: 3.

EL SEDUCTOR

Eres muy bueno en tu trabajo, aunque empiezas a cansarte del papel. Un día en París, otro en Nueva York, otro en Londres... siempre poniéndote tus mejores galas e impresionando a la gente con tu cuerpo. Pero tienes intereses, ¡Estás suscrito a *Science!* La gente te toma por un músculo con ciertas habilidades sociales, pero la gente que verdaderamente te conoce te sorprende. Esperas poder llegar a hacer trabajos de más escala que usar tu apariencia para infiltrarte en una embajada.

Características: Aguante 0, Carisma +4, Destreza +2, Fuerza 0, Intelecto +1, Percepción +1, Voluntad +1.

Habilidades: Alerta +1, Armas de fuego (cortas) +1, Bajos fondos -1, Buscar -2, Conocimiento no académico (divulgación científica) -1, Conducir (coches) +0, Conducir (motocicletas) +2, Cultura general +2, Deporte (baloncesto) -2, Disfraz +5, Empatía +2, Expresión +1, Farsa +2, Investigación -1, Juego +0, Liderazgo +2, Maña +0, Negociación +2, Paracaidismo -2, Pelea +1, Seducción +3, Vida social +4.

Ventajas: Guapo, Salud de hierro.

Desventajas: Adicción (antidepresivos) 1, Dormilón.

Puntos de Drama: 3.

EL VETERANO

Estas quemado de esto, muy quemado. Siempre te dices que vas a dejar el trabajo de campo, pero basta que te pongan en un despacho para que surja una crisis que solamente tú puedes afrontar. Ya has tenido un amago de infarto al corazón y los médicos te han dicho que no habrá más avisos. Pero tú sigues adelante, no hay nadie más capaz de hacer tu trabajo.

Características: Aguante +2, Carisma -1, Destreza 0, Fuerza 0, Intelecto 0, Percepción +2, Voluntad +2.

Habilidades: Alerta +2, Armas de fuego (cortas) +0, Armas de fuego (largas) -1, Armas pesadas -3, Artes marciales -2, Bajos fondos +0, Bellas artes (Música clásica) -2, Burocracia -1, Buscar +3, Cerrajería -1, Conocimiento no académico (Guerra fría) -1, Conducir (coches) -1, Cultura general +0, Discreción +0, Empatía +2, Farsa +2, Idioma (Alemán) -2, Idioma (ruso) -3, Investigación +0, Juego +1, Lanzar -1, Liderazgo -3, Medicina -2, Pilotar (Helicóptero) -3, Protocolos -3, Sangre fría +4, Seguridad -3, Supervivencia -3, Táctica -1, Tortura -1.

Ventajas: Impávido.

Desventajas: Antecedentes penales (1), Desapacible, Mala reputación.

Puntos de Drama: 2.

```
> open connection 'agency.srv' /address:678.123.12.5
```

```
[OPEN CONNECTION...]  
[CONNECTION ATX AGENCY SERVER IS OPEN]
```

Enter your ID and Password:

ID: NSR

PASSWORD: *****

```
[ATX AGENCY SERVER NEW SESSION INICIATED AS NSR]  
[SESSION ID: 34584979443]
```

```
> new access file 'sub122367.tsf' open for read as #23H11A
```

```
[PROCESSING ACCESS FILE...]  
[PERMISSION ACCEPTED]  
['sub122367.tsf' IS OPEN FOR READ AS #23H11A]  
----->
```

TT ::: FOR YOUR EYES ONLY ::: PER

GÉRALD CRACCHIOLO

Ciudadano Canadiense sin antecedentes.

Nacido el 26 de octubre de 1972 en Québec (Canadá).

Domicilio: Avenida Cartier, nº128, 7ºB, Montreal (Canadá).

Teléfono: 555-845691 / 565662482

Estado civil: soltero (vive con su pareja).

Padre: Géral Cracchiolo Sr., fallecido (2001).

Madre: Marianne Epting, C\ Rouge 4, Montreal (Canadá).

Gérald Cracchiolo trabaja en THEA, una importante empresa con contratos tecnológicos de I+D con el Gobierno canadiense. Su trabajo consiste en registrar patentes y elaborar informes, y esto le permite informarnos oportunamente de ciertos proyectos que estamos interesados en conseguir para nuestra organización. El sr. Cracchiolo lleva colaborando con nosotros desde 2002, y tiene un nivel de información cero (nos conoce, pero sería incapaz de proporcionar ninguna información comprometedor sobre nosotros). Se le paga mensualmente por su trabajo y no hay intención de reclutarle, al menos por el momento.

Desde 2004 el sr. Cracchiolo vive con Monica Harper, comercial de la inmobiliaria Jackson & Stamford. La srta. Harper desconoce el trabajo que su novio realiza para nosotros.

ONLY ::: PERSONAL REPORT ::: F

CONTENIDOS ADICIONALES

CÓMO SE HIZO EYES ONLY

Podríamos comenzar diciendo que **Eyes Only** es producto de un esforzado trabajo que consumió muchísimas horas de nuestro tiempo... pero eso ya lo sabéis, ¿Verdad? No vamos a gastar tinta en contaros cosas ya conocidas, sino que vamos a tratar de transmitir lo que supuso para nosotros alumbrar un juego como éste.

Eyes Only no nació de un gran plan, ni siquiera puede decirse que fuera el juego que siempre quisimos hacer. El verdadero momento en que el juego comienza es en las jornadas CLN de Valladolid, celebradas en el año 2006, cuando durante las horas y horas de stand que Manuel J. Sueiro y Ángel Paredes realizaban, yo les comenté que estaba viendo algunas cosas que me estaban reenganchando a las historias de espionaje (“Alias”, “Sleeper”, incluso “Global Frequency”). Casualmente algo parecido le ocurría a Manuel, y me comentó la posibilidad de hacer un juego sobre ello. Yo le admití que ya había dado un par de vueltas al tema, y allí mismo con unos folios comenzaron los bocetos. Hablábamos de un libro de unas 120-150 páginas, pero ya veis que ha crecido lo suyo desde entonces.

