

PEDRO J. RAMOS

LEAL TRADES ENCONTRADAS

:> open connection 'templar.srv' /adress:678.123.12.34

[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: 34555200829]

:> new access file 'LealtadesEncontradas.tsf' open for read as #65H23F

[PROCESSING ACCESS FILE...]

[PERMISSION ACCEPTED]

[‘LealtadesEncontradas.tsf’ IS OPEN FOR READ AS #65H23F]

----->



R11 :: FOR YOUR EYES ONLY :: MIS

NLY :: MISSION REPORT :: FOR Y

CRÉDITOS

Dirección: Pedro J. Ramos

Guion: Pedro J. Ramos, con revisión de Pablo Valcárcel

Fotografía: Paco Rico y Carlos Núñez de Castro

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

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

Interpretación: "Aditu", Alfredo "Aldebarán", Carlos "Killy" Sánchez García, Cristian Cuadrado "Serian", Dimas Rodríguez, Francisco José Estupiñá, Marc "Daigoro" Carafí, Mario Grande, Néstor Ramos, Pablo "Idrazor" de Manuel, Pablo "Calez" Reale, Pablo Valcárcel, Pedro J. Ramos y Rayco Valido.

Agradecimientos: a Ángel Paredes por proponer en el blog de NSR algunas mecánicas de juego que han sido desarrolladas en este suplemento. A Pablo Valcárcel por su apoyo a la línea **Eyes Only**.

ISBN: 978-84-937200-6-3

Depósito legal: M-XXXXX-2010

Printed by PublicEP

Publicado por Manuel J. Sueiro y Nosolorol Ediciones.
Avd. General Fanjul 163, 4º B 28004 Madrid
ediciones@nosolorol.com www.nosolorol.com

*Este suplemento está dedicado al grupo de juego del "Novenove", especialmente a Ana y Pablo, los primeros en probar **Eyes Only** cuando no era más que un montón de notas garabateadas.*

INTRODUCCIÓN

¡Si no vas a ser el Director de Juego de estas aventuras deberías dejar de leer de inmediato!

Lealtades encontradas es un *one-shot* o aventura autoconclusiva para **Eyes Only**. En esta historia los jugadores interpretan a agentes de Los Templarios en un viaje en el que aprenderán a desconfiar de todo y a no creer en nada. Al diseñarla hemos enfatizado las oportunidades de narración de los jugadores, demostrando su capacidad para asumir personajes envueltos en una situación compleja, el modo en que se enfrentan a ella y por último cómo la resuelven. Por esta razón, la aventura explora dos recursos narrativos descritos en el manual básico del juego, un comienzo *in media res* y una pequeña historia dentro de la historia que servirán como un interesante desafío para la capacidad de los jugadores de introducirse en la historia y desentrañar sus entresijos de un modo incluso más participativo que los juegos de rol tradicionales.

En este libro realmente no encontrarás una sola aventura, sino que también cuenta con **Vacua venganza**, una idea de aventura desarrollada (lo que nosotros hemos llamado un *preair*, manteniendo la terminología de las series de televisión) para que puedas disfrutarla con muy poco esfuerzo y un contenido adicional dedicado a los jugadores y su papel como facilitadores de los recursos narrativos.

LOS PROTAGONISTAS

Lealtades encontradas incluye cinco personajes pregenerados. Aunque es posible jugarla con otros personajes, recomendamos utilizarlos y sacar así todo el jugo a la historia. Estos protagonistas son cuatro agentes de *Die Tempelritter*, de los cuales dos de ellos son Sirvientes (agentes que ignoran los fines últimos de la organización), un Escudero con aspiraciones a convertirse en Caballero, y su maestro. El quinto personaje jugador es un ex-agente especial que se une al grupo en la primera escena de la historia.

Sin embargo, lo más interesante de los personajes quizá sea que la mayor parte de ellos tiene sus propios planes para la misión en la que se encuentran. Detengámonos someramente sobre sus planes:

- **Kellen Schwuchow** (Caballero) es el líder del equipo. Asumió la participación en una misión de campo después de bastante tiempo retirado porque le notificaron que era la prueba de Ilse, su discípula, para convertirse en Caballero. Su lazo con Ilse es muy fuerte porque la tomó como Escudero cuando los demás Caballeros de los Templarios no querían hacerlo por las referencias en La Revelación acerca de su oscuro destino. Ignora que la consecución de la misión de Ilse supondrá un fatal destino para él.
- **Ilse Brantsch** (Escudero) está siendo adiestrada por Kellen y espera someterse pronto a las pruebas para convertirse en Caballero. Como sabrá al concluir la

primera escena, su misión consiste en ser la única superviviente del grupo una vez alcanzado el búnker, y eso incluye la muerte de su maestro Kellen.

- **Adrian Aniukov** (Sirviente) es para todos poco más que un músculo... incluso para él. Sin embargo, es un músculo con adicción al juego. El Prior que les encargó la misión se reunió en privado con él y le ofreció seis mil euros más "sin preguntas" si consigue que Ilse no vuelva de la misión. Él está más que dispuesto, pues debe prácticamente esa cantidad a unos tipos que podrían matarle en cuanto vuelva a poner un pie en su casa.

- **Martin Roe** (Sirviente) es un agente veterano que gusta de seguir el protocolo: que todo se planifique, que el líder no sea discutido, etc. Para él salirse del plan equivale a desastre, y es posible que su rectitud choque con los demás personajes que tendrán motivaciones suficientes como para alterar los planes. Lo que nadie sabe es que Roe lleva tiempo trabajando para Barend Bronfenbrenner, uno de los Maestres de Los Templarios que sospecha de la existencia de un agente doble en la base en que trabaja. El tema del agente doble no tiene relación alguna con esta historia, pero ayudará a mantener al jugador con los ojos abiertos ante lo que ocurre.

- **Penrod Steindel** (Ex-agente especial) es un estudioso de La Revelación que desapareció de un día para otro. La misión de los personajes les lleva a atraparlo en la primera escena de esta historia... sin sospechar que él está deseoso de colaborar con ellos y poner a prueba en qué medida La Revelación es cierta o no, y para eso está dispuesto a dar a Ilse acceso a una peligrosa arma fabricada por el mismísimo Milo Braschi, la clase de cosa que le hizo pasar más de una década en las sombras.

Y éstos son los protagonistas de nuestra historia. No proporcionamos ninguna guía sobre qué personaje puede ser más interesante para cada jugador, porque consideramos que el Director de Juego asignará correctamente los personajes si lee los históricos y piensa cuál podría preferir cada uno de sus jugadores. Si por alguna razón fuera necesario utilizar esta historia con menos jugadores, recomendamos que se elimine el personaje de Martin Roe, cuyas interacciones con el resto del grupo son más restringidas. En caso de que fuera preciso reducir aún más el grupo de juego podría suprimirse a Adrian Aniukov o convertirlo en un personaje no jugador. En el otro lado de la balanza, si fuera necesario introducir algún personaje adicional porque el grupo de juego es más amplio de lo normal, debería crearse un Sirviente de Los Templarios con treinta Puntos de Drama, quizás aprovechando para dar un aliado a Roe o reforzar a este personaje que es el menos vinculado con la historia que aquí se relata.

ANTECEDENTES

Samara es una población con más de un millón de habitantes situada cerca del río Volga y de gran importancia estratégica para los fines de Los Templarios en Rusia. Con el tiempo, Samara se ha convertido en una de las bases más grandes de la organización. Sin embargo uno de los principales intereses de la organización no está en Samara, sino en uno de los pequeños pueblos en las afueras de Volzhsky, una ciudad industrial de más de trescientos mil habitantes. Allí, en medio de la nada, se encuentra un búnker conocido como "B047".

El búnker B047 sirvió a Los Templarios para guardar durante más de veinte años una serie de artefactos que parecían estar relacionados con La Revelación. El objetivo de la organización era atesorarlos para utilizarlos cuando fuera preciso, tal y como indican las profecías. Sin embargo, algo ocurrió el 26 de abril de 1986 (precisamente el día del accidente de Chernobyl, ¿Una infeliz casualidad?) que hizo que el búnker fuera clausurado y todos los agentes destinados al proyecto eliminados... salvo uno. Penrod Steindel.

Penrod es un físico al que su ciencia se le quedaba pequeña. Fascinado por las implicaciones de La Revelación, empezó a leer todo lo que se le permitió acerca de las predicciones y se hizo una idea muy clara de lo que éstas querían decir. Una de ellas le preocupó especialmente, y es que hablaba de "una catástrofe que

sacudiría la Tierra Roja, un gran mal que debe ser sepultado con tierra". Algo terrible ocurrió ese día en el búnker, y Penrod sabe que fue el único que consiguió escapar con vida de aquello. El problema es que ocurriera lo que ocurriera allí, es incapaz de recordarlo. Y la razón es que lo que sucedió le traumatizó de forma irreversible. Sólo sabe que lo que allí ocurrió fue terrible, y que el búnker está mejor cerrado. Al menos hasta que llegue el momento.

Ese momento sería cuando "La Armadura" se revelase. Según unos escritos que pudo leer Penrod al comienzo de sus investigaciones, un sabio llamado Milo Braschi había predicho esa catástrofe que luego recogía La Revelación, mencionando que la única forma de "desvelar lo oculto en la Catástrofe" sería "Llevar La Armadura al lugar preciso en el momento indicado" ya que ésta "llenará de júbilo a todos los presentes y abrirá la puerta al conocimiento enterrado". La Armadura se mostrará al poseedor del conocimiento por sus marcas visibles y reconocibles sólo para los que han conocido mi obra". Estas palabras, de significado totalmente absurdo para Penrod, cobran sentido cuando un equipo de agentes de Los Templarios ha entrado en la nave industrial que le sirvió de refugio. En ese grupo se encontraba una joven con una extraña marca de nacimiento en su nuca y que según parece se llama Ilse, que significa "llena de gozo". Penrod ve en esto una señal, creyendo que la muchacha podría ser La Armadura y por ello está dis-



puesto a llevar a los agentes al búnker... pero sobre todo a que La Armadura le ayude a desvelar lo que ocurrió allí.

SINOPSIS

La historia comienza *in media res* con los personajes encontrándose en la nave industrial de Penrod en Penza y atrapando a éste. Los jugadores deben colaborar para que la historia desemboque en el punto de partida, que es cuando Kellen le notifica a Penrod que quiere que les lleve a B047. Eso exigirá viajar hasta Volzhsky, y la forma más segura de hacerlo será en coche. En ese punto se juega el *flashback* en el que Ilse descubre su verdadero objetivo.

Durante el viaje en coche es posible que los personajes jugadores se den cuenta de que alguien les está siguiendo: se trata de agentes su organización que planean seguir a los personajes hasta donde quiera que el búnker para después jugársela. Desgraciadamente para ellos, lo más probable es que los personajes acaben dando con ellos y dejándolos fuera de juego de una forma u otra.

Al llegar a Volzhsky los personajes deberán recurrir a viejos procedimientos para encontrar el búnker, y cuando lo hagan podrán abrirla sin problemas. Dentro encontrarán los cadáveres de los viejos habitantes del búnker e información que les revelará lo que ocurrió realmente allí. El modo de descubrirlo será utilizando el recurso narrativo de la historia dentro de la historia, en la que los jugadores interpretarán a los protagonistas de lo ocurrido el día en que el B047 sufrió su trágico accidente.

Después de esa escena estallará el caos, ya que los presuntos cadáveres del búnker cobrarán vida de nuevo y se abalanzarán sobre los personajes jugadores. Es posible que intenten volver por donde vinieron, pero cuando lo hagan descubrirán que sus propios compañeros les están esperando con intenciones poco amistosas.

PROLEGÓMENOS

Antes de dirigir *Lealtades encontradas* recomendamos que el Director de Juego lea este libro atentamente y tome cuantas notas considere necesarias. También sería interesante, para dar una mayor profundidad a Los Templarios, que lea las páginas destinadas a esta organización en el manual básico de *Eyes Only*. Si sólo dispone del libro introductorio, *Así comienza*, puede utilizar “*Die Tempelritter de un vistazo*”, un resumen que incluimos al final de este libro para comprender los objetivos y estructura de la organización. El resto de información necesaria para dirigir la historia se encuentra en estas páginas.

Otro aspecto importante antes de pasar a la acción es estimar cual puede ser la duración de la historia. Según el ritmo que el Director de Juego desee dar a su narra-

ción, ésta puede durar entre una y dos sesiones de juego de unas cuatro horas cada una. Si el grupo de juego disfruta interpretando sus personajes nuestra recomendación es jugar **Lealtades encontradas** en dos sesiones, probablemente dividiendo la historia entre antes de entrar en el búnker (primera sesión) y lo que ocurrirá allí dentro (segunda sesión).

Y esto es todo lo que debemos saber por el momento. Pasemos ahora a nuestra historia.

ESCENA PRIMERA. La CAPTURA DE PENROD STEINDEL

Nos encontramos en la ciudad de Penza, y la noche ha llegado hace menos de una hora, más o menos el tiempo que los agentes de Los Templarios llevan vigilando la nave industrial que sirve de casa a Penrod Steindel. La historia puede comenzar con una breve descripción de la ciudad (apóyate con fotos o incluso alguna imagen de satélite si lo consideras adecuado, hoy en día gracias a Internet disponemos de información muy extensa y precisa que ayudará a los jugadores a sumergirse más en la historia).

Llegado el momento de describir la nave para que los agentes se desplieguen entrega una hoja en blanco al jugador que interpreta a Steindel para que dibuje la nave a su antojo: es su casa, así que “hacerla suya” diciendo su estructura y distribución le obligará a pensar más en cómo es su personaje y cómo organiza su vida. No es preciso que el dibujo sea muy elaborado, un plano esquemático que lleve menos de cinco minutos de trabajo será más que suficiente. Una vez el jugador haya dibujado la planta de la nave con sus puertas y ventanas puedes suministrar esa información a los otros cuatro jugadores, que incluso pueden estar interpretando a sus personajes que se encuentran en una furgoneta cerca de la nave preparando el asalto. A partir de la información del jugador de Penrod deberán preparar su asalto, mientras que este puede interpretar contigo su rutina diaria, explicarte cómo es la casa que ha diseñado y si es preciso indicarle tú algún cambio que crees que debe realizar.