La siguiente vez que nos encontramos el proyecto había madurado. De Valladolid salimos con una sugerencia de capítulos y algunas ideas dispersas, pero cuando volvimos a vernos las caras ya habían nacido las organizaciones ficticias que pueblan este manual. Teníamos claro que éste era uno de esos juegos que se pasea entre la realidad y la ficción, y pese a recurrir a la ficción con cierta frecuencia el carácter definitorio iba a ser el realismo. “Más cerca de *Casino Royale* que de *El mañana nunca muere*”, hemos dicho en ocasiones. Y para eso el sistema de **sLang** se adecuaba estupendamente.

El trabajo inicial se realizó exclusivamente con la ambientación, detallando una a una las organizaciones principales durante un periodo que sólo puedo definir como agónico. Gracias a que durante el proceso pude alternar este libro con otros creo que el resultado mejoró, porque hubo meses en los que directamente no quería ni oír hablar de espionaje. Pero en 2007 comenzamos las pruebas de juego, inicialmente con las mismas reglas de **sLang**, sin modificación alguna, pues sabíamos que el sistema GAUSS era el que deseábamos emplear. Las pruebas sirvieron para ver que estábamos en el buen camino, pero todavía faltaba mucho por hacer.

El verano de ese año fue clave para el desarrollo del juego. Unas visitas a casa de Manuel con largas charlas sobre el juego, donde él mismo sugirió el nombre definitivo del juego (en el borrador era “Alto Secreto” y la verdad no nos convencía demasiado) y también la realización de un rol en vivo, el primero del juego, para las jornadas “Tierra de Nadie” de Málaga nos hicieron “aterrizar”, por decirlo de alguna manera, y volver a vislumbrar el puzzle que llevábamos un año queriendo montar. El rol en vivo me llevó a concretar cosas y para finales de año ya estaba trabajando en lo que sería la redacción definitiva del manual, utilizando las modificaciones a GAUSS que había hecho Manuel y consiguiendo que, por fin, **Eyes Only** empezase a parecer un juego terminado.

Durante los meses que transcurrieron entre agosto y diciembre de 2007 recuerdo que todo el que se me puso a tiro recibió mi verborrea sobre el juego. Desde Javier Santos e Ismael Díaz Sacaluga en Sevilla aprovechando una escapada de trabajo, hasta varios amigos de mi ciudad cuando nos reuníamos para jugar la Campaña de siempre. Esas conversaciones, aunque pudieran parecer que eran sólo charla informal me sirvieron mucho para ir puliendo aspectos concretos del juego, y para comprobar si

lo que yo trataba de reflejar en el texto verdaderamente se ponía de relieve.

Y luego entramos en 2008. Las Navidades que precedieron a ese año fueron muy productivas y el documento estaba ya cerca de terminarse, con unas doscientas páginas. Sólo nos restaban aspectos concretos, como ejemplos de juego, rasgos para los agentes de ejemplo, etc. Entonces vino una vorágine de frentes abiertos, con Javier Santos releendo una vez más el principal capítulo de ambientación (todo un logro, pues como admitió desde el principio el género del espionaje no era de sus favoritos), el planteamiento de las célebres “Power-19”, Ismael Díaz Sacaluga escribiendo un artículo sobre el uso de música en las partidas, mi novia leyendo las introducciones noveladas enviadas por e-mail a razón de una por día, como si de un serial se tratase, sesiones de pruebas de creación de personajes tanto con el capítulo de iniciación como con las reglas completas y con un concurso para sugerir dispositivos desde mi blog personal. Durante esos primeros meses del año **Eyes Only** daba sus últimos pasos hacia su publicación.

De repente estábamos en marzo de 2008, el concurso del blog había terminado, y yo paralelamente había terminado el texto. Lo imprimí, le di un buen repaso y luego escribí a Manuel un sencillo correo diciéndole “Aquí está”. Después vino todo lo demás, revisión en profundidad, sugerencia de ilustraciones, realización de las mismas, maquetación, envío a imprenta... pero finalmente ocurrió, **Eyes Only** había sido publicado.

Y, en fin, aquí estamos. Este libro es muy especial para mí, pues es el primer manual básico que realizo en solitario, y el primer libro en que más de una ocasión dudé si acabaría escribiendo. Nuestra intención ha sido crear un juego de espionaje de talante realista, pero sin atarse a la realidad económica y política del mundo real, y que te permita jugar cualquier historia de espías que hayas visto por la tele o el cine, leído en un cómic o un libro. En definitiva, queríamos hacer un juego que te gustase jugar. Ahora **Eyes Only** continua, y nos gustaría que lo hiciera con tu ayuda, bien sea en la forma de sugerencias, comentarios o incluso si te atreves alguna ayuda de juego o módulos creados por ti. Ahora éste no es sólo un juego nuestro, es un juego de todos nosotros.

Gracias por estar aquí, nosotros estaremos al otro lado del comunicador el tiempo que quieras que estemos. Corto y cambio.

Pedro J. Ramos
Oviedo, marzo de 2008

POWER 19 DE EYES ONLY

Power 19 es como se conoce a diecinueve preguntas planteadas por Troy Costisick, escritor de juegos de rol. Mediante estas preguntas, el diseñador de un juego de rol puede darse cuenta de cuáles son las fortalezas y áreas de mejora de su juego. A continuación os ofrecemos las Power 19 de **Eyes Only**, para que conozcáis un poco mejor las entrañas de este juego de espionaje, intriga y acción frenética.

1. ¿De qué trata el juego?

Eyes Only versa sobre personas, normalmente agente secretos, envueltos en tramas de espionaje que por lo general tienen un gran alcance (pueden dar lugar a guerras entre países, desvelan secretos por los que mucha gente ha muerto previamente, etc.). El enfoque del juego es el de una serie de televisión, proponiendo recursos narrativos apropiados y una estructura basada en series, temporadas y capítulos.

2. ¿Qué hacen los personajes?

Los personajes son por lo general agentes secretos, no necesariamente agentes de campo sino que el Director de Juego puede plantear partidas en torno a un equipo completo (con director, analistas, agentes de campo, técnicos) o explorar otras opciones de juego, desde políticos que deciden sobre las acciones de Inteligencia de su organización hasta gente normal involucrada en el mundo del espionaje por casualidad.

3. ¿Qué hacen los jugadores (y el Director de Juego, si es que hay uno)?

Interpretan a los personajes principales de la serie (campana) que plantea el Director de Juego, y ponen de su parte también en la narración cuando se utilizan recursos narrativos como *flashbacks*, *flashforwards* o preludios narrativos. El Director de Juego, por su parte, concilia los historiales de los personajes con sus tramas para construir una historia que se desarrolle a lo largo de varios arcos argumentales, componiendo las temporadas de su Serie.

4. ¿De qué forma la ambientación (o su ausencia) fomenta el tema sobre el que trata el juego?

El juego presenta, dentro de su ambientación, una serie de organizaciones ficticias de muy variada naturaleza que permiten reflejar muchas de las agencias de espionaje que hemos visto en películas, series de televisión, novelas y cómics, desde “Alias” hasta “24” pasando por “Sleeper”, “El último merovingio”, “Global Frequency”, “Las puertas templarias” y “Planetary”. Asimismo, existen una serie de líneas argumentales de partida (los llamados “puntos calientes”) que permiten al Director de Juego sumergirse en el juego con facilidad.



5. ¿Cómo fomenta la creación de personajes el tema del juego?

El sistema de creación de personajes es rápido, bastado en un reparto de Puntos de Drama entre Características, Habilidades y Trasfondos. El peso de la creación de personajes radica en tener una idea clara de qué tipo de personaje se desea interpretar, sus objetivos, antecedentes y en qué destaca. Esto nos permite que la creación de personajes misma ya alumbre personajes “creíbles” para la Serie y que, llegado el caso, puedan ser reemplazados con facilidad por la rapidez del sistema de creación.

6. ¿Qué tipos de comportamiento y estilos de juego recompensa o penaliza el juego?

Eyes Only cuenta con un sistema de experiencia como en otros juegos de rol, si bien se busca que la cantidad otorgada por el Director de Juego y que define el ritmo de crecimiento de los personajes no esté tanto otorgada por el grado de éxito que hayan tenido sino por la diversión que el grupo haya conseguido y el desarrollo del personaje conseguido (no en rasgos de juego, sino en la dimensión interpretativa). Esto promueve un estilo de juego más basado en la interpretación del personaje que en la mera superación de misiones o eliminación de enemigos.

7. ¿Cómo se premian o castigan los comportamientos en el juego?

Continuando con la pregunta anterior, no existe un sistema para regular los comportamientos en juego. Se supone que los jugadores de **Eyes Only** son lo suficientemente maduros como para encontrar satisfactoria la mera interpretación, siendo la interpretación en sí misma y la diversión del grupo premio suficiente para todos los participantes y por eso el sistema de Experiencia sólo es una forma de reflejar el crecimiento, no un mecanismo de premios y castigos.

8. ¿Cómo se dividen las responsabilidades de narración y credibilidad en el juego?

El Director de Juego asume el papel principal, pero en **Eyes Only** el peso de la narración no recae exclusivamente en sus hombros. Gracias a los recursos narrativos como Director Invitado, Doble Rol o La historia dentro de la historia los jugadores colaboran en la narración no sólo para dar una mayor verosimilitud al relato y asemejarlo más con el estilo cinematográfico, sino también para una mayor diversión de los jugadores.

9. ¿Qué hace tu juego para llamar la atención de los jugadores, su interés y su participación? Es decir, ¿Por qué el juego les interesa?

En el mercado hispanoparlante hemos contado siempre con pocos juegos de este género, y actualmente ninguno aborda específicamente el tema del espionaje. **Eyes Only**, además cuenta con una ambientación al estilo de las que nos suelen gustar en España, densa y con coherencia interna, apoyada con un sistema que

intenta estar más próximo a la realidad que a la fantasía. Podría decirse que es más *Casino Royale* que *El mundo nunca es suficiente*. Junto a ello, el estilo “serie de televisión” integrado dentro del propio juego supone un paso más allá en la línea iniciada por **sLang** hace algunos años.

10. ¿Cuáles son las mecánicas de resolución de tu sistema de reglas?

El juego utiliza una versión revisada y más simple del sistema GAUSS, el mismo que emplea **sLang** y que empleará **Cultos Innombrables**. En él, se lanzan dos dados de seis caras (uno suma, el otro resta) y se le añade el valor de un rasgo del personaje, sea una Característica, Habilidad o, en ocasiones, Trasfondo. También existen reglas específicas para combate, persecuciones, enfermedades, venenos y otras tantas situaciones más. Con todo, al igual que ocurría en **sLang**, se pretende que las tiradas de dados se realicen en momentos dramáticamente apropiados y no de forma constante.

11. ¿Cómo refuerzan las mecánicas la idea de juego?

Podría decirse que el sistema de juego es “rápido y sucio”, una tirada de dados, un buen modificador y ¡Zas!, todo se puede torcer. Es por eso que **Eyes Only** promueve la realización de tiradas en momentos especialmente dramáticos, cuando la acción pide que las cosas se resuelvan en cuestión de segundos. A pesar de ello, existen mecanismos dentro de los Puntos de Drama que puede servir para salvar la vida a algún personaje siempre que resulte apropiado, permitiendo así que personajes con un buen historial y trasfondo no se vean truncados por una mala tirada de dados.