Cuando el grupo esté listo (o, si no lo está, cuando hayan empleado suficiente tiempo como para estarlo, digamos unos quince o veinte minutos) junta a todos los jugadores y empieza a jugar la escena. Juégala de manera objetiva, dejando que sean las tiradas de dados las que conduzcan la situación hasta la captura de Steindel, pero si es preciso recuerda a todos los jugadores su papel: Los Templarios quieren al fugitivo vivo, mientras que él tiene en su historial información específica por la que desea cooperar con los personajes (esa información se

TEL FALLO DE STREINDEU

Es muy posible que algún jugador se pregunte cuál es la razón por la que se ha localizado a Steindel ahora si ha pasado tantos años en las sombras. Este hecho es irrelevante para lo que aquí se relata, pero es justo que al menos algún personaje lo conozca si lo desea (Kellen o el propio Steindel, por ejemplo): como suele ocurrir en estas cosas, se debe a una pequeña indiscreción, de esas que inicialmente no tienen importancia pero que después resultan ser peligrosas. Steindel utiliza un teléfono móvil de tarjeta para evitar ser localizado, pero cometió el error de atender una llamada de una teleoperadora que deseaba ofrecerle un cambio de compañía. Quizá porque Steindel se sentía sólo después de tanto tiempo dedicado a sus propios asuntos, habló con la teleoperadora muy amablemente sin saber que esa compañía de teléfono está financiada parcialmente por *Die Tempelritter*. Estos, por protocolo, analizan las voces de las personas que son entrevistadas por los teleoperadores y eso hizo que la alarma saltase en Samara, donde se conservaban registros de voz de Steindel. Eso puso en marcha un operativo de vigilancia que conduciría a la misión en la que nos encontramos ahora.

No obstante, y retomando lo que decíamos antes de proporcionar la explicación, esto no es vital para la historia y de hecho si como Director de Juego no te parece una razón convincente puedes sustituirla por otra a tu antojo, pero si te sirve incluso podrías jugarla como un *flashback* para contextualizar más la historia.

refiere al momento de su captura, pero hemos preferido proporcionársela al jugador por adelantado para conseguir una mayor colaboración por su parte).

Cuando Steindel haya sido capturado dejá que los cinco personajes interaccionen mientras deciden lo que hacer en los primeros segundos hasta el momento en que se monten en la furgoneta: esto permitirá que los jugadores conozcan un poco más a los otros personajes y comiencen a forjarse relaciones de afinidad entre ellos. Es posible que quieran registrar la casa, pero no encontrarán nada interesante, al menos para el tiempo y equipo del que disponen: todo indica que Steindel vive y trabajaba aquí y que no se preocupaba demasiado por la higiene, pero nada más. Cuando decidan arrancar la furgoneta podremos pasar al *flashback* que servirán de enlace entre ésta escena y la siguiente..

FLASHBACK: MISIONES Y CONTRAMISIONES

Samara, treinta y seis horas antes. Kellen e Ilse se entrena en el gimnasio de la base de *Die Tempelritter*.

como acostumbran a hacer día sí, día no. Deja que ambos jugadores interpreten el rol maestro-aprendiz durante un par de minutos y entonces el teléfono móvil de Kellen suena: se trata del Prior Schreiber, y le pregunta si se encuentra solo antes de continuar con la conversación. Si Kellen sale de la habitación entonces pide al jugador que interpreta a Ilse que se ausente un par de minutos e interpreta al serio Prior y cómo pone en antecedentes a Kellen sobre la misión, indicándole que será la prueba para que Ilse opte al rango de Caballero dentro de la organización.

Una vez concluida la conversación deja que Kellen decide qué hacer. Seguramente querrá comentárselo a Ilse, así que puedes reincorporar al jugador a la escena y que continúen interpretando a los personajes. Cuando haya sido suficiente, anuncia el final del *flashback* pero pide que el jugador de Ilse se quede un momento contigo, y es que su teléfono móvil también suena en el mismo momento en que se queda sola. Nuevamente se trata del Prior Schreiber.

El Prior informará a Ilse de que la misión que acaban de encomendarle a Kellen va a ser su prueba para convertirse en Caballero (realmente Dama, que es el título entre las mujeres de la organización). Para superar la misión con éxito, aclarará, debe cumplir un objetivo adicional que debe ser confidencial: ninguno de los implicados salvo ella misma puede sobrevivir a la misión. El Prior no querrá dar ningún argumento que justifique la orden. Una vez que Schreiber se haya asegurado de que Ilse ha comprendido las instrucciones cuelga el teléfono y concluye realmente esa escena. Es el momento de continuar con la acción en el presente.

ESCENA SEGUNDA. EL CAMINO AL BUNKER

Esta escena es algo diferente al resto, ya que realmente se compone de un conjunto de pequeñas escenas en las que serán los propios jugadores quienes ilustren el devenir del viaje de los personajes hasta B047, el búnker en el que Steindel trabajaba. Desde Penza hasta las afueras de Volzhsky hay unos cuatrocientos kilómetros de distancia, por lo que es probable que los personajes decidan utilizar su vehículo para llegar lo antes posible.

Una vez definido cómo van a hacer el viaje y cualquier otro detalle que el grupo estime oportuno, realiza un chequeo oculto de Alerta por el personaje que conduce al salir de Penza enfrentado a la Discreción (+3) de los agentes de Los Templarios que han recibido órdenes de seguirles en un Volkswagen de gama media. Si la tirada es exitosa puedes informar al jugador de que su personaje está convencido de que ese coche les está siguiendo y dejar que tome la decisión que considere oportuna. desde intentar darles esquinazo hasta

ESCENA TERCERA. SECRETOS ENTERRADOS

tenderles una emboscada. Si los agentes son despistados, todavía quedará una baza: el detector que los personajes jugadores llevan en su furgoneta y que únicamente Roe sabe que existe, tal y como se explica en su historial.

La misión de los perseguidores es interferir en la misión todo lo que puedan. Aunque esto pueda parecer contraproducente, lo cierto es que Gervas Schreiber actúa de acuerdo con la particular forma de pensar de Los Templarios: si los personajes jugadores son los elegidos, entonces ocurría lo que ocurría perseverarán. Si no lo son, serán heridos o incluso muertos. En cualquier caso, el conocimiento de La Revelación se incrementa confirmando o rechazando el cumplimiento de alguna de las profecías que la componen. Si necesitas conocer los rasgos de juego de los agentes que siguen a los personajes los encontrarás al final de la aventura, en el apartado "Personajes no jugadores" (pág.14), junto con información adicional acerca de la información que poseen y sus objetivos.

Solucionado el detalle de los perseguidores el peso de la escena debe recaer de nuevo en los jugadores. Pregúntales si quieren hacer algo especial en el viaje hasta Volzhsky y, solucionadas dichas peticiones, pídeles que preparen entre dos y cuatro pequeñas escenas que ilustren las peripecias que ocurren en el viaje. Estas escenas pueden incluir a cualesquiera de los personajes y consistir en cualquier cosa, desde diálogos entre ellos intercambiando información hasta un anodino dependiente de gasolinera que atiende al más arisco de los personajes para venderle unos sándwiches. La cuestión es que en parejas o tríos preparen estas pequeñas escenas de forma superficial y luego las interpreten ante el resto del grupo, como si se tratase de las escenas de transición de una *road movie*. De esta forma conseguimos que la historia avance, que los jugadores sigan dentro de sus personajes y darles un papel más activo al permitirles dar sabor a un viaje que, de otra forma, sería obviado desperdiando esta oportunidad narrativa.

A modo de ejemplo, presentamos algunas propuestas por si os jugadores se sienten poco inspirados:

- Un diálogo entre Kellen e Ilse que muestre el afecto que se profesan. Debería dar pie a que Ilse reflexione sobre la misión que le ha sido encomendada.
- Otro diálogo, pero esta vez entre Ilse y Steindel, en el que éste trata averiguar más detalles acerca de ella.
- Roe y Aniukov haciendo alguna pequeña tarea (por ejemplo, echando gasolina o cambiando una rueda que ha reventado) y conversando acerca de trivialidades.
- Una discusión entre Roe y otro agente porque pretenden saltarse el protocolo de agentes capturados dejando que Steindel de un pequeño paseo para estirar las piernas, o cualquier otro privilegio semejante.

Llegamos finalmente a la escena principal de nuestra historia, donde ésta alcanzará su clímax. Los Templarios llegan con Steindel a Volzhsky y deben dejarse guiar por sus indicaciones sobre la orientación del búnker. No es preciso que el jugador que interpreta a Steindel realice tirada alguna, pero estaría bien que le solicitases en privado (o mediante una nota, si prefieres no levantarte de la mesa) que se invente alguna colorida explicación acerca de cómo hallar el búnker, al más puro estilo de los tesoros piratas. Un ejemplo válido podría ser "doscientos pasos una vez que el sol se ha puesto y tu diestra mira al edificio más alto de la ciudad". Lo que tratamos con esto es mostrar a Steindel como el extraño, huraño y extravagante personaje que es.

El lugar donde se encuentra el búnker es bastante inhóspito. Se encuentra lo suficientemente alejado de Volzhsky como para que los personajes jugadores puedan sentirse tranquilos, pero a la vez es un sitio muy expuesto a emboscadas: un terreno rocoso en el que la vegetación es escasa y de poca envergadura y sin apenas lugares donde esconderse. Cualquier personaje con la Habilidad Táctica que estudie la zona con éxito sabrá rápidamente que serían blanco fácil para cualquiera, pero a su favor cuentan con que ellos también lo detectarían. Si él fuera la persona que tuviera que tender una emboscada a los visitantes del búnker usaría rifles de francotirador desde unos árboles que se encuentran a unos cientos de metros, lo suficientemente discreto como para no disparar las alarmas. Esperamos que el jugador que se haya tomado las molestias de hacer estas averiguaciones tenga en cuenta esta información, pues puede que más adelante salve la vida a su personaje...

Pero estábamos hablando de la ubicación del búnker, ¿verdad? Con las indicaciones de Steindel no será difícil encontrar un punto que ha sido tapado con cemento (¿Han traído los personajes jugadores picos y palas? Si no lo han considerado quizás uno de ellos pueda sacrificar un Punto de Drama para mencionar a los demás que las metió a última hora "por si acaso" y se encuentran en una caja en la furgoneta...), en total nada que unos chequeos de Atletismo no puedan arreglar. La Dificultad será 0, pudiendo realizar una tirada por cada media hora (en el mundo de juego). Cuando acumulen un total de siete éxitos habrán llegado a la entrada del búnker.

DENTRO DEL BÚNKER

El B047 tiene como puerta de entrada una escotilla con un mecanismo rotatorio para su apertura que se encuentra visiblemente deteriorado por el paso del

tiempo. Puedes solicitar chequeos de Atletismo o de Fuerza si lo deseas, pero abrir la escotilla no debería ser más que una cuestión de esfuerzo. Si los personajes desean examinar la escotilla y poseen conocimientos de Seguridad sabrán rápidamente que puede abrirse desde ambos lados, pero también tiene un mecanismo de cierre automático que seguramente se pueda activar desde dentro del búnker. Actualmente el mecanismo no está activado, así que podrán entrar sin problemas.

Una vez abierta, la escotilla muestra unas escaleras de mano que descienden hasta el punto de no alcanzar a ver el fondo. Los personajes deberán descender por ellas de uno en uno para poder explorar el búnker. Caerse escaleras abajo supone 1d6+5 puntos de daño contundente.

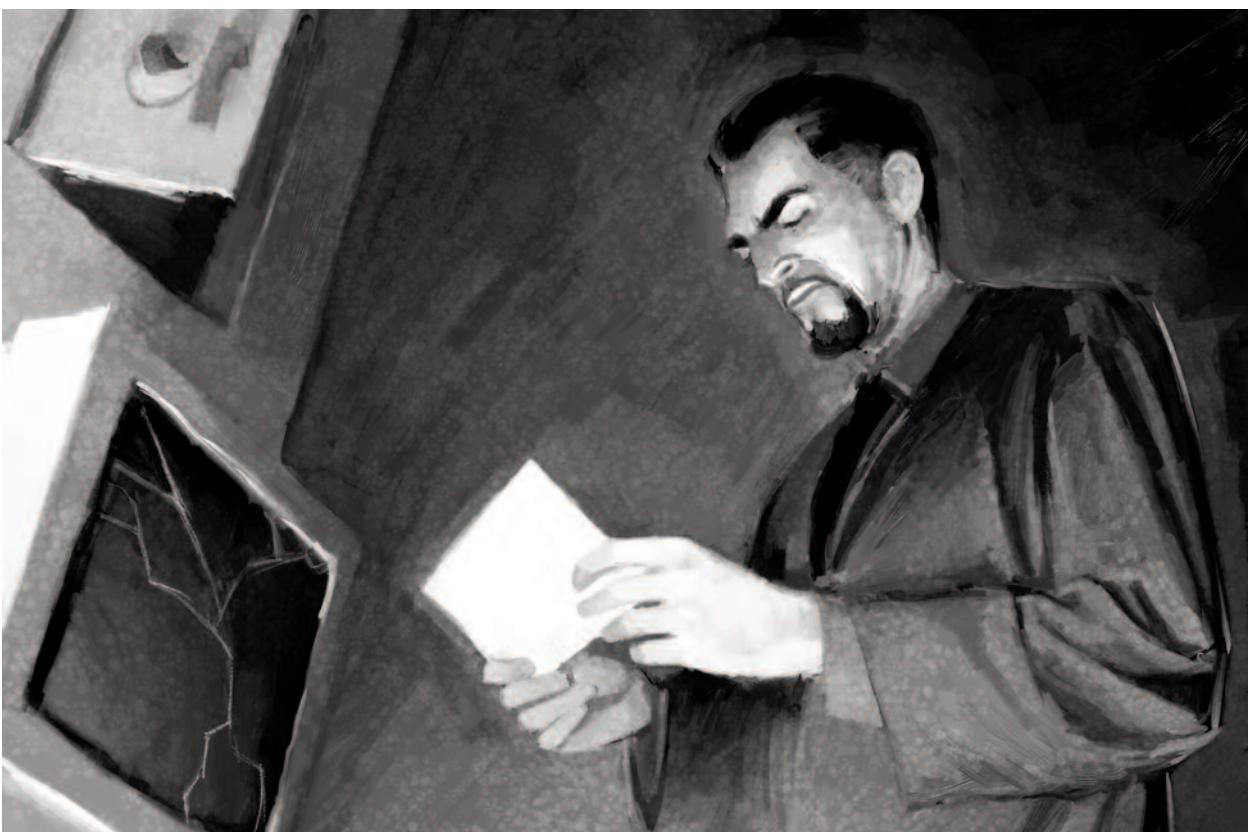
A partir de este punto los personajes son libres de investigar cómo y dónde quieran. Para facilitar tu labor como Director de Juego hemos incluido un plano (pág.8) sólo para tus ojos en el que encontrarás una serie de números que se refieren a las descripciones de las estancias del búnker que realizamos a continuación. Utilízalas como base para que los personajes jugadores se desenvuelvan a su antojo.