12. Los personajes de tu juego, ¿Crecen? Si es así, ¿Cómo?

En **Eyes Only** el crecimiento de los personajes se realiza fundamentalmente por la ampliación de su bagaje, de su historial. Son los Capítulos y lo que ocurre en los diferentes arcos argumentales lo que les va cambiando y alterando. Ocasionalmente, reciben experiencia que pueden utilizar para mejorar sus rasgos de juego, pero el avance es más lento que los juegos tradicionales donde los puntos de experiencia se reparten a granel.

13. ¿Cómo refuerza el sistema de mejoras el tema del juego?

Las mejoras se basan en lo que vivan los personajes, y para que esas vivencias sean interesantes deben involucrarse en las historias planteadas por el Director de Juego y contar con los propios historiales de sus personajes. Con la conjunción de ambas cosas se consigue un estilo cercano al de una serie de televisión del género, donde los cambios en el status quo de un personaje son más importantes que los cambios en sus capacidades.

14. ¿Qué tipo de efecto quieres dar a los jugadores con tu juego?

Eyes Only debe transmitir a los jugadores, Director de Juego incluido, que crean conjuntamente una historia de

espías compleja en el que los personajes principales evolucionan y se involucran dentro de la narración de forma activa. Las partidas, además, deben causar a los jugadores el mismo sabor que la forma de narrar que tienen las series de televisión y películas modernas.

15. ¿Qué áreas del juego reciben mayor atención y detalle? ¿Por qué?

Dentro de la ambientación, que ocupa algo menos de la mitad del contenido del manual básico (el resto, además de las reglas, son clichés que sirven como personajes pregenerados, ideas de aventuras y un capítulo introductorio que sirve como *kit* de iniciación), son las organizaciones ficticias las que mayor atención reciben, porque se considera que son el “mundillo” donde se van a mover los personajes (pertenece a alguna, se enfrentarán al resto) y queremos que el Director de Juego sepa por dónde moverse. Cada organización tiene una historia, procedimiento, sedes destacadas, miembros relevantes y ejemplos de misiones que realiza entre otros apartados. Lo que en otros juegos serían suplementos, nosotros lo hemos cargado en el manual básico, porque consideramos que la ambientación y la narración son el plato fuerte de este juego.

16. ¿Qué parte de tu juego te emociona e interesa más? ¿Por qué?

Los recursos narrativos, que en el manual quedan reflejados en el capítulo del Director de Juego. Aprovechando que actualmente los jugadores de rol no temen romper el clásico esquema planteamiento-nudo-desenlace, sino que buscan asociaciones con el lenguaje del cine, el cómic y la televisión **Eyes Only** trata de proveer recursos específicos para satisfacer esas demandas. La ambientación que planteamos también nos gusta especialmente, pero en último término puede ser sustituida por otra semejante si el Director de Juego lo estima oportuno. Lo que de verdad hace a **Eyes Only** el juego que es su planteamiento y forma de narración.

17. ¿A dónde lleva este juego a los jugadores que otros jugadores no pueden, quieren o deben?

A plantearse la construcción de las historias desde una óptica nueva, donde a veces no importa que la mayor parte del grupo aparque a sus personajes jugadores para interpretar secundarios en una historia, o incluso jugar con ruptura completa de tiempo y espacio por medio de *flashbacks* y *flashforwards*. Esto lleva a los jugadores a un estado de diversión donde la interpretación del propio personaje es un aspecto más de la diversión que produce la narración de la historia en sí misma.

18. ¿Cuáles son tus objetivos para la publicación de este juego?

Los objetivos que pretende cumplir **Eyes Only** con su publicación son los siguientes: en primer lugar, conseguir

un juego que se sirva y reproduzca los recursos narrativos de las series de televisión; en segundo lugar, crear una ambientación interesante y que pueda retroalimentarse de las demandas de los jugadores, aprovechando la buena comunicación que permiten actualmente las nuevas tecnologías; finalmente, satisfacer la demanda de juegos de este género en nuestro país, y en un tono más realista del que tiene, por ejemplo, **Spycraft**.

19. ¿Cuál es tu audiencia objetivo?

Los hispanoparlantes amantes de las historias modernas de espionaje, los que buscan una buena historia por encima de unas reglas exhaustiva y los que quieren innovar en su mesa de juego con una propuesta que permite jugar largas series sin repetir los esquemas tradicionales de las campañas de toda la vida.

Estas han sido las Power 19 contestadas por Pedro J. Ramos, autor de **Eyes Only**. Si te decides a diseñar tu propio juego de rol puede que desees contestarlas como un ejercicio de clarificación de ideas.

EYES ONLY: LA BANDA SONORA DE LOS ESPÍAS

Todas las historias de espías que se precien cuentan con una buena banda sonora a sus espaldas, y en un juego de acción cinemática como **Eyes Only** no puede ser la excepción. Por ello, contamos con Ismael Díaz Sacaluga, reputado autor de libros como **99 Espadas**, **Media Event** o **Dreamraiders** todo un experto en el uso de la música en las partidas de rol para que nos ilustre para construir las bandas sonoras de nuestras Series.

INTRODUCCIÓN

Vaya por delante que nada de esto es dogma. Vamos, que preparar y dirigir una partida de rol se parece mucho a la cocina: puedes poner una receta lo más detallada posible que al final quien parte el bacalao (a veces literalmente) es el cocinero. Pues lo mismo: yo puedo darte los ingredientes clave pero la última decisión (como si hiciera falta decirlo) es toda tuya.

De todas formas, y teniendo en cuenta que el peso que el cine ha tenido en el género de espías, creo que emplear bandas sonoras de ciertas películas puede ayudarte a ambientar tus sesiones de juego. Puede que la música de cine no sea la opción más arriesgada ni la más innovadora (“*Hmmm... Para ambientar este tiroteo en las calles de Katmandú emplearé música tradicional tibetana.*”) Pero sin duda es una apuesta segura.

TEORÍA GENERAL

Para crear el ambiente musical deseado dentro de una escena habría primero que definir qué tipo de escena es. De



forma muy esquemática podríamos decir que hay cuatro "momentos clave" que se repiten en las historias de espías.