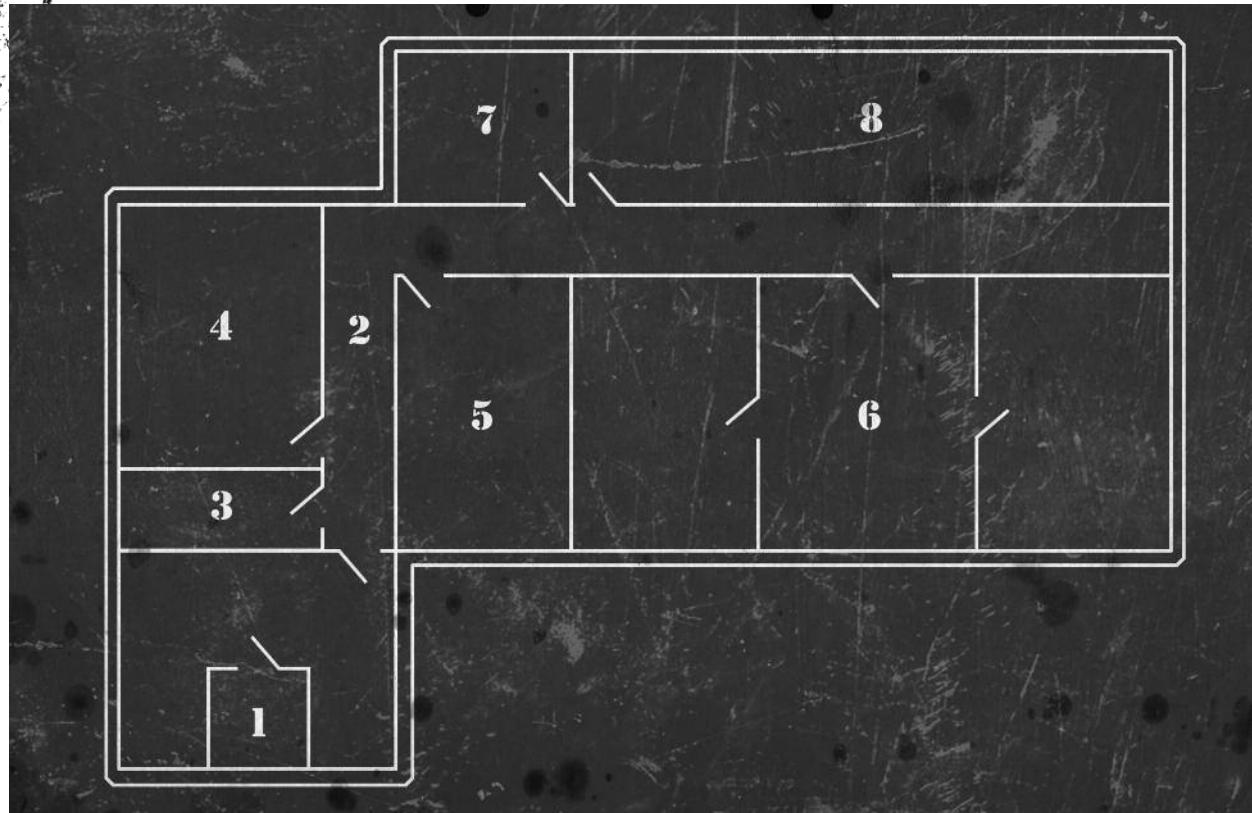
1. Recibidor. Descendiendo un buen número de metros desde la entrada de la escotilla se encuentra el recibidor del búnker, aunque no haga honor a su nombre. Una habitación cuadrada en la que lo que más destaca es que la pared norte está ocupada por un cristal

tipo "pecera" que muestra lo que parece ser el cuarto de guardias. En la pared oeste se encuentra un plano del búnker escrito en ruso, donde se puede leer: "La ubicación de este es lugar se considera alto secreto", además de un equipo anti-incendios que incluye un hacha. Para acceder al resto de habitaciones hay que atravesar una puerta de seguridad que, afortunadamente, se encuentra abierta. Para poner nerviosos a los jugadores no está de más hacer ver a cualquiera que se fije lo suficiente en que la puerta está hecha para retener a los que se encuentran dentro del búnker, no para evitar entradas del exterior.

2. Pasillo. El largo pasillo en forma de ele es lo que comunica todo el recinto. Las paredes, de tono grisáceo, se encuentran salpicadas aquí y allá de pequeñas manchas incoloras, como si alguien las hubiera salpicado con agua. Esto es debido a algunas irregularidades en el traslado de las sustancias químicas que manejaban en el búnker, pero no deja de ser un elemento crispante más para aquellos que desconocen esta información.

3. Cuarto de guardia. Ésta es la habitación con la cristalera tipo "pecera" descrita en el recibidor. Efectivamente es el cuarto de guardia, en el que además de la susodicha superficie de cristal se encuentra un arcaico ordenador y varios monitores estropeados que supuestamente debían servir para vigilar el recinto. También hay una caja incrustada





en la pared, cerrada (es posible solucionar el problema con un chequeo de Cerrajería Dificultad 1), que contiene varias cajas para pistola del calibre .38 y lo que quizá sea más interesante, un sobre cerrado con una advertencia: "sólo abrir en caso de fuga en el experimento". Si los inquietos agentes de Los Templarios lo abren, se encontrarán dos documentos, un plano del búnker en el que aparecen marcados varios puntos del edificio con círculos rojos y una cruz en lo que parece ser un despacho. El otro documento se encuentra en ruso e indica lo siguiente:

Agente de seguridad de B047. Si está usted leyendo esto, es que se ha producido una fuga en el experimento. Debe saber que lo que acaba de ocurrir es una circunstancia catastrófica que requiere de un acto de valentía como sólo usted es capaz de ejecutar. Diríjase al despacho del supervisor del proyecto y utilice el botón oculto en la pared este para detonar cargas explosivas que fueron coladas en la construcción del búnker. Las cargas evitarán que los sujetos salgan del búnker y así protegeremos al mundo del gran mal que podría liberarse sin control. Sirva esta carta como agradecimiento a su labor. Es usted un héroe y así será recordado en el futuro.

- Caballero Gervas Schreiber
Supervisor del proyecto B047

En la página siguiente encontrarás esta misma nota en un cuadro de texto pensado para entregárselo a los jugadores.

4. Vestuarios. Esta puerta conduce a un pequeño distribuidor en el que hay dos puertas. Se trata de los baños y vestuarios del búnker. La puerta de la derecha tiene una placa indicando que está destinado a mujeres y el de la izquierda una para hombres. La zona de hombres es considerablemente más grande que la de mujeres, algo lógico dada la proporción de sexos existente en Los Templarios en los años 80. Esta zona no tiene nada de interés, si bien es interesante aprovechar que los personajes jugadores no lo saben para incrementar la tensión.

5. Despacho. Esta habitación es el despacho de Steindel y está cerrado con llave. Abrirla requiere un chequeo de Cerrajería Dificultad 0 y un par de minutos de habilidoso trabajo. Lo que espera al otro lado contiene inquietantes revelaciones, comenzando por el cuerpo de un hombre que lleva veinte años muerto, y con el claro aspecto de quién lleva tanto tiempo sin respirar. Se trata de uno de los asistentes de Steindel, que al ver lo que ocurría con los demás se encerró aquí y acabó abriéndose las venas con un abrecartas antes de morir de inanición. Si lo deseas, Steindel recordará que era su asistente al leer su nombre en la bata (S. Yakurov), pero ningún detalle más, salvo que

prefieras sugerir algo de lo que ocurrió antes de desatar la siguiente escena.

La habitación está decorada con sobriedad, con un cuadro como única concesión al descanso. La mesa de Steindel está llena de papeles en alemán y ruso, y navegar entre ellos busca de información útil requiere un chequeo de Buscar o Investigación Dificultad 1 para encontrar información relevante en este momento. La información consiste en una serie de informes del propio Steindel en el que detalla los experimentos del búnker. Cuando un personaje se pare a leerlos, sea en voz alta o voz baja, puedes pasar a la siguiente escena.

6. Dormitorios. Junto al despacho se encuentran los dormitorios. Lo cierto es que son poco más que tres pequeños cuartos con literas y uno con cama individual. El primero de ellos era ocupado por Vitaly y Polina, el siguiente por Vadik y Víctor y el tercero por dos de los otros dos asistentes, Yakurov y Brodinski. La cama individual era para Steindel. Si investigan un poco por los cuartos encontrarán poco más que ropa y algunos efectos personales sin sentido para ellos, como fotos viejas, algún libro o un reloj de cuerda que hace mucho tiempo que se detuvo.

7. Almacén. El almacén cuenta con una puerta de cierre automático y puede abrirse con un chequeo de Cerrajería Dificultad 2. Dentro encontrarán, además de suministros añejos de toda índole (desde rollos de papel higiénico hasta botellas de agua) y el cadáver de Brodinski, como averiguarán al ojear su bata de igual forma que hicieron con Yakurov.

8. Laboratorio. Junto al almacén se encuentra el laboratorio y en él los cadáveres de Vitaly, Polina, Vadik y Víctor. El laboratorio parece una mezcla entre un laboratorio químico de los años 80 y el centro de trabajo de un doctor chiflado, de hecho hay dos grandes recipientes que albergan una especie de líquido semejante al agua estancada y, en ellos, dos cadáveres con varias décadas de antigüedad... aunque sorprendentemente bien conservados. Uno de los tanques tiene unas pequeñas marcas indicando que el cristal se ha debilitado con el paso de los años. Si los personajes jugadores no han conseguido todavía la información acerca de lo que ocurrió aquí hace veinte años puedes darle un susto cuando cualquiera de los cadáveres se anime, incluidos los contenidos en los recipientes, y después cuando hayan contenido la primera amenaza dar paso a la siguiente escena para finalmente iniciar el desenlace.

Es posible que los personajes jugadores se pregunten en qué paret del búnker se colocaron las cargas explosivas si saben de su existencia por la carta encontrada en el cuarto de guardia. Existen cuatro de ellas: una en el pro-

Agente de seguridad de B047. Si está usted leyendo esto, es que se ha producido una fuga en el experimento. Debe saber que lo que acaba de ocurrir es una circunstancia catastrófica que requiere de un acto de valentía como sólo usted es capaz de ejecutar. Diríjase al despacho del supervisor del proyecto y utilice el botón oculto en la pared este para detonar cargas explosivas que fueron colocadas en la construcción del búnker. Las cargas evitarán que los sujetos salgan del búnker y así protegeremos al mundo del gran mal que podría liberarse sin control. Sirva esta carta como agradecimiento a su labor. Es usted un héroe y así será recordado en el futuro.

- Caballero Gervas Schreiber
Supervisor del proyecto B04

pio cuarto de guardia, otra en el despacho, otra en el laboratorio y otra en el almacén, todas ellas ocultas en las paredes. También es posible encontrarlas obteniendo un resultado crítico en una tirada de Buscar. Desactivarlas requiere un chequeo de Explosivos Dificultad 3 por cada una de ellas. Si detonan no te preocupes por el daño de la explosión: el búnker se vendrá abajo sepultándolos a todos.. De todas formas si aún así necesitas saberlo puedes asumir un daño semejante al de una granada a cada personaje jugador, además del posiblemente por asfixia.

escena cuarta. hace veinte años

Como los lectores de *Eyes Only* recordarán, la historia dentro de la historia es un recurso para que los jugadores participen en la historia incluso en los momentos en los que están recibiendo información. Sintéticamente, podemos decir que consiste en que los jugadores interpreten a unos personajes que no son los suyos en una especie de *flashback* que les proporciona más información sobre lo que está ocurriendo. En **Lealtades encontradas** esta escena es lo ocurrido.



doren el búnker antes de la huida de Penrod, algo que ni él mismo recuerda.

Tal y como ya sabrás a estas alturas, en nuestra historia esta escena arranca en el momento en que el grupo de Templarios encuentra en el búnker los documentos en el despacho de Steindel. A partir del momento en que uno de los personajes empiece a leer los informes nos sumergiremos en esta historia dentro de la historia donde sabremos qué fue de los compañeros de Steindel... justo antes de que éstos hagan de nuevo su aparición en la forma de infectados.

En la página 11 incluimos unas breves indicaciones para cada uno de los personajes que los jugadores deben interpretar. Como comprobarás los historiales son mucho más breves y las hojas de personaje son un mero resumen de sus rasgos más destacados, esto se ha hecho así para que la escena no se alargue demasiado en el tiempo haciendo olvidar a los jugadores cuál es la situación actual, en la que sus personajes se encuentran en un ambiente hostil y a punto de participar en el clímax de **Lealtades encontradas**.

La escena

La escena tiene lugar el 26 de abril de 1986 y es protagonizada por los principales encargados del búnker: Penrod Steindel, el supervisor de las investigaciones del B047; Vadik Vorobiov, científico encargado de trabajar directamente con la infección; Vitaly

Solóniov, encargado de la seguridad y su esposa Polina, asistente de laboratorio; y Viktor Nóvikov, compañero de Vitaly. El bunker tiene un reducido número de trabajadores adicionales, pero son irrelevantes para la historia.

Para narrar la escena guíate por el mapa del búnker en la actualidad, aunque obviamente deberás asumir que todo se encuentra en un perfecto estado de conservación. No obstante, la experiencia dirigiendo esta historia nos indica que normalmente los jugadores asumen rápidamente sus roles y no se preocupan tanto de "explorar" el lugar como de participar en el fatídico evento que conducirá al cierre de B047.

¿A qué fatídico evento nos referimos? Pues se trata al amor secreto que Polina y Vadik se profesan. Polina está casada con el celoso Vitaly, que sin embargo ignora que su mujer le es infiel. Ése día mientras los enamorados se besan el encargado de seguridad les sorprende y, víctima de la furia, descarga su arma sobre Vadik sin darse cuenta que con sus disparos ha agujereado uno de los tanques de la habitación. Entonces tanto Víctor como Penrod aparecen y éste último se da cuenta de lo que ocurre, saliendo corriendo presa del pánico y abandonando a los demás a su suerte. A continuación Vadik, supuestamente muerto, se levanta presa de una furia inhumana y trata de abalanzarse sobre el cuello de sus compañeros. Ahora es un infectado, y pronto el resto de personas del búnker también lo serán... y esperarán



PENROD STEINDEL

Concepto: científico entregado a sus investigaciones. Penrod se ha obsesionado cada vez más con La Revelación y actualmente realiza trabajo de despacho en el búnker analizando textos de un tal Milo Braschi para buscar su relación con las investigaciones de B047.

Descripción de eventos: te encuentras en un despacho revisando tus documentos acerca de La Revelación cuando oyes ruido de varios disparos. Cuando vas a ver que ocurre te encuentras a Vadik Vorobiov muerto en el suelo. En ese momento te das cuenta que Los Templarios ordenaron que la sustancia fuera inyectada a todo el personal de la base, salvo a ti mismo. Presa del pánico echas a correr y sales del búnker, a tiempo para ver como empieza todo el caos.

Rasgos de juego: Intelecto +4, Voluntad +2, Conocimiento académico (Física) +3, Conocimiento no académico (La Revelación) +1.

POLINA SOLÓVIOV

Concepto: esposa locamente enamorada de otro hombre. Eres la asistente de investigación del búnker y la mujer de Vitaly, el encargado de la seguridad de B047. Recientemente has iniciado una relación con Vadik Vorobiov, un científico, a espaldas de tu marido.

Descripción de eventos: acabas de preparar unas muestras que Vadik te pidió y se las llevas al laboratorio donde está trabajando. Llegado cierto momento os besáis y Vitaly os sorprende, saca su arma y comienza a disparar, matando a Vadik en el proceso. Entonces aparecen tanto Penrod Steindel como Víctor Nóvikov y todo se descontrola. Finalmente Penrod es el único que escapa del búnker, dejándolo a los demás muertos o a vuestra suerte.

Rasgos de juego: Carisma +2, Percepción +1, Conocimiento (Literatura rusa) +2, Medicina +1.

VITALY SOLÓNIOV

Concepto: esposo celoso. Eres el responsable de seguridad del búnker, junto con Víctor Nóvikov, tu segundo al mando. Tu esposa es Polina Solóviov, que trabaja como asistente de investigación aquí. Eres tremenda mente protector con ella por ser la única mujer en el búnker.

Descripción de eventos: vas a buscar a tu mujer y al no encontrarla donde debería estar vas al laboratorio, sorprendiéndola besándose con Vadik Vorobiov. Entonces sacas tu pistola y disparas sobre Vadik varias veces, matándole en el proceso. Mientras la pistola aún se encuentra caliente aparecen tanto Penrod Steindel como Víctor Nóvikov y todo se descontrola. Finalmente Penrod es el único que escapa del búnker, dejándolo a los demás muertos o a vuestra suerte.

Rasgos de juego: Fuerza +2, Voluntad -2, Armas de fuego (Cortas) +2, Vigilancia +3.

VADIK VOROBIOV

Concepto: hombre enamorado. Vadik es un científico encargado de realizar experimentos con una sustancia muy volátil y peligrosa que podría llegar a utilizarse como arma química. Recientemente ha iniciado una relación con Polina, asistente de investigación, que además es la mujer de Vitaly Solóviov, el encargado de seguridad del búnker.

Descripción de eventos: te encuentras trabajando con los tanques en los que se encuentran sumergidos los sujetos experimentales cuando Polina entra la habitación. Llegado cierto momento os besáis y Vitaly os sorprende, saca un arma y te dispara varias veces, matándote en el proceso. Cuando el Director de Juego lo indique, tu personaje se levanta preso de una furia inhumana por matar a otros con sus propias manos. Finalmente Penrod es el único que escapa del búnker, dejándolo a los demás muertos o a vuestra suerte.

Rasgos de juego: Carisma +2, Intelecto +2, Conocimiento académico (Química) +3, Vida social +2.

VIKTOR NÓVIKOV

Concepto: trabajador responsable y hombre cabal. Eres el segundo encargado de la seguridad del búnker, siendo tu superior Vitaly Solóviov. Lo consideras un compañero de confianza, aunque se pone muy nervioso cada vez que alguien habla a solas con su mujer. Lo comprendes, porque es la única mujer en el búnker y eso hace que esté más expuesta.

Descripción de eventos: estás haciendo unas comprobaciones cuando oyes unos disparos en el laboratorio. Al llegar encuentras a Vadik Vorobiov muerto en el suelo y a Vitaly con una pistola. En ese momento también aparece Penrod Steindel y todo se descontrola. Finalmente Penrod es el único que escapa del búnker, dejándolo a los demás muertos o a vuestra suerte.

Rasgos de juego: Aguante +2, Voluntad +2, Seguridad +2, Vigilancia +2.

hasta que los personajes jugadores llamen a su puerta para saciar su apetito.

LOS PERSONAJES

En la página siguiente se encuentran los cinco protagonistas de esta pequeña escena dentro de **Lealtades encontradas** presentados de la siguiente forma: un concepto que ayude al jugador a imaginarse al personaje que debe interpretar, una descripción de los eventos en los que va a participar dentro de la escena y por último sus rasgos de juego más destacados, más como apoyo a la interpretación que para utilizarse como reglas, si bien puedes suponer que cualquier otro rasgo tiene un valor entre -1 y +1 según de qué personaje se trate.

Desde aquí animamos a los jugadores a que personalicen los personajes a su antojo incluyendo detalles como referencias a personajes que no se citan en estas pequeñas guías, acentos o expresiones características, etc. Por razones obvias, recomendamos que el jugador que interprete a Penrod Steindel sea el que lo interprete también en esta escena.

Para facilitar la entrega de esta información a los jugadores se incluye cada historial en un cuadro de texto.

ESCENA QUINTA. EL ASALTO DE LOS INFECTADOS

El momento en que se activa esta escena depende completamente del ritmo de tu grupo de juego, pero llegará un momento en que uno de los infectados se levantará y atacará a los personajes. Sabes donde están distribuidos todos ellos tanto por la descripción como por la historia dentro de la historia, ahora sólo debes elegir el momento propicio para hacer tu jugada.

Los infectados conservados (como los que están en el laboratorio) estarán en buen estado, pero los demás pueden estar tan o tan poco activos como quieras, para regular el desafío de acuerdo con las capacidades de tu grupo.

Los infectados no devoran a sus víctimas, ni tan siquiera quieren sorber sus sesos, sencillamente están presos de una inmensa furia que les impide pensar en otra cosa. Sin embargo, son respetuosos con sus congéneres y no se pelean entre sí, siendo tremadamente territoriales, no hay más que ver cómo se han repartido las estancias del búnker.

Una vez que ya haya atacado el primero los demás no se harán esperar. Convierte esta partida de espías en busca de información enterrada en una historia de supervivencia en tan sólo dos segundos y tendrás lo que queríamos evocar con **Lealtades encontradas**. Seguramente los

personajes jugadores se den cuenta de que es importante salir del B047 cuanto antes...

Pero les espera una última sorpresa al abrir la escotilla. Al hacerlo, y antes de que puedan asomar la cabeza, oirán como un megáfono les insta en alemán a que se detengan, y todos reconocerán la voz de Gervas Schreiber, su Prior. Llamará específicamente a Ilse, esperando que sea ella la única que salga del búnker. Si es ella quién sale un par de hombres se acercarán a cogerla ataviados con trajes NBQ, mientras que si es cualquier otro quién se asoma recibirá el disparo de uno de los tres francotiradores que Schreiber tiene bien situados.

Esto servirá para que los personajes jugadores conozcan la verdad si es que no la sabían todavía: Shreiber sólo quiere a Ilse porque cree que es inmune a la infección que se creó en el búnker B47 y quiere usar su sangre para desarrollar antídoto para sus hombres y poder guardar la sustancia para su uso cuando La Revelación lo indique. Para ello espera contar con la colaboración de Ilse, pero llegado el caso está dispuesto a sacrificarla también y a extraer sangre a su cadáver. Lo que no va a permitir es que ningún otro que haya podido estar expuesta a la sustancia salga de allí con vida. Los agentes deberán tomar una última decisión acerca de cómo encarar esta situación, y con la resolución de los hechos concluirá nuestra historia.

CONCLUSIÓN

Como suele ocurrir en historias centradas en personajes como es ésta, no podemos hablar de un único final para **Lealtades encontradas**, sino que serán las acciones de los personajes jugadores las que construyan el final de esta misión. Sin embargo, eso no es óbice para que analicemos los resultados más probables de la historia. Los principales aspectos que tendrás que tener en cuenta es qué personajes sobreviven y si Los Templarios han podido seguir a los personajes hasta el búnker, pues les estarán esperando cuando salgan con tres francotiradores subidos en los árboles lejanos (tal y como averiguó el personaje que utilizó su Habilidad de Táctica antes de entrar, ¿Recuerdas? Quizá pueda usar esa información para tramar algún plan de huida).

- **Todos los personajes mueren.** Si como consecuencia de los objetivos encontrados de algunos personajes o de la acción de los infectados todo el grupo de personajes jugadores fallece (o se levantan como infectados, es irrelevante), Los Templarios acabarán por encontrar el lugar sirviéndose del localizador o de cualquier posible pista que los personajes dejasen en su viaje y arrasarán el búnker tomando, eso sí, muestras de sangre de los cuerpos, incluido el de Ilse. Ahora la organización dispondrá de información suficiente para organizar su respuesta.

ciente como para reconstruir la sustancia del búnker y utilizarla a su antojo.

- **Algunos personajes sobreviven.** Si Ilse fracasa en su misión (o decide no llevarla a cabo) y los agentes son afortunados, es posible que algunos sobrevivan a los infectados. Después deberán evitar a Los Templarios que seguramente esperen en el exterior y después, y solo después, serán libres. Lo que quieran hacer con su libertad dependerá por entero de ellos, seguramente no deseen volver a la organización que les ha traicionado, a pesar de que quizás ellos sí estarían encantados de contar con ellos. Si su decisión es huir y alejarse no dejará de ser poético, ya que habrán decidido optar por lo que el propio Steindel hizo hace años: dejarlo todo atrás, salvo la propia vida.
- **Ilse es la única superviviente.** Si Ilse cumple con su objetivo y es la única superviviente del búnker se encontrará con el comité de bienvenida en la superficie, que no disparará sobre ella... si consiguen identificarla a tiempo. Será bien recibida y se recalcará su nuevo título (llamándola "Dama Ilse" una y otra vez por parte de todo el personal). Después de atender sus heridas se le pedirá una muestra de sangre, dejando después que vuelva a casa escoltada. A nuestra agente le espera un merecido descanso tras el cual se reincorporará a la organización con su nuevo rango y una prometedora carrera.
- **Ilse fallece, pero algún otro sobrevive.** Si Ilse fallece y Los Templarios capturan a los que salgan del búnker les obligarán (de forma sutil al principio, por la fuerza después) a bajar de nuevo para realizar una extracción de sangre al cadáver ahora que todavía está caliente. Después de eso los agentes podrán descansar si lo desean y unos días después reincorporarse a su vida corriente. Si Kellen ha sobrevivido seguramente sea entrevistado personalmente por el Prior para conocer cómo se siente y ofrecerle una baja temporal. En cuanto a Aniukov, recibirá su dinero y podrá pagar su deuda, aunque seguramente no será la última vez que se las vea con problemas como ése. En cuanto a Roe, su situación seguramente sea incómoda y tal vez pida el traslado, mientras que a Penrod seguramente le espera un largo tiempo bajo custodia de Los Templarios.

Como puedes comprobar combinando estas opciones encontrarás una forma de resolver la historia que se adegue a las experiencias de tu grupo de juego.

LA HISTORIA CONTINUA

Aunque **Lealtades encontradas** ha sido concebida como una historia autoconclusiva, es posible que la experiencia haya sido tan satisfactoria para vuestro grupo de



juego que deseáis prolongar la experiencia un poco más. Hay muchas formas de hacerlo, pero aquí tienes algunas sugerencias.

Si deseáis continuar con los mismos personajes (o al menos los supervivientes) seguramente las cosas sean difíciles para algunos de ellos. Si todos han huido de Los Templarios estamos ante un perfecto gancho para una Temporada en la que los personajes deban crearse nuevas identidades evitando a sus antiguos compañeros, pero si deciden seguir trabajando por su organización también existe un interesante argumento a explotar, como es Penrod Steindel y las investigaciones en las que trabajó durante el tiempo que estuvo supuestamente muerto. Los personajes jugadores podrían convertirse en una célula de especialistas en los aspectos más "esotéricos" de La Revelación y tratar de completar los estudios de Steindel.

Si lo que deseas es prolongar las implicaciones de la trama, puedes utilizar la sustancia del búnker como gancho. Los jugadores podrían crear personajes de otra organización (o incluso de una rama de Los Templarios que no piensa como la de Samara) y tratar de destruir la sustancia antes de que sea utilizada, ¡O todo lo contrario! ¿Y si la quieren para sí? Este tipo de historia es fácilmente ampliable relacionándola con todos los mitos acerca de Milo Braschi, convirtiendo la partida en una Serie de **Eyes Only** en torno a las profecías e invenciones del erudito.

De todas formas esto sólo son indicios para extender las implicaciones de la historia, no algo que estés obligado a seguir. Este *one-shot* se concibió para ser jugado como una historia autoconclusiva y si lo juegas así disfrutarás igualmente. La decisión, como siempre, está en vuestras manos.

PERSONAJES NO JUGADORES

AGENTES DE LOS TEMPLARIOS

Se trata de poco más que músculos, meros Sirvientes de la organización que recibieron órdenes del Prior de seguir a los personajes desde la nave industrial de Penza hasta un búnker y después vigilar la posición en espera de refuerzos. Ignoran que los personajes jugadores son miembros de *Die Tempelritter* y precisamente por eso serán recelosos a facilitar esta información, creyendo que los personajes trabajan para alguna organización enemiga. Sólo métodos de tortura (en tiradas enfrentadas contra su propia Habilidad de Tortura) permitirán a los personajes descubrir esto. De otra forma más vale

que los dejen fuera de combate, porque en cuanto se liberen informarán de su fracaso y la organización utilizará el rastreador en el vehículo de los personajes jugadores para enviar otro equipo.

Estos personajes pueden utilizarse también para representar los agentes de la escena final.

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

Habilidades: Alerta +0, Armas de fuego (Cortas) +0, Armas de fuego (Largas) +0, Bajos fondos -1, Conocimiento no académico (Armas) -1, Conocimiento no académico (Señores de la Guerra) +2, Conducir (Furgonetas) +1, Cultura general -1, Explosivos -2, Farsa +0, Idioma (Francés) +0, Idioma (Inglés) -1, Intimidación +2, Juego -1, Liderazgo +1, Negociación +2, Pelea +0, Sangre fría +2, Seguridad -2, Supervivencia -1, Táctica +0, Tortura +1, Trato con animales -2, Vida social +1.

Ventajas: Apariencia sospechosa 1, Bajo protección 1, Duro de matar 1, Influencia 1, Posición 2, Reputación 1.

Desventajas: En busca y captura 1.

Puntos de Drama: 1.

INFECTADOS DEL BÚNKER

Antes de exponerse a la sustancia con la que trabajaban en el búnker B047 eran gente normal, con sus aspiraciones, anhelos y vivencias... pero ahora no son más que animales furiosos ansiosos por desgarrar carne fresca y morderla. Aunque cada uno de ellos debería tener sus propios rasgos de juego, pues no es lo mismo un guardia de seguridad que un asistente de laboratorio, hemos optado por ofrecer únicamente unos rasgos promedio para agilizar su utilización en la historia. No obstante, si eres un amigo del detallismo consulta la página siguiente para saber cómo crear infectados.