- **Música para una Black Ops (Infiltración):** Arrastrarte por unos conductos de ventilación; deslizarte silenciosamente por los pasillos de una embajada enemiga o saltar de satélite espía en satélite espía mientras pirateas un sistema informático, evitando que rastreen tu posición. Aquí encontrarás algunos ejemplos prácticos de música perfecta para añadir tensión a estos impagables momentos.
- **Música para un Seguimiento (Investigación):** La larga espera dentro de un coche mientras se aguarda una señal; el equipo de fisgones atentos a una conversación que captan unos micros colocados en una suite del Gran Hotel... o la búsqueda de datos en la base de datos de Langley. Incluso las escenas de investigación pueden tener su pequeño momento musical.
- **Música para un Cara a Cara (Interacción):** En ocasiones la parte más intensa de una partida no es el "GRAN K-BOOM" final, sino el encuentro con un agente enemigo en una cafetería o una conversación telefónica en la que se decide el destino de una nación. Para esas escenas de interacción personal es mejor emplear pistas musicales que no eclipsen la voz de tus jugadores en sus interpretaciones. Por otro lado, la música debe ser acorde con la emoción del momento (no es lo mismo la despedida de la espía que amaste y que ahora debes matar por el bien de la seguridad nacional... que la charla telefónica con el terrorista que está a punto de volar en pedazos el Capitolio).
- **Música para un Tiroteo (Acción):** Dejando aparte que algunas de las escenas más frenéticas de tiroteo y acción que he jugado han tenido de fondo rock y heavy metal; debo reconocer que existen partituras muy adecuadas para ambientar estas escenas en un mundo como el de **Eyes Only**. En términos generales, estas pistas deberían tener un ritmo homogéneo, evitando aquellas que tengan un cambio rítmico que pueda arruinar el tono de la escena, por ejemplo, si en mitad de una pista frenética la música se convierte en la de un alegre e infantil tióvivo.

EJEMPLOS PRÁCTICOS

Teniendo en cuenta que hay tanta música de cine susceptible de encajar bien como películas que hayan tratado el tema del espionaje, más que un extenso catálogo de posibilidades, nos centraremos en ejemplos concretos, desmenuzándolos y analizando pista por pista. La selección responde, además de al criterio personal, a que se trata de bandas sonoras polivalentes y que incluyen una gran variedad de ritmos. También hemos intentado que sean discos que se puedan encontrar sin demasiados problemas en el mercado.

SPY GAME

Harry Gregson-Williams

Interesante banda sonora debido a la gran variedad de ritmos y la mezcla de estilos que aporta. A nivel de direc-

ción de una partida, tiene algunas pistas idóneas para la investigación (como los tracks 14 y 15, "Harper Tracks Muir" y "The Long Night" respectivamente) Por otro lado, su tema principal (al comienzo del track 2, "Muir Races to Work" y luego desarrollado en "Training Montage", track 5) tiene un ritmo idóneo para escenas de infiltración en la que quieras crear cierta tensión, como cuando los personajes deben actuar de forma rápida porque van contrarreloj.

Por último, destacar tres pistas que tienen un espíritu muy intimista, siendo idóneas para relaciones de amistad o amor entre personajes de la historia. También son perfectas para cuando los personajes reciben alguna mala noticia. Se trata de "He's Been Arrested for Espionage" (track 3), "Beirut, a War Zone" (track 9) y "My name is Tom" (track 10).

ENEMIGO PÚBLICO ("ENEMY OF THE STATE")

Trevor Rabin y Harry Gregson-Williams

Otro ejemplo, quizá uno de los mejores, de música para ambientar partidas de espías en donde el tráfico de información y las nuevas tecnologías sean parte importante de la trama. Encontramos gran cantidad de música perfecta tanto para infiltraciones *hi-tech* como para investigación en archivos informáticos. Algunos ejemplos serían "The Ferry" (track 4), "NSA Research" (track 7) o la breve pero eficaz "Free Ferry" (track 9).

Quizá la baza más útil que un director de juego encontrará en esta banda sonora sea la pista "Final Confrontation" (track 11): el ambiente que consigue crear es perfecto como acompañamiento tanto en escenas de interacción tensa entre personajes como para otras de investigación y/o infiltración. Su duración (por encima de los ocho minutos) da mucho margen al director de juego aunque hay que tener cuidado, en el último tramo del track (el último minuto).

Además, esta banda sonora ofrece algunas pistas de acción bastante interesantes. Por ejemplo, "Hotel Chase, Part 2" (track 5) que tiene un primer minuto algo lento pero que va añadiendo tensión poco a poco (llegando al apogeo en torno al minuto y medio) A partir de ahí puedes dejar sonar la pista hasta el final puesto que la siguiente ("Zavitz Chase Part 1", track 6) es breve pero es trepidante de principio a fin (Aunque no sea muy larga: unos dos minutos tan solo) Por último, encontramos "Coal Yard Part 2" (track 15), la cual ofrece acción desde el primer segundo.

RONIN

Elia Cmiral

Esta banda sonora es idónea para aventuras de espías a la vieja usanza, con más regusto a Guerra Fría que a tecnología *hi-tech*. Tiene dos pistas idóneas para interacción "amable" entre personajes: "A New Friendship" (track 3) y "Thank You" (track 7) aunque abundan las melodías de tensión e intriga perfectas para interacción "sombria", in-

investigación o infiltración: “The Case” (track 4), “The Exchange” (track 5), “Taking Photos” (track 12) o “Sinister Gregor” (track 16), por poner algunos ejemplos de los muchos que abundan en esta gran banda sonora.

Por otro lado, tiene tres pistas de acción que también pueden ser útiles. La primera, “The Getaway” (track 6) quizás sea demasiado breve. La segunda, “This is the Day” (track 15) aun siendo más larga tiene un prelude de tensión creciente de casi dos minutos. Por último, tenemos “Wrong Way” (track 22) que nos ofrece casi cuatro minutos de acción continua. Como ocurría con la película, se trata de música perfecta para persecuciones automovilísticas.