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

Habilidades: Alerta +1, Armas de fuego (Cortas) -2, Armas de fuego (Largas) +0, Atletismo +1, Bajos fondos -3, Buscar -1, Conocimiento no académico (Armas) -3, Conocimiento no académico (Señores de la Guerra) -1, Conducir (Furgoneta) +1, Discreción -1, Empatía -1, Explosivos -2, Idioma (Francés) -2, Idioma (Inglés) -4, Idioma (Marroquí) -1, Intimidación +3, Liderazgo -1, Medicina -3, Pelea +1, Sangre fría +0, Seguridad -2, Supervivencia -1, Tortura +0, Vigilancia +2.

Ventajas: Afiliación 2, Sosegado 1.

Desventajas: Protegido 1.

Puntos de Drama: 2.

LA SUSTANCIA DEL BÚNKER B047

Elaborada a partir de diversos componentes de la naturaleza disponibles en una región como Rusia (y que los personajes podrían conocer si recuperan las notas de Steindel), mezcladas en dosis muy exactas y sometida a un largo proceso de reposo, la sustancia del búnker B047 es un potencial instrumento de destrucción.

La sustancia debe introducirse en sangre para que surta efecto, y una vez que se ha integrado dentro del organismo y éste no lo ha rechazado (superando la Dificultad) será imposible evitar su destino. También existe otra forma de contagio, la saliva de los propios infectados, si bien es más fácil resistir sus efectos.

En el búnker todos los miembros (incluido Steindel, aunque él pueda creer que no) fueron inyectados con la excusa de realizarles algún tipo de prueba. Afortunadamente, los personajes jugadores sólo deberán preocuparse de los mordiscos. Si Ilse Brantsch es expuesta a la sustancia no necesitará realizar una tirada de Aguante, ya que su cuerpo responderá a la sustancia de forma natural, generando anticuerpos que podrían ser utilizados como vacuna, evitando que la persona inyectada se infecte jamás. La razón de esta inmunidad tiene una explicación biológica plausible, pero para quién tiene Fe eso es sólo el modo que tiene el destino de explicarse. Cada personaje jugador elegirá la explicación que más le convenza.

- **Dificultad:** 5 (si es inyectado en sangre) / 3 (por la saliva de un infectado).
- **Efectos a corto plazo:** ninguno, el afectado se encontrará ligeramente mareado durante unos minutos cuando la sustancia recorra su sistema sanguíneo, pero desaparecerán por sí solos después de 10-Aguante minutos.
- **Efectos a largo plazo:** cuando la persona afectada fallezca la sustancia comenzará a reactivar su cuerpo y anímarle como un infectado, lo cual ocurrirá transcurridos tantos minutos como su puntuación de Aguante (mínimo un minuto).
- **Recuperación:** imposible. La única forma de detener a un afectado es desconectar el cerebro del resto del cuerpo, bien sea con un disparo, decapitándolo o cualquier solución igual de efectiva. Si no es por estos métodos los cuerpos se degradan de manera natural al doble de velocidad de lo normal, lo que quiere decir que un infectado puede llegar a vivir la mitad que un hombre normal.

REGLAS PARA INFECTADOS

Los personajes infectados por la sustancia del búnker B047 padecen ciertas alteraciones en sus rasgos de juego para reflejar su nuevo estado. Estos cambios son los siguientes:

- **Características:** incrementa el Aguante, Destreza y Fuerza en +1 por la hiperexcitación, la Voluntad en +2 (no se asustan fácilmente), reduce el Intelecto hasta -5. La Percepción se mantiene en el mismo valor que tuviera en vida y el Carisma pasa a ser irrelevante: directamente fracasa en cualquier chequeo que involucre esta Característica.
- **Habilidades:** el personaje obtiene gratuitamente las Habilidades Alerta, Atletismo y Pelea a su NB+3. Si ya posee dicho nivel, incrementa en +1 el valor de dichas Habilidades.
- **Ventajas:** el personaje gana los siguientes Trasfondos: Alto umbral del dolor (2) y Sosegado (2). Cualquier ventaja de índole social como Contactos o Mentor desaparece, ya que carecen de sentido para un infectado.
- **Desventajas:** el personaje obtiene el Trasfondo Negado para todas las Habilidades que requieran inteligencia o pericia manual.
- **Otras:** a discreción del Director de Juego, algunos infectados podrían tener algún Trasfondo apropiado para reflejar su estado físico o condición, como Duro de Matar o Impedido.

En juego, los infectados se comportan como cualquier personaje de **Eyes Only** con una diferencia: la única forma de matarles es desconectando su cerebro del resto del cuerpo. Mientras esto no ocurra, el personaje volverá a levantarse una y otra vez, si bien lo hará en el mismo estado deteriorado con el que fue derrotado. Por ejemplo, si un infectado es derribado con una penalización de -5 por las heridas sufridas, seguirá teniendo esa penalización salvo que pueda curarse por medios naturales (esperando el tiempo necesario para una curación natural), sencillamente su cerebro sigue convenciendo al resto del cuerpo de que siga adelante.





PREAIR: VACUA VENGANZA

Vacua venganza es un *one-shot* para **Eyes Only** diseñado para introducir a los jugadores en el uso de recursos narrativos en las partidas y que puede dirigirse en una o dos sesiones, a gusto del Director de Juego. Lo hemos clasificado como *preair* como un guiño a esos capítulos que se filtran en las series de televisión antes de emitirse oficialmente. **Vacua venganza** es algo así: una historia que puede jugarse sin problema, pero no tan desarrollada como un módulo convencional. Además, cuenta con la ventaja de que aunque ha sido diseñada para ser jugada con Los Templarios no existe ninguna razón que impida adaptarla a cualquier otra organización.

SINOPSIS

Los personajes jugadores se la tienen jurada a Daichi Aoyama, un agente de El Tigre Unido que hace cuatro años capturó, torturó y mató a uno de sus compañeros, Brian Lee. Ahora saben que Daichi ha vuelto al país por motivos todavía desconocidos y están dispuestos a hacerle pagar por lo que hizo. Ésta será una misión secreta y no constará en ningún informe, es una simple y fría venganza. Pero las cosas nunca son tan fáciles...

Realmente Daoichi Aoyama fue quién murió hace cuatro años. Sirviéndose de un ingenioso *gadget* diseñado por uno de sus compañeros, Lee le reemplazó y durante todo este tiempo ha estado viviendo una vida que no es la suya, obligado a hacer cosas detestables y sin posibilidad de contactar con su organización. Pero aprovechando la puesta en marcha del Proyecto Sutura se le ha permitido salir de Japón, donde espera poder librarse de los agentes que le acompañan para dejar un mensaje a sus antiguos compañeros. ¿Conseguirá hacerlo antes de que sus amigos le metan una bala entre ceja y ceja?

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Vacua venganza es una aventura de leer y jugar. Si tienes cierta capacidad de improvisación no vas a necesitar sesudas planificaciones ni revisar estas páginas constantemente, porque la idea es muy sencilla y, además, los jugadores tendrán un papel capital en su realización.

Concretamente, necesitarás seguir el siguiente procedimiento. En primer lugar, una copia de la hoja de personaje de Daichi Aoyama, que encontrarás al final de la aventura, para el jugador que vaya a interpretar a ese personaje. También necesitarás personajes para el resto de jugadores. Puedes coger los personajes de la página 182 del manual básico. La historia puede jugarse adecuadamente con 4-5 jugadores, siendo tres el mínimo recomendable. También puedes utilizar los personajes de **Lealtades encontradas** (salvo Penrod, lógicamente),

MATRANDO a DAICHI

No nos engañemos: los jugadores de rol son muy, pero que muy tenaces. Es posible que el pobre Daichi acabe con una bala entre ceja y ceja antes de que pueda decirles siquiera "hola". Por suerte podemos intentar que la partida se acabe prematuramente de diversas formas:

- Da oportunidades para que Daichi se dé cuenta de la presencia de los personajes jugadores. Él era su compañero, así que conoce bien sus métodos. Puedes permitirle un chequeo de Alerta enfrentado a la Discreción más baja de los jugadores que se están moviendo cada vez que los demás actúen (si es que resulta procedente, si están a dos manzanas de donde ocurre la acción probablemente esto no tenga sentido). Si supera la tirada identificará los métodos como los de su antigua organización, y déjale jugar con la información como pueda. Te invitamos a ser generoso con el uso de esta estrategia para que Daichi se entere de que sus compañeros están ahí fuera, es clave para el devenir de la partida.

- Provoca una situación que impida que la cosa acabe tan rápidamente. Tal vez El Tigre manda a dos agentes a vigilar a Lee porque le notan un poco raro últimamente o cualquier otra circunstancia que impida que los personajes jugadores puedan ejecutar su plan con garantías.
- Un personaje jugador que definiera una relación muy personal con Lee antes de que éste muriera podría tener derecho a una tirada de Alerta para darse cuenta que hay algo "extraño" en esa circunstancia. Si el jugador está dispuesto a gastar un Punto de Drama puedes sugerirle directamente que los gestos de Daichi se parecen demasiado a los de Lee como para ser algo casual. Y luego que las inferencias las hagan ellos.
- Si pese a todo los personajes jugadores tienen éxito... bueno, Daichi Aoyama tiene cinco Puntos de Drama, los suficientes para ser dado por muerto (página 73 del manual básico). Esto le dará una nueva oportunidad de acercarse a sus antiguos compañeros de la manera que él elija.
- Pero aún hay más. Si los jugadores son verdaderamente persistentes y Daichi muere irremediablemente, sería conveniente que los demás personajes encontraran algún tipo de pista que les condujese al Proyecto Sutura. El jugador que interpretaba a Daichi puede encarnar a partir de ese punto al supervisor de los personajes, que se ha enterado de su "escapadita" y acaba de desplazarse a Berlín para saber qué es lo que está pasando. Esto convertirá la historia en algo más convencional, pero seguirá pudiendo jugarse. En esta opción el que los personajes jugadores descubran lo ocurrido con Daichi/Lee o no dependerá de sus acciones... es difícil preguntarle algo a un cadáver carbonizado.

ambientando esta historia en un pasado indeterminado, como si se tratara de una precuela.

Después, informa a los jugadores de las premisas de la aventura. Esto consiste en explicarles que sus personajes no tienen historial por una sencilla razón: lo van a generar ellos mismos, salvo el de uno de ellos, que interpretará a un personaje pregenerado (Daichi Aoyama). Escógelos o que sean ellos quienes lo hagan. Con eso ya podrás pasar a la primera escena de la historia.

Si a lo largo de la historia necesitas personajes no jugadores (como los agentes de El Tigre Unido) puedes utilizar los de Lealtades encontradas, haciendo si es preciso alguna modificación sobre la marcha.

EL PROYECTO SUTURA

Bajo este críptico nombre El Tigre Unido ha desarrollado un ingenioso dispositivo que aparece ser una especie de minicadena postmoderna. Realmente es un emisor de unos sonidos que inhiben la memoria a corto plazo de todo el que lo escucha, dejándolo en un estado parecido al trance. Pero la "sutura" se realiza en la segunda onda de sonido, que proyecta unos recuerdos que reemplazan lo que deberían estar experimentando los destinatarios. En definitiva, lo que el Proyecto Sutura consigue

es anular a los que escuchan el dispositivo y sustituir sus recuerdos de lo que están viviendo por otros que han sido definidos de antemano por los programadores de El Tigre Unido. Actualmente el dispositivo solamente funciona en circunstancias muy concretas de temperatura, vibración, etc. y no es sencillo encontrar un terreno de pruebas adecuado.

Todo el que se vea expuesto al dispositivo debe superar un chequeo de Voluntad Muy Difícil (+3). Si llevan tapones en las orejas la Dificultad desciende hasta Fácil (-2). El efecto se desvanece una toma después de que el sonido finalice. Además existe un efecto acumulativo, de manera que si has sido expuesto una vez al dispositivo la Dificultad para resistirse al efecto en sucesivas ocasiones se incrementa en 1 (hasta un máximo de 5).

Los planes de El Tigre Unido en Berlín son sencillos: quieren probar el Proyecto Sutura en una situación real, controlada y que a la vez les sirva para facilitar posteriores usos en algunas de las personalidades del gobierno alemán que asistirán al lugar donde se va a realizar la prueba: la inauguración de un tren de alta velocidad. Este tren reúne las condiciones adecuadas y será el lugar en el que se desarrolle el clímax de nuestra historia.



ESCENA PRIMERA. PREPARANDO EL ATAQUE

Ahora que cada jugador tiene su personaje y conocen la premisa es momento de empezar a jugar. Infórmale a los demás que todos ellos son miembros de Los Templarios (o la organización que más te guste, salvo El Tigre Unido) y que van a participar en una operación de venganza.

Hace cuatro años una misión salió mal y Daichi Aoyama, un agente de El Tigre Unido, capturó a Brian Lee, un buen amigo de los personajes jugadores, torturándole y matándole después. Ahora Daichi ha vuelto a Berlín y van a tener la ocasión de vengarse, justo en la misma ciudad en la que perdieron a su amigo. Pero para vengarse uno debe tener motivos, así que pídeles que expliquen las razones por las que su personaje tenía suficiente afecto a Brian Lee como para participar en una misión clandestina que supone, en definitiva, matar a un hombre a sangre fría. Algunas respuestas típicas de los jugadores suelen ser una relación maestro-aprendiz, una relación amorosa, o un gran favor por parte de Lee que resulta difícil de olvidar.

Mientras los jugadores "vengadores" hacen sus intervenciones el jugador que interpretará a Daichi puede leer su hoja de personaje, enterándose rápidamente de cuál va a ser su papel en todo esto. Es importante que le pidas discretamente que preste atención a lo que dicen sus compañeros, pues tendrá que interpretar su personaje conforme lo que ellos indiquen en sus recuerdos. Pero para que no esté solamente como escucha pídele que dibuje un plano de la discoteca donde su personaje va a reunirse con su contacto en El Tigre Unido. Sugírele que es mejor que no se exceda al diseñar la misma, porque únicamente marca el principio de la historia. Si prefieres preparar tú la discoteca también puedes hacerlo, dejando al jugador únicamente como "oyente" en esta primera escena.

Si tu grupo de juego es lo bastante atrevido es recomendable jugar todo esto como parte de la interpretación. Puedes repartir los personajes, explicarles superficialmente la premisa de la aventura y después empezar a interpretar. Pide al jugador que interpreta al líder del equipo que explique cómo ha conseguido la información y cómo se lo cuenta a los demás para pedirles su ayuda. Que este diálogo suscite los recuerdos de los demás, que van contando por turnos por qué desean vengar a Lee. Todo eso les pondrá en la situación emocional necesaria para lo que van a experimentar sus personajes en esta historia.

Cuando hayan quedado definidos sus motivos es momento de pasar a la planificación. El jugador de Daichi debe mostrar la discoteca y explicar cómo es, mientras que los demás planificarán su asalto en base a dicha planificación. Aquí tu labor consiste en ejercer de mediador y ayudar a dirimir cualquier debate que pueda surgir. Cuando todo el

plan de nuestros "héroes" esté listo (cómo llegar a Berlín, el modo de ejecutar la venganza, etc.) es el momento de pasar a la segunda escena.

ESCENA SEGUNDA. EN LA DISCOTECA

Aquí comienza la acción. La narración salta desde la sala donde se planificó el ataque al ataque en sí mismo, cuando los personajes jugadores se encuentran en sus posiciones. Es momento entonces que Daichi entre en acción, decidiendo cuándo llegar, donde situarse, etc. Supón que le acompañan dos agentes de campo de El Tigre Unido para protegerle. Él tiene autoridad para darse órdenes, pero su prioridad es la seguridad de Daichi. Puntualmente Wülf, el contacto de Daichi, aparece en escena acompañado también de dos agentes de campo. Se trata de un hombre de mediana edad, corpulento, probablemente porque todavía pasa bastantes horas en el gimnasio. Cuando habla se nota que es una persona culta, aunque directa, soltando frases como quien corta carne con un cuchillo bien afilado.

Salvo interrupción del resto de personajes Wülf se encuentra con Daichi en la discoteca y le da la bienvenida a la ciudad, pero en cuestión de un par de frases le preguntará directamente qué ha venido a hacer aquí: hasta donde Wülf sabe, Daichi no tiene relación con el Proyecto Sutura y le resulta bastante extraño que se haya desplazado hasta aquí justo ahora que el dispositivo va a ser puesto a prueba. Deja que el jugador se defienda como pueda, e incluso que se gane la confianza de Wülf, hasta el punto de explicarle qué es el Proyecto Sutura si es necesario.

El diálogo finalizará con Wülf prometiendo llamar a Daichi mañana para que pueda ver la demostración de lo que es capaz el dispositivo. Si los personajes jugadores no han hecho nada hasta el momento prosigue con la escena con normalidad y que el propio Daichi decida qué quiere hacer en este momento.

TERCERA ESCENA. VERDADES Y MENTIRAS

Tarde o temprano los personajes jugadores tendrán que dar el paso y realizar su intento de asesinato. Esta escena trata justamente de eso y de cómo (esperamos!) Daichi se revela como Brian Lee, su amigo desaparecido, y trata de convencerles de que le ayuden a detener la prueba del Proyecto Sutura.

Lo cierto es que resulta difícil describir una escena que depende fundamentalmente de las decisiones de los personajes jugadores, pero probablemente lo que ocurría sea algo como esto: Daichi se da cuenta de la presencia de los personajes jugadores en la escena anterior y cuando estos van a ejecutarle él se descubre, con el torrente de emociones que seguramente sacudirá a todos. Hay que tener en

cuenta que El Tigre Unido ha puesto a dos hombres a cuidar a Daichi en todo momento, así que tendrán que ocuparse de ellos de alguna forma.

Este momento es la cúspide emocional de este *preair*, así que deja que los jugadores se expliquen todo lo que necesiten interpretando sus personajes. Tarde o temprano Daichi les hablará del Proyecto Sutura, y podrán empezar a hacer planes en espera de que Wülf le llame como acordó (si Wülf muere, aparecerán dos agentes locales de la organización para asegurarse de que Daichi está bien y serán ellos quienes le cuenten dónde tendrá lugar la prueba, como veremos a continuación).

ESCENA CUARTA. EN EL TREN

La prueba del Proyecto Sutura tendrá lugar en la Estación Central. Wülf o uno de sus agentes pondrá al corriente a Daichi por teléfono: mañana a las 19:00h. tendrá lugar la inauguración de un tren de alta velocidad que hará un recorrido inaugural de 8 minutos rodeando toda la ciudad de Berlín, con salida y llegada en la propia Estación Central. Dos de sus agentes han conseguido acreditaciones como parte del servicio de seguridad de las personalidades que asistirán al evento y llevarán el dispositivo en una maleta. Cuando el tren haya realizado tres octavas partes de su trayecto activarán el dispositivo, que dejará inconscientes a todos los pasajeros, implantándoles el recuerdo de que el viaje ha sido apacible y tranquilo. Cuando queden diez segundos para llegar al fin del trayecto los agentes recogerán el aparato y nadie sabrá lo que ha ocurrido.

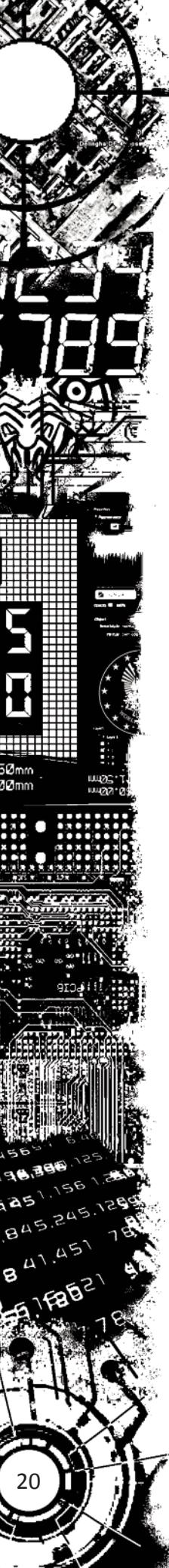
Aunque claro, puede que los personajes jugadores tengan algo que decir sobre ello. Sus acciones pueden alterar los planes de El Tigre Unido, incluso robarles el dispositivo del Proyecto Sutura si son lo bastante hábiles. Sin embargo, cuando el tren llegue a su destino cuatro agentes del Tigre esperan en la estación para recoger el dispositivo, así que si ocurre cualquier cosa extraña (como que sus compañeros no salgan del vagón del tren) la situación puede convertirse en una huida precipitada o un tiroteo en una estación repleta de personalidades y guardaespaldas.

DESENLACE

El desenlace de la **Vacua venganza** depende de dos cuestiones: el destino de Daichi Aoyama y en manos de quién acaba el dispositivo del Proyecto Sutura.

Daichi puede elegir dejar atrás su disfraz y huir con sus compañeros. Esto le ocasionará graves problemas a corto plazo, pues su organización desconfiará de su lealtad. Con el tiempo puede que pueda recuperar su vida, aunque tal vez demasiado tarde para adaptarse. Si en cambio decide permanecer como agente infiltrado se abre la posibilidad de desarrollar un arco argumental de varios Episodios sobre su vida como infiltrado en El Tigre Unido. La tercera opción posible es que decida dar un vuelto a todo abrazando a la organización que le ha acogido en los últimos cuatro años y actúe en contra de los intereses de los demás personajes jugadores. Esta es una opción improbable, pero





que puede llegar a producirse con sorprendentes resultados.

Respecto al Proyecto Sutura su destino es mucho más sencillo: si El Tigre Unido lo conserva continuará desarrollándolo y perfeccionándolo, y puede que en menos de un año dispongan de una versión optimizada y lista para ser empleada por sus agentes. Si Los Templarios (o la organización a la que pertenecen los personajes jugadores) lo consiguen, entonces pueden decidir qué hacer. Por ejemplo La Liga de los Nueve querá venderlo al mejor postor, El Kiswa deseará copiar la tecnología, mientras que La Agencia tratará de desarrollar alguna clase de anulador (La Agencia).

Si este *one-shot* no va a tener continuidad recomendamos cerrar la historia lo mejor posible, decidiendo conjuntamente con los jugadores cuál es el destino de sus personajes. Si, por el contrario, la historia os ha parecido lo suficientemente divertida como para continuar con ella sois libres de coger alguno de los hilos de la historia y utilizarlos para nuevas aventuras, como por ejemplo:

- Un asalto desesperado y brutal de los hombres de Wülf al piso franco o la sede de los personajes jugadores para recuperar el dispositivo.
- La organización de los personajes jugadores puede descubrir que Daichi (es decir, Brian Lee) tiene recuerdos implantados, probablemente porque fue un participante involuntario en el Proyecto Sutura. El debate sobre su lealtad se reabrirá, dando lugar a interesantes aventuras en busca de la verdad.
- Otro giro sorprendente sería descubrir que Daichi sigue vivo, y que se ha mantenido en la sombra todo este tiempo. El Tigre Unido sabía que Brian fingía suplantarle, y le ha estado siguiendo el juego todo este tiempo. Combinando esta opción con la anterior es muy probable que Brian tenga falsos recuerdos implantados por el verdadero Daichi, e incluso que le use como agente dormido.

Como puedes ver las posibilidades son múltiples, basta con decidir qué tipo de historia deseas contar a partir de ahora.

EL USO DE FLASHBACKS EN VACUA VENGANZA

Aunque no se ha explicitado al describir la historia, **Vacua venganza** se presta al uso de *flashbacks*, tanto introducidos por los jugadores como por el Director de Juego. Los jugadores al definir su relación con Lee en la primera escena están creando un material que puede ser utilizado como *flashback* más adelante, cuando sea apropiado dramáticamente. Por ejemplo, si uno de los jugadores estableció que Lee y él habían mantenido una relación romántica, cuando Daichi revele quién es real-

DAICHI AOYAMA

Te llamas Daichi Aoyama y durante dos años llevas esperando este momento. No, no es cierto. Llevas esperando este momento durante dos años, pero no eres Daichi Aoyama, aunque cada vez te resulte más difícil creértelo.

Tu verdadero nombre es Brian Lee, y eres un agente de campo reclutado desde las filas de la CIA para servir a La Agencia. Tus antepasados chinos y tu facilidad para los idiomas te convertía en un agente perfecto para rastrear los asuntos de los servicios de espionaje orientales, y a eso os dedicabais tus compañeros y tú. Trabajasteis durante casi cuatro años juntos, y os convertisteis en un grupo muy eficiente. Pasar tanto tiempo juntos os había convertido en algo así como una familia, pero aquél día en la embajada todo se torció.

Seguías la pista de Daichi Aoyama, un agente de El Tigre Unido que se movía con libertad por Europa del Este. Conseguisteis inteligencia que apuntaba a que Aoyama estaría en la embajada de Japón en Berlín, y decidisteis infiltraros para capturarle. Pero algo salió mal, muy mal. Fuiste capturado y tus compañeros se replegaron, seguramente dándote por muerto. Estabas solo. Ya habías asumido que ibas a morir, y lo único que te preocupaba era cuánto podías callar antes de que te llegara la hora. Entonces llegó tu oportunidad. Aoyama resultó ser un tipo arrogante y colérico, y quería darse el gusto de pegarte una paliza y ensañarse contigo sin que nadie le viera perder el control, y eso te permitió agarrarle con tus piernas y torcerle el cuello antes de que se diera cuenta de lo que pasaba. Conseguiste liberarte de tus ataduras y te disponías a huir, pero de inmediato supiste que era imposible. Sólo había una solución: la masilla elaborada por tu compañero el tecnólogo.

Se trataba de una especie de pasta que te permitía reproducir el rostro de una persona en tu propio rostro durante unas cuatro-seis horas. Aoyama y tú teníais un físico parecido, así que te la jugaste utilizando la masilla para intercambiaros los rostros. Destrozaste el cuerpo de Aoyami, lo suficiente para que nadie hiciera preguntas. Después te cambiaste de ropa y saliste por la puerta dispuesto a disparar si te descubrían. No ocurrió.

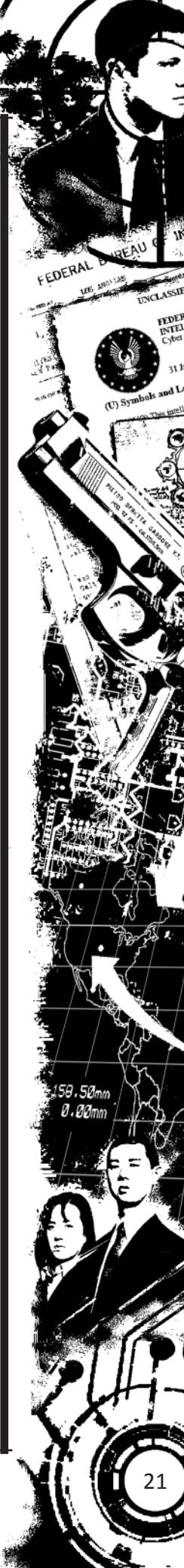
Pero de eso han pasado dos años y aún no has conseguido liberarte. Aunque parezca increíble no has conseguido ni una sola ocasión para revelar a tus compañeros de La Agencia que sigues vivo y leal. Has descubierto como sintetizar más masilla, y la empleas varias veces al día para mantener la mascarada. Has tenido en tus manos a miembros de La Agencia, pero El Tigre Unido siempre está vigilando y has tenido que torturarlos e incluso matarlos. Has mantenido, quizás incluso superado, la fama de carnícola de la persona que finges ser, y los miembros de otras organizaciones temen caer en tus manos. En ocasiones te preguntas si sigues siendo Lee, o ya sólo queda Aoyama. Sólo tienes una forma de averiguarlo: poniéndote a prueba. Durante meses has oído hablar del Proyecto Sutura y de uno de los agentes encargados de llevarlo a cabo, Gustav Wülf. No sabes en qué consiste exactamente, sólo que va a ser probado muy pronto. Has jugado tus cartas y tienes una reunión en una discoteca de Berlín con el propio Wülf esta misma noche. Si averiguras lo suficiente quizás puedas utilizar la información para frustrar las intenciones de El Tigre. Y por eso estás en Berlín ahora, como otros agentes que van a colaborar en el Proyecto Sutura. Aún te sientes extraño por pisar de nuevo Berlín, pero la tensión te hace disfrazarlo. Aquí murió Lee y nació Aoyama, o Lee vivió y Aoyama murió. No sabes qué pensar.

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

Habilidades: Alerta +2, Armas de fuego (Cortas) +0, Atletismo +1, Bellas Artes (Escultura) +0, Buscar +2, Cerrajería +0, Conocimiento académico (Cultura Japonesa) +0, Cultura general -2, Discreción +2, Empatía +2, Farsa +2, Idioma (Chino) -1, Idioma (Inglés) +0, Idioma (Japonés) -1, Idioma (Koreano) +3, Informática +0, Maña +0, Medicina +0, Pelea +2, Protocolos -2, Sangre fría +1, Seducción +2, Seguridad +0, Supervivencia -2, Tortura +1, Vigilancia +0.

Trasfondos: Ventajas: Apariencia sospechosa 1, Identidad falsa 1, Reputación (Despiadado) 1. Desventajas: Infiltrado (El Tigre Unido) +2.