Resulta imposible pasar por alto la belleza de los temas en los que aparece un breve leit-motiv oriental (Como en “The Ronin Myth”, track 21) que siempre pueden venir bien para cualquier referencia a Japón o al honor del samurai en tus partidas. Impagable como cierre de aventura es la última pista del disco, “Good Knowing You” (track 26).

LA ROCA (“THE ROCK”)

Nick Glennie-Smith, Hans Zimmer y Harry Gregson Williams

Para esas aventuras con marcado tono militar, “The Rock” es una gran baza: “Rock House Jail” (track 2) arranca con mucha fuerza y nos ofrece casi tres minutos de acción (Aunque su intensidad decaiga en el último tramo de la pista) Sin embargo, abundan los fragmentos de larga duración que pueden servirnos para ambientar escenas de infiltración típicas de operativos “Black Ops”: “In the Tunnels” (track 4) y “Mason’s Walk – First Launch” (track 5) son dos buenos ejemplos.

Sin duda, la gran joya de esta partitura sea su última pista: “The Chase” (track 8) Pese a un primer minuto algo lento pero de creciente intensidad, el resto de la pista (Unos seis minutos) es pura adrenalina y tiene un climax perfecto para el final de una cuenta atrás (Y detonación posterior).

EL PACIFICADOR (“THE PEACEMAKER”)

Hans Zimmer

Muy en la línea de “La Roca”, esta partitura encierra dos auténticos regalos del maestro Zimmer a los Directores de Juego de **Eyes Only**. El primero es “Devoe’s Revenge” (track 2), una pista frenética de principio a fin (Cinco minutos de duración) El segundo gran recurso que nos ofrece “El Pacificador” es “Chase” (track 4): pese a un arranque algo más lento, proporciona casi un cuarto de hora de trepidante acción musical.

MISSION IMPOSSIBLE

Danny Elfman

Como ocurría con “Ronin”, la música de esta primera entrega de “Mission Imposible” tiene algunas pistas que pueden ser aprovechables siempre que quieras dar un tono “clásico” a

tus partidas. Especial mención merecen algunas de sus primeras pistas que son idóneas para la típica “infiltración en embajada”: son “Sleeping Beauty” (track 1), “Red Handed” (track 3), “Max Found” (track 8) y “The Heist” (track 11) Personalmente, y como pista de acción, me gusta la llamada “Zoom B” (track 18) que incorpora al ritmo trepidante la melodía de la mítica serie de televisión.

MISSION IMPOSSIBLE III

Michael Giacchino

En la partitura de la tercera entrega de esta serie de películas encontramos, sobre todo, buenas pistas de acción e infiltración (las mismas cosas que ofrece la película, vaya) Así, tenemos algunas como “Factory Rescue” (track 2), “Humpty Dumpty sat on a Wall” (track 6), “Masking Agent” (track 7) y “Voice Capture” (track 8); todas ellas perfectas para esos momentos en los que tus PJ deben evitar sensores de movimiento, hackear cámaras y todas esas cosas que un buen agente debe hacer para colarse en lugares donde supuestamente no debe estar.

Y para dar vida a vuestros combates y persecuciones, esta partitura también ofrece algunas buenas bazas: “Evacuation” (track 3), “Helluacopter Chase” (track 4) o “Bridge Battle” (track 12) Sin olvidar algunos fragmentos como “Special Agent Lindsey Ferris” (track 5) o “Ethan and Julia” (track 6) que también pueden valer para una atmósfera intimista.

TRILOGÍA BOURNE

John Powell

En lo que respecta a música para tus partidas de **Eyes Only** creo que resulta imprescindible mencionar el trabajo del compositor John Powell para las tres películas del agente Jason Bourne.

El Caso Bourne (“The Bourne Identity”)

La primera de las tres partituras es quizá la menos aprovechable para nuestros fines roleros. Quizá puedas utilizar algunos fragmentos para investigación o interacción como “Main Titles” (track 1), “Bourne Gets Well” (track 2), “Bourne on Land” (track 5) o “Hotel Regina” (track 10). También hay algunos momentos aprovechables para escenas de infiltración (Como “Treadstone Assassins”, track 3) o de acción como “Escape from Embassy” (track 6) y “The Apartment” (track 8)

El Mito de Bourne (“The Bourne Supremacy”)

La segunda entrega de Bourne nos ofrece algunas pistas perfectas para investigación o infiltración: entre ellas, “The Drop” (track 2), “Gathering Data” (track 4) o “Nach Deutschland” (track 5) Por otro lado, abundan las que alternan el tono de infiltración para, poco a poco, ir convirtiéndose en música de acción. Los ejemplos son “To the Roof” (track 6), “Berlin Foot Chase 1” (track 8) y “Moscow Wind Up” (track 10) Sin embargo puede que el mejor recurso musical que encontremos en este disco



sea "Bim Bam Smash" (track 11), pista que como su curioso nombre indica es idónea para persecuciones de coches con gran cantidad de destrucción a su paso.

Por otro lado, esta entrega de Bourne incluye temas como "New Memories" (track 7) o "Atonement" (track 12) que pueden servirte de apoyo musical a escenas de interpretación de cierta emotividad (sin convertir esto en "Los Espías También Lloran", claro)

El Ultimátum de Bourne ("The Bourne Ultimatum")

La partitura que cierra la trilogía mantiene el mismo tono que las anteriores. Sin embargo, nos ofrece varias y extensas pistas que permiten al Director de Juego pulsar el play en el reproductor y dedicarse a su trabajo mientras la música hace el suyo. Por un lado está "Tangiers" (track 2) que nos ofrece nada más ni menos que siete minutos de acción constante. Algo parecido a "Assets and Targets" (track 4), de similar duración pero quizá algo menos trepidante. El record se lo lleva "Waterloo" (track 6) que, con sus más de diez minutos de duración, tiene unos primeros cinco perfectos para ambientar un seguimiento a un objetivo o una infiltración. El resto de la pista es pura acción.