Puntos de Drama: 5.



mente podría pararse la acción para que ese jugador narre a los demás una escena que represente el pasado común entre ambos. Por otra parte, si otro personaje establece que mantenían una relación de sana rivalidad y competición, puede aprovecharse la preparación del asalto al tren para mostrar cómo era su relación antes y contrastarla con la actual (¿colaboran, no colaboran?). Si estás jugando esta aventura con Los Templarios, puedes aprovechar para incluir *flashbacks* que sitúen a los personajes jugadores en el contexto de la organización y, a la vez, incrementar la complejidad de la historia. Algunos ejemplos son:

- Uno de los personajes revive el momento en que accedió a una pequeñísima parte de La Revelación. En aquello que le contaron se narraba que el más veloz de los pájaros incubaría dentro de sí el germen de un gran cambio que acercará a todos a La Revelación. Sugerir esto a casi cualquier jugador de rol le llevará a actuar de alguna forma inesperada (y divertida!) en las escenas finales de la historia.
- Otro personaje puede tener un *flashback* en el que es derrotado por Lee en un entrenamiento durante su instrucción. Al concluir, su supervisor dice al personaje "No te preocupes por él. Su destino es traicionaros a todos".
- Un *flashback* menos dramático que los anteriores, pero igualmente inquietante, consiste en retroceder a unas horas antes de salir hacia Berlín, mostrando como el personaje jugador conversa con un superior

que le pregunta si estará mañana por la oficina, recalándole que el Prior desea saberlo por asuntos relacionados con La Revelación. Como bien sabemos todos, el personaje no estará en su sede, sino en Berlín, con el consabido estrés que le ocasionará pensar que su destino no era estar donde está ahora. Esta opción es especialmente recomendable en una Serie de varios capítulos, donde puedan explorarse las consecuencias de esta decisión.

PERSONAJES NO JUGADORES

AGENTES DE EL TRIGRE UNIDO

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

Habilidades: Alerta -1, Atletismo -1, Armas de fuego (Cortas) +1, Armas de fuego (Largas) -1, Cultura general -1, Discreción +2, Idioma (Alemán) +3, Idioma (Ruso) -1, Informática +0, Intimidación +0, Investigación -2, Medicina -2, Pelea +1, Protocolos -1, Sangre fría -2, Seguridad -1, Vigilancia +2.

Ventajas: Irrelevantes.

Desventajas: Irrelevantes.

Puntos de Drama: 1.

Arma: pistola de .357 para los que siguen a los personajes hasta el búnker (Prec. 0, CdF 3, Daño +4, Alcance 5/20/50, CP A)

CONTENIDOS ADICIONALES

LA CONTRIBUCIÓN DEL JUGADOR A LOS RECURSOS NARRATIVOS

Eyes Only es un juego de rol que hace especial énfasis en el uso de recursos narrativos para enriquecer la historia, y de hecho se han invertido páginas y páginas en el manual básico para desarrollar algunos y dar consejos al Director de Juego sobre cómo ponerlos en práctica. Los jugadores, en cambio, dependen de su buen hacer y de su intuición sobre lo que el Director de Juego despliega ante ellos para contribuir a que el recurso sea un éxito. Esperamos que este pequeño ensayo os sirva de ayuda para incrementar vuestra seguridad cada vez que el Director de Juego utilice esta narrativa diferente a la tradicional.

En primer lugar, relájate. Los recursos narrativos lo que pretenden es mantenerlos a todos el mayor tiempo posible

dentro de la historia que estás jugando. Es como otra forma más de conocer los planes del enemigo, saber lo que ocurrió hace mucho tiempo o crearse un personaje para la partida. Sabiendo esto, tu papel dentro de un recurso narrativo es apoyar la narración que estás construyendo todos juntos, así que no tengas miedo a improvisar o introducir nuevos detalles en la escena, es justo eso lo que se pretende. Sin la participación de los jugadores ningún recurso narrativo tendría sentido.

Cada vez que el Director de Juego os explique que va a utilizar un recurso narrativo planteáte lo siguiente, ¿Cómo contribuye esto a la historia que estás jugando? Trata de ayudarle a obtener lo que busca. Si os pide que os situéis en la infancia de otro personaje jugador, ofrécte a interpretar a la hermana mayor que le gastaba bromas continuamente. Si estás creando personajes simulando ser asesores del supervisor de vuestros futuros agentes, adopta un tono de voz apropiado y si es preciso invéntate el personaje sobre la marcha. Ponerle las cosas fáciles a tu Director de Juego facilitará que él pueda desarrollar mejor el recurso. Esto implica, tam-

bién, que si el recurso conlleva que durante un rato no participes en la historia puedes contribuir prestando atención a lo que sucede, seguro que encuentras ideas para cuando tu personaje sea el centro del recurso.

Para los casos en los que tengas que interpretar un personaje rápidamente o improvisar una escena pueden serte útiles los arquetipos del género que hay en series, televisión, libros y cómics. Piensa en alguna historia semejante que hayas visto o leído, y tómala como base para tu improvisación, te resultará más fácil sumergirte en la escena.

Otra cosa que debes tener en cuenta es que la mayor parte de esas técnicas van a exigir por tu parte cierta capacidad de diferenciar lo que sabes tú de lo que sabe el personaje que interpretas. Muchos recursos se basan en asumir pequeños papeles durante unos minutos que no tienen una relación directa con tu personaje, o reflejan el pasado (o incluso el futuro!) de tu personaje. Si aplicas lo que has averiguado de la historia hasta el momento con tu personaje, estarás perdiéndote la diversión. A algunos jugadores este tipo de cosas no les suele gustar porque les priva de llevarse la gran sorpresa final que suelen tener muchas historias, pero nuestra experiencia nos ha mostrado que, con el tiempo, los

jugadores de rol empezamos a perder esa capacidad de sorprendernos ante las tramas y nos centramos más en la experiencia interpretativa. En ese sentido descubrirás que los recursos narrativos pueden ser una forma interesante de divertirse.

Ah, un consejo que siempre solemos hacer, pero que no está de más traer de nuevo aquí: comunícate con tu Director de Juego. El Director de Juego orienta las partidas de una determinada forma porque cree que así os resulta divertido, pero igual tú tienes una perspectiva diferente. Despues de las sesiones de juego habla con tu Director de Juego, dile qué te gustó y qué no te gustó, qué mejorarias y qué cambiarías, y así todos conseguiréis una historia más acorde con el gusto de todos vosotros.

Por último, te invitamos a contribuir a los recursos narrativos de tu mesa de juego ideando los tuyos propios. La perspectiva del jugador es olvidada en ocasiones por los Directores de Juego y hasta por los diseñadores a la hora de escribir los manuales, y eso es algo que no debería ocurrir. Proponle a tu Director de Juego ideas de recurso o constrúyelas junto a los demás jugadores de vuestras partidas, seguro os divertís haciéndolo. Y para eso estamos aquí después de todo, ¿No?

DIE TEMPELRIITER DE UN VISTAZO

Die Tempelritter (Los Templarios) es una organización de espionaje atípica por muchas razones, para comenzar porque dicen ser herederos de esta legendaria orden envuelta en misterio. Pero realmente su principal singularidad sea que su objetivo es *Die Enthüllung* (La Revelación), un momento muy concreto de la historia de la Humanidad en que ésta dispondrá de un gran poder... y Los Templarios desean ser quienes lo controlen. Para ello se sirven de profecías, investigaciones y leyendas, las cuales siguen con fe ciega para conseguir sus metas. Sin embargo, esto no quiere decir que todos sus miembros sean fanáticos de lo oculto, de hecho la mayor parte de ellos ostentan el rango de Sirvientes y, o bien no saben nada de La Revelación y consideran a Los Templarios como una organización más, o bien llevan suficiente tiempo en el negocio como para conocer algo acerca de sus objetivos finales, estén de acuerdo con ellos o no.

Por encima de los Sirvientes se encuentran los Escuderos, agentes reclutados cuidadosamente basándose en su árbol genealógico o en profecías en torno a La Revelación. Los Escuderos están al cargo de Caballeros, el rango más alto que suele alcanzar un agente a lo largo de su carrera, ya que por encima de ellos sólo se encuentran los Piores, que actúan como directores de las divisiones de la organización en el mundo, y por encima de ellos sólo se encuentran los Maestres que aconsejan al Gran Maestre, líder de la organización.

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 y diversas empresas.

El funcionamiento interno de la organización se basa en un sistema de normas estricto, en el que además el supervisor directo del agente le ordena ocasionalmente que realice alguna acción o que cambie algún hábito. Esto tiene que ver con las profecías de La Revelación, y tan pronto un agente puede ser trasladado sin que obedezca a una causa aparente como se le puede solicitar que comience a relacionarse con el nuevo vecino del barrio. Muchas veces las misiones encomendadas a los agentes tienen directrices similares.

jPero no pienses que Los Templarios son unos mojigatos que se pasan el día entre libros! Sus agentes son hombres de acción, y sus científicos destacan en el campo de la biología. Se dice incluso que se han dedicado a estudiar la herencia genética de sus agentes tratando de mejorarlo de generación en generación, lo cual explicaría por qué muchos de los Caballeros y Piores guardan algún tipo de parentesco.

Así son Los Templarios, una organización tan misteriosa para quién la mira desde fuera como para quienes están dentro de ella. Y ahora tú eres uno de ellos.



KELLEN SCHWUCHOW

¿Cuánto tiempo ha pasado desde que participaste en tu última misión? ¿Seis años? ¿Siete? Bueno, afortunadamente ser agente de campo es como montar en bicicleta: nunca se olvida, máxime en trabajos como el tuyo en el que como Caballero de los Templarios haces las veces de instructor de Escuderos.

Estos dos últimos años te has entregado en cuerpo y alma a un solo aspirante: **Ilse Brantsch**, y tienes motivos de sobra para haberle dedicado esa atención. Recuerdas cuando Ilse fue reclutada y el tema de su extraña marca de nacimiento en la nuca salió a colación. Sí, es cierto que algunos escritos de La Revelación hablan acerca de una persona con esa marca y de oscuros presagios en torno a ella, ¿Pero no es también cierto que La Revelación debe cumplirse paso por paso? Si estaba escrito que Ilse debía ser instruida, alguien debía de hacerlo, y todos los Caballeros de la base de Samara callaron. Nadie quería esa responsabilidad, así que la asumiste tú.

Con el tiempo tu discípula se reveló como una agente capaz y preparada para la acción. Sus misiones al cargo de varios Sirvientes fueron exitosas, y la semana pasada fuiste convocado en privado a una reunión con el Prior Schreiber, vuestro supervisor. El Prior te notificó que Ilse estaba preparada para realizar su última misión como Escudero, y en caso de superarla exitosamente se convertiría en Caballero de pleno derecho. Sin embargo, la misión era especialmente peligrosa y era necesario que Ilse fuera acompañada de Sirvientes expertos y al menos un Caballero que la ayudase.

Fue en ese mismo momento cuando te diste cuenta de lo importante que es Ilse para ti. Posiblemente sea lo más parecido a una hija que vayas a tener nunca, puesto que hace tiempo que dejaste de interesarte por las relaciones no esporádicas. Has entregado tu vida a Los Templarios y ellos te han entregado a cambio una discípula de la que sentirte orgulloso, destinada a hacer grandes cosas. Esta misión es como una ceremonia de graduación, y deseabas estar cerca de tu "hija". Solicitudaste al Prior participar en la misión y aquí estás, a punto de capturar a una persona que se suponía muerta. Ilse parece un poco nerviosa, pero es normal, tú también lo estabas cuando pasaste por tu última misión como Escudero. Apóyala pero sin paternalismos y seguro que supera la prueba con creces.

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

Ventajas: Apariencia respetable 1, Chantajista 1, Contactos 2, Impávido 1, Posición 1, Riqueza 1.

Desventajas: Fanático 1, Protegido (Ilse Brantsch) 1, Secreto (Destino de Ilse) 1.

Habilidad: Alerta -1, Armas de fuego (Cortas) +1, Bajos fondos -1, Ballesta -1, Burocracia -2, Buscar -1, Cerrajería -2, Conocimiento académico (Historia) -2, Conocimiento no académico (Templarios) -2, Conducir (Coches) 0, Cultura general +1, Discreción 0, Empatía +1, Explosivos 0, Expresión +1, Falsificación -1, Idioma (Alemán) +3, Idioma (Ruso) -1, Idioma (Inglés) -3, Intimidación 0, Investigación +1, Liderazgo +2, Pelea +2, Pilotar (Helicóptero) -2, Protocolos 0, Sangre fría +2, Seguridad -1, Táctica 0, Tortura -1, Vigilancia -1.

Puntos de Drama: 1.

ILSE BRANTSCH

El momento que tanto ansiabas ha llegado, y la verdad es que no sabes si estás preparada. Cuando fuiste reclutada por Los Templarios te sentiste como si hubieras encontrado un hogar, un sitio en el que encontrar tus orígenes después de haber vagado de hogar de acogida en hogar de acogida, pero después descubriste que aún debías seguir buscando tu identidad. ¿La razón? Tus superiores te miraban con recelo, tus compañeros cuchicheaban sobre ti y finalmente decidiste que aquello no era tan distinto de otros muchos sitios en donde habías estado. Pero **Kellen Schwuchow** cambió eso.

Cuando empezaste a trabajar como Escudero de Los Templarios, Kellen fue asignado como tu Caballero, tu tutor, el que debía entrenarte para convertirte en Caballero algún día. Kellen era un agente de campo retirado que se había dedicado a entrenar a nuevos miembros de la organización durante varios años, y ahora se iba a dedicar sólo a ti. Él te dijo cuando lo conociste que los Priors y el Maestre eran quienes le habían encargado entrenarte, pero tú ya sospechabas la verdad: que nadie quería hacerse cargo de ti, y que Kellen se ofreció voluntario.

Kellen se ganó tu respeto rápidamente, y precisamente por eso nunca te has atrevido a preguntarle qué hace que todo el mundo en vuestra sede de Samara te trate de esa forma. Has oído rumores, claro, pero nada con suficiente sentido más allá de que se te considera "pájaro de mal agüero". Lo cierto es que eso te enfurece, porque hasta el momento ninguna de las operaciones en las que has participado ha salido mal, incluso has tenido Sirvientes a tu cargo y ha salido todo bien. Afortunadamente para ti, Kellen te notificó la semana pasada que la próxima misión que realizaras sería tu prueba para convertirte en Caballero, y que él mismo estaría allí para apoyarte. Una vez concluya serás un Caballero y podrás cerrar todas las bocas que haga falta como miembro de pleno derecho que serás.

Y aquí estás, con tu maestro vigilando cada paso que das. Él está al mando de la misión, pero se supone que tú también debes mostrar cierta iniciativa. Es el momento de entrar en acción.