OTROS CASOS

Ni que decir tiene que existen otras muchas, muchísimas opciones. Tantas y variadas como películas de espionaje existen. Aquí va una pequeña lista de algunas recomendaciones que, por tiempo y espacio, no he podido analizar pormenorizadamente pero que también tienen mucho material aprovechable para tus partidas.

- 007 CASINO ROYALE – David Arnold
- 007 DIE ANOTHER DAY – David Arnold
- 007 THE WORLD IS NOT ENOUGH – David Arnold
- 24: Seasons 1-3 – Sean Callery
- 24: Seasons 4 & 5 – Sean Callery
- ALIAS: Season 1 y 2 – Michael Giacchino
- ASESINOS DE REEMPLAZO – Harry Gregson-Williams
- DEJA VÚ – Harry Gregson-Williams
- EL SANTO ("THE SAINT") – VV.AA.
- LA CASA RUSIA – Jerry Goldsmith
- LA PRUEBA ("THE RECRUIT") – Klaus Badelt
- LA SOMBRA DEL REINO ("THE KINGDOM") – Danny Elfman
- LOS FISGONES ("SNEAKERS") – James Horner
- PAYCHECK – John Powell
- THE ITALIAN JOB – John Powell

TRAILERS

OTRO TIEMPO

Otro tiempo es una historia autoconclusiva para un Director de Juego y cuatro personajes jugadores ambientada en la misteriosa organización Acción Global. Los personajes, miembros de la organización, tendrán que esclarecer el robo producido en un laboratorio en Bolo-

nia a la vez que participan de una historia acaecida en otro tiempo. ¡Dos historias en una!

Otro tiempo incluye:

- Cuatro personajes pregenerados totalmente involucrados en la historia.
- Dos historias entrelazadas por medio de recursos narrativos. ¡Olvídate del clásico planteamiento – nudo – desenlace!
- Un misterio que ni siquiera el Director de Juego sabrá cómo resolver hasta el mismo momento en que se produzca.

Pedro J. Ramos, autor de **Eyes Only**, nos brinda en **Otro tiempo** la primera oportunidad de jugar una historia completamente integrada dentro del trasfondo de este juego de espionaje. Un *one-shot* muy especial, pues se trata de una **edición limitada no disponible en tiendas**.

LEALTADES ENCONTRADAS

El 26 de abril de 1986 Rusia se vio sacudida por dos catástrofes. La primera fue conocida por todos como la catástrofe de Chernobyl, pero la segunda... la segunda sólo es conocida por un hombre, Penrod Steindel, y se suponía que había muerto hace años.

Cuando Die Tempelritter averigua que Steindel sigue vivo inicia una persecución por el erudito y sus secretos. ¿Qué estaban investigando Steindel y su equipo en el búnker B047? ¿Cuál era la relación de sus estudios con La Revelación? ¿Por qué ha pasado tantos años huyendo de sus propios compañeros? Estáis a punto de averiguarlo.

Lealtades encontradas es un capítulo autoconclusivo para **Eyes Only** escrito por Pedro J. Ramos, autor del juego, en el que los protagonistas deberán decidir entre el deber, lo que es justo, sus aprecios... y la propia supervivencia.

En este libro encontrarás:

- Una historia que nos sumerge en los secretos de La Revelación e introduce un nuevo y peligroso elemento para que puedas emplearlo en tus Series.
- Cinco personajes pregenerados con historiales completos y preparados específicamente para participar en esta historia.
- Aplicaciones prácticas e integradas en la historia de dos recursos narrativos: in media res y la historia dentro de la historia.
- Consejos para narrar una historia de Los Templarios, incluso empleando únicamente **Eyes Only: Así comienza**. ¡No necesitarás ni el manual básico para ponerte a jugar!
- Contenidos adicionales: directrices para que los jugadores puedan enriquecer su experiencia con los recursos narrativos propuestos por su Director de Juego.

EPÍLOGO

Como autor de rol uno tiene habitualmente varias fuentes de satisfacciones que le hacen seguir adelante. La principal suele ser comprobar que tu juego ha dejado huella en alguien que ahora por propia iniciativa quiere escribir algo para él, organizar un torneo en jornadas o, de otro modo, apoyarlo de forma totalmente desinteresada. La primera vez que tuve esa sensación fue cuando tuve en mis manos **Pater**, el primer volumen de la inconclusa trilogía del Preste Juan para Anno Domini. Su autor era un joven ovetense llamado Pedro J. Ramos.

Como editor de rol, en cambio, las satisfacciones son otras. Tal vez, la principal sea precisamente la contraria o la complementaria a la anterior: editar la obra de alguien que, con todo su cariño y trabajo, ha dado forma a una idea importante y central para él. Materializar de este modo el sueño de ver el libro (sobre todo si es el primero) en el que tanta ilusión ha puesto su autor publicado, a la venta en los estantes de su tienda habitual y en las manos de la comunidad rolera. Es extraño, un poco al menos, porque de nuevo la primera persona con la que tuve esta sensación (nuevamente con el citado **Pater**) fue con Pedro J.

Ahora de nuevo experimento ambas satisfacciones. Por un lado ha sido un placer porque he visto como el sistema GAUSS (que Ángel Paredes y yo creamos para **sLang** y cuya versión modificada por mí para el inédito **Cultos Innombrables** ha sido la base del sistema de **Eyes Only**) se ha extendido a nuevos y verdes pastos: ya sabéis, la satisfacción del autor. Pero también ha sido un auténtico y renovado placer observar de cerca el desarrollo de **Eyes Only** y poder poner mi granito de arena como editor para que ahora lo tengáis en las manos, contemplando y siendo partícipe de la ilusión que el autor siempre manifiesta por su obra durante el proceso: al ver los primeros dibujos, las primeras pruebas de maquetación, la salida del kit de iniciación...

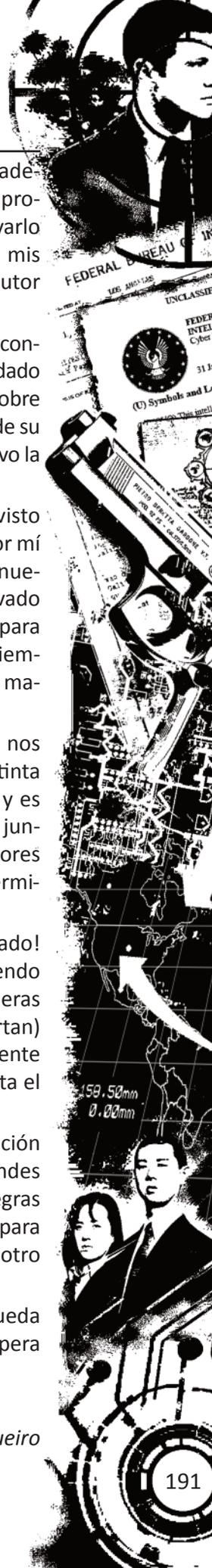
Sin embargo, desde **Pater** hasta **Eyes Only** han pasado muchas cosas, bastante tiempo y todos nos hemos hecho un poquito más viejos, incluido el mercado del rol en España, sobre el que tanta tinta (virtual) se ha vertido. De todos esos cambios solo hay uno que tenga sentido mencionar aquí y es que Pedro J. y yo ya no somos solo un autor y un editor que comparten una afición y colaboran juntos en el proceso de publicar un libro: hoy en día (y por muchos años) Pedro J. es uno de mis mejores amigos, y por eso lo que siento hoy mientras escribo estas líneas, con el libro completamente terminado a la espera únicamente de añadir este epílogo, es orgullo.

Orgullo porque mi amigo ha escrito un juego divertido, interesante y atractivo... ¡Y yo he participado! Pero no solamente en mi habitual papel de editor, sino de otro modo completamente distinto: viendo episodios de Alias con él y repitiendo constantemente "no me creo nada", escuchando las primeras ideas y espoleando para verlas materializadas, cediendo en cosas (que nunca sabréis ni os importan) en las que como editor nunca cedería y participando en una apuesta contra el tiempo que finalmente hemos ganado. Vale, mi parte era fácil con lo que apenas tengo mérito, pero eso solo incrementa el orgullo que siento.

Y es que si como autor sientes tus juegos como hijos tuyos, como editor, no puedes evitar la sensación de que todos los juegos que publicas son tus sobrinos, tus ahijados o algo parecido. Los defiendes cuando los critican, te duele cuando lees una crítica de alguien que ni siquiera los ha leído, te alegras cuando en un foro alguien se declara fan suyo... Pero este juego, entre todos los demás, es especial para mí, como un hijo adoptivo al que no te une ningún vínculo biológico pero, a todos los efectos, es otro más de tus hijos.

Ahora queda lo más difícil, verlo crecer, abandonar el nido y contemplar que acogida tiene. Queda vuestra parte. Por la nuestra lo mimaremos y cuidaremos siempre, procurándole una línea próspera y fértil, mientras vosotros queráis y, seguramente, un poco más allá.

Manuel J. Sueiro



[TRANSMISION ID:790235466]
[ACCESS LEVEL: FOR YOUR EYES ONLY]

Amy miró hacia atrás una vez más para asegurarse de que nadie le seguía. Cruzó la calle rápidamente con la tenue luz de las farolas proporcionándole más luz de la que necesitaba, dadas las circunstancias. Le gustaría dirigir su diestra hacia su pistola, pero tenía las manos ocupadas con aquél extravagante reloj de cuco. Parecía increíble que Milo Braschi, un loco quemado en la hoguera hace cientos de años por herejía, creara los diseños para un artefacto como ése. Se decía que incluso podía predecir la muerte de quién lo poseía.

Una figura surgió de entre las sombras y observó como la agente de La Agencia entraba en el edificio. Se inclinó sobre el cuello de su camisa y murmuró para el micrófono que llevaba dos palabras: "Así comienza". En ese mismo instante el cuco del reloj comenzó a cantar, quizás porque había llegado la medianoche. Y justo entonces el edificio explotó con Amy en su interior...

[END OF TRANSMISION]

Agencias gubernamentales. Organizaciones criminales. Mil agentes amateur repartidos por el globo esperando una llamada. Creyentes religiosos. Templarios. **EYES ONLY** es un juego de rol de espionaje, intriga y acción frenética en el que los jugadores interpretan a agentes de alguna de las múltiples organizaciones que pueblan el globo persiguiendo sus propios objetivos y tratando de averiguar una verdad que nunca es lo que parece.

Pero éste es mucho más que un juego de espías. **EYES ONLY** reproduce todo el sabor de las series de televisión que nos fascinan hoy día, e incorpora recursos narrativos y reglas que te permitirán trasladar la forma de narrar historias desde la televisión hasta tu mesa de juego: ¡Estructura por temporadas, uso de flashbacks, *flashforwards*, *cliffhangers* y preludios narrativos y sistema de acción basado en tomas son sólo algunos ejemplos de todas las posibilidades que se despliegan ante ti!

Necesitarás dos dados de seis caras para adentrarte en este juego.

CONTENIDOS

- Ambientación propia con organizaciones de espionaje completamente descritas y tramas que pueden dar origen a trepidantes Series
- Sistema de reglas rápido que prima la narración y la interpretación
- Docenas de recursos narrativos para aplicar en éste y otros juegos de rol
- Cuarenta personajes pregenerados para no perder ni un minuto de juego
- Cincuenta dispositivos tecnológicos al más puro estilo de las historias de espionaje
- Más de treinta ideas para partidas y "Piloto", tu primer Episodio de juego completamente desarrollado

CONTENIDOS ADICIONALES

- Cómo se hizo Eyes Only
- Power 19 de Eyes Only
- Ears Only: La banda sonora de los espías
- Trailers