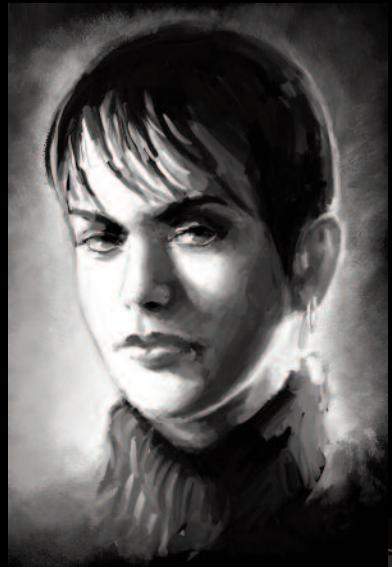
Características: Aguante +1, Carisma +2, Destreza +1, Fuerza +1, Intelecto +2, Percepción 0, Voluntad 0.

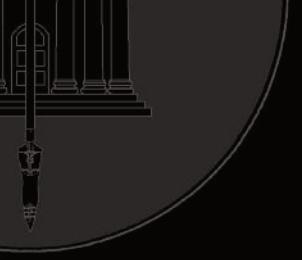
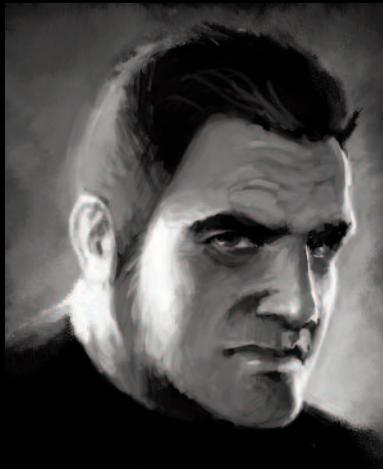
Ventajas: Afortunado 1, Curación rápida 1, Mentor (Kellen Schwuchow).

Desventajas: Marca distintiva (Marca de nacimiento en la nuca) 1, Marcado por su pasado 2.

Habilidad: Alerta +2, Armas de fuego (Cortas) 0, Artes marciales 0, Atletismo +2, Buscar +1, Conocimiento no académico (Templarios) -2, Conducir (Coches) -1, Disfraz 0, Dispositivos -1, Farsa +1, Idioma (Inglés) +1, Informática 0, Investigación +1, Maña +2, Medicina -1, Negociación +2, Paracaidismo 0, Pilotar (Lanchas) -1, Protocolos -1, Sangre fría 0, Seducción +1, Seguridad -1, Supervivencia 0, Vida social +4.

Puntos de Drama: 2.





MARTIN ROE

Te llamas Martin Roe y en contra de lo que tus compañeros pudieran pensar, llevas una vida anodina y te gusta. Todos los días, trabajes o no, te levantas a la misma hora, preparas el desayuno a tu mujer y después trabajas un poco en el huerto de vuestra finca antes de ir al trabajo. Cuando acabas el trabajo llegas a casa, tomas la cena que ella te ha preparado y os dormís juntos viendo la tele o después de hacer el amor. Estabilidad. Eso es vida.

Quizá por ese gusto por la estabilidad odias trabajar con gente poco profesional. Llevas muchos años trabajando para Los Templarios, y aunque sean un poco maniáticos y se empeñen en mantener ciertas ceremonias y mitologías absurdas, lo cierto es que suelen ser gente bien entrenada y capaz. Pero cuando te obligan a trabajar con un agente de campo retirado hace varios años como es **Kellen Schwuchow**, y que encima viene acompañado de su aprendiz, **Ilse Brantsch**, te pones nervioso. No es sólo que a Kellen se le puede haber olvidado lo que es hacer trabajo de campo, sino que has oído que Ilse trae "mal farío", que la gente no quiere trabajar con ella. Y tú eres de los que piensa que cuando el río suena...

Afortunadamente, el protocolo está para manejar situaciones inestables, incluida ésta. Si todos actuáis como profesionales y no os salís del guión es posible que todo salga bien y que volváis a Samara lo antes posible y con la satisfacción del deber cumplido. Si todos tienen esto en cuenta todo irá bien, pero como empiecen a improvisar... como empiecen a improvisar te pondrás nervioso, muy nervioso, porque siempre, siempre, siempre que alguien se salta el protocolo las cosas salen mal. Y cuando las cosas salen mal la gente muere.

Algunos dicen que eres un paternalista, que ya estás mayor para el trabajo de campo, pero no. Solamente te has hecho más sabio, y todas esas "batallitas", como las llama tu compañero **Adrian Aniukov**, no son más que lecciones de vida, consejos de los que los demás deberían aprender para no tropezar con la misma piedra. Un tipo dijo una vez que la diferencia entre una mosca y una persona era que la persona tenía un plan "b". Tú eres una persona: protocolo, planificación, rigor y nada de improvisación. Ésas son las recetas para obtener resultados.

¿Un ejemplo? Lo tienes en la misión que os han encomendado. Cuando viste el vehículo que os habían entregado rápidamente te diste cuenta de que llevaba un dispositivo de seguimiento, en muchas misiones de alto riesgo vuestra organización los utiliza para recuperar los cadáveres en caso de que algo salga mal. ¿Y tú qué has hecho? ¿Te has puesto nervioso? No. ¿Se lo has dicho a los demás para que estén nerviosos y hagan que os maten a todos? No. Te has callado, porque eso es lo que hace la gente profesional. Callarse y continuar con el plan.

Quizá por eso fuiste escogido por Barend Bronfenbrenner, uno de los Maestres de Los Templarios, para buscar un traidor entre los agentes de la base de Samara. Llevas bastante tiempo con los ojos muy abiertos y la verdad es que no has tenido mucho éxito. Esta misión huele a chamusquina. Quizá sea una buena ocasión para descubrir si hay o no un traidor entre vosotros...

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

Ventajas: Alto umbral del dolor 1, Apariencia sospechosa 1, Favor 1, Sentido agudo (Olfato) 1.

Desventajas: Conducta compulsiva (Seguir el protocolo) 1.

Habilidad: Alerta 0, Armas de fuego (Cortas) -2, Bajos fondos -2, Buscar +3, Cerrajería -1, Conocimiento académico (Ciencias Políticas) 0, Conducir (Coches) 0, Cultura general 0, Discreción 0, Electrónica -2, Empatía 0, Explosivos -2, Falsificación 0, Farsa 0, Idioma (Ruso) -3, Intimidación +2, Investigación 0, Juego -1, Protocolos 0, Sangre fría +2, Vigilancia 0.

Puntos de Drama: 1.

ADRIAN ANIUKOV

La gente suele decir que la suerte no existe, que se la forja uno mismo, pero no tienen ni puta idea. Tú conoces cientos de ejemplos de personas que han triunfado con golpes de suerte, y estás esperando el tuyo. No puede tardar, dado que vienes de una mala racha, la peor que nunca has tenido.

Normalmente se asocia a los agentes que trabajan en organizaciones como la vuestra con triunfadores podridos de dinero que viajan por todo el mundo conquistando exóticas mujeres. Puede que eso sea cierto en algunos casos, pero tú no conoces ninguno. Para miembros de bajo nivel de Los Templarios como tu compañero **Martin Roe** y tú lo mejor que podéis esperar es participar en misiones que involucren los menos disparos posibles, volver a casa para cenar (aunque sea a altas horas de la madrugada) y cobrar un buen dinero que se desvanece de tus manos antes de que puedas siquiera ingresarla en el banco.

¿Por qué? Pues porque sí. Dicen que "dinero llama a dinero", ¿No? Pues a tu dinero lo llaman de los bares de Samara, esos donde se mueven las apuestas ilegales y los juegos de azar con cantidades verdaderamente sustanciosas. Ahora has tenido una mala racha y debes más de seis mil euros, pero en seguida vendrá la buena racha y lo recuperarás, estás seguro. Es más, puede que ya haya llamado a tu puerta.

La semana pasada el supervisor de vuestra sede en Samara, el Prior Schreiber, insistió en reunirse en privado contigo. Te notificó que se os asignaría al batallitas de Martin y a ti a una misión en colaboración con otros dos agentes de mayor graduación, el ex-agente de campo **Kellen Schwuchow** y la mujer a la que ha estado entrenando para que ascienda en Los Templarios, **Ilse Brantsch**. Ilse ha participado en varias misiones con éxito, pero en la oficina rondan rumores diciendo que es un pájaro de mal agüero... quizás por eso el Prior te pidió lo que te pidió. Estaba al corriente de tus, ejem, dificultades económicas y te ofreció un suntuoso extra de seis mil euros si conseguía que Ilse no volviera con vida de la misión. ¿Será que el Prior también es supersticioso y quiere matar al cuervo antes de que traiga mala suerte? A ti te da igual, el caso es que es un trabajo que puede ayudarte a tapar agujeros, y con lo que sobre igual aprovechas y juegas en las carreras. Dicen que las carreras de Ascot están muy bien pagadas este año...

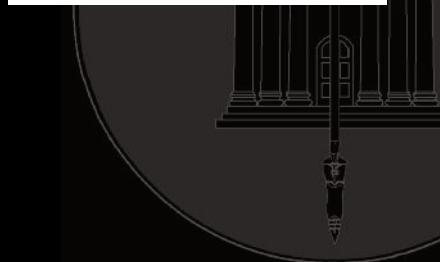
Características: Aguante +3, Carisma 0, Destreza +2, Fuerza +3, Intelecto 0, Percepción 0, Voluntad -2.

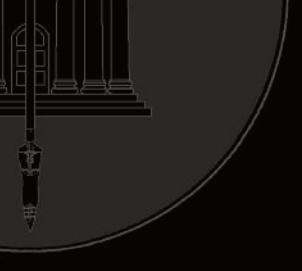
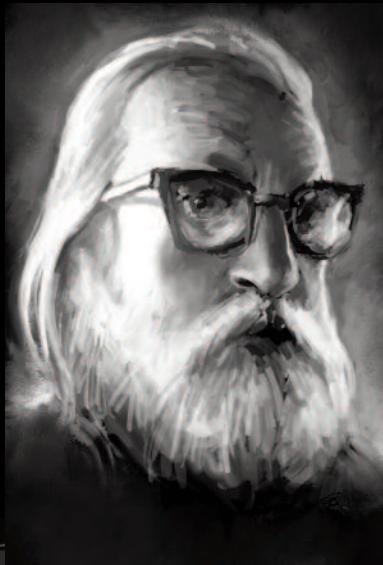
Ventajas: Salud de hierro 2.

Desventajas: Conducta compulsiva (Juego) 2, Deudas (1).

Habilidad: Alerta +1, Armas de fuego (Cortas) +2, Atletismo +2, Bajos fondos 0, Conocimiento no académico (Bebidas alcohólicas) -1, Conducir (Coches) 0, Dispositivos -3, Explosivos 0, Idioma (Inglés) -3, Informática -3, Juego +1, Lanzar +3, Pelea +4, Protocolos -2, Sangre fría 0, Seguridad -1, Vida social +2, Vigilancia +3.

Puntos de Drama: 4.





PENROD STREINDEL

Sabías que este día llegaría, así que sólo te queda estar a la altura.

Tu nombre real es Penrod Steindel pero no lo has usado en veinte años. Trabajabas como agente especial experto en ciencias físicas para una organización conocida como Los Templarios. Trabajabas junto con otros compañeros en un búnker oculto en las afueras de Volzhsky, una ciudad industrial cerca de Samara. El búnker, conocido como "B047" era en realidad un almacén de objetos de toda índole que Los Templarios pensaban que estaban relacionados con una especie de profecías conocidas como La Revelación. Al principio tú no daban demasiado crédito a esas supersticiones, pero un solo día trabajando allí te hizo creer más que cualquiera de tus compañeros. Lo que allí se descubría era grandioso para cualquier científico, fuera cual fuese su área de conocimiento. Desde documentos antiguos hasta prototipos de dispositivos de próxima generación, en aquél lugar se estaba trabajando el futuro a partir del pasado, ¡Fascinante!

Entonces llegó al año 1986, el año de la catástrofe. No, la catástrofe de Chernobyl no, otra igualmente importante y acontecida exactamente el mismo día, el 26 de abril. Y lo peor de todo es que eres incapaz de recordar lo que ocurrió ese día.

Recuerdas que poco antes de que ocurriera estabas leyendo unos escritos de un tal Milo Braschi, un presunto erudito al estilo Da Vinci que fue quemado en la hoguera acusado de herejía. En esos textos Braschi pronosticaba que "no transcurrirán tantos siglos como dedos tiene mi mano para que ocurra una catástrofe que sacudirá la Tierra Roja, un gran mal que debe ser sepultado con tierra". La cuestión te pasó desapercibida, hasta que ocurrió la catástrofe. Sigues sin saber si te golpeaste la cabeza, si lo que viste fue demasiado para ti o qué ocurrió realmente, el caso es que tu siguiente recuerdo fue estar tirado en medio de la nada, a varios kilómetros del búnker y una sola certeza: eras el único superviviente.

Presa de una incansable búsqueda de la verdad volviste a caminar hacia el búnker, pero cuando llegaste no fuiste el único que había regresado. Allí estaban agentes de Los Templarios clausurando el lugar con cemento. En ese mismo momento te vino a la cabeza las palabras de Braschi y sentiste el deseo de huir de allí. No tardaste en descubrir que habías sido dado por muerto, y ahora no eras más que un fantasma.

Eso ocurrió hace más de doce años, pero parece que fuera ayer. Recurriendo a favores aquí y allá has logrado establecer tu propio "centro de investigación" en una nave industrial en Penza que también te sirve de casa. Allí has podido reconstruir gran parte de tus estudios sobre La Revelación y su relación con Milo Braschi con tu memoria y gran parte del dinero que has podido reunir haciendo trabajos aquí y allá. No lo tienes todo, pero sí lo suficiente: en sus textos Braschi también hablaba de "La Armadura", para referirse según tú a una persona predestinada, seguramente con algún tipo de marca en su cuerpo, ya que (y citas textualmente de tu propia traducción) "Llevar La Armadura al lugar preciso en el momento indicado llenará de júbilo a todos los presentes y abrirá la puerta al conocimiento enterrado. La Armadura se mostrará al poseedor del conocimiento por sus marcas visibles y reconocibles sólo para los que han conocido mi obra".

Y ahora estás aquí. Los Templarios te han encontrado y quieren que les lleves a B047. ¿Y sabes qué? La mujer tiene una marca en su nuca que recuerda a uno de los signos esotéricos utilizados por Braschi, y se llama **Ilse**... y como bien sabes, Ilse significa "llena de gracia". Parece que la señal ha llegado, y tú eres "el poseedor de conocimiento". Debes llevar a Ilse al búnker y hacer que se cumpla su destino.

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

Ventajas: Duro de matar 1, Identidad alternativa 1, Legalmente inexistente 2, Memoria eidética 1.

Desventajas: En busca y captura 1, Secreto (B047) 1.

Habilidad: Alerta +1, Bajos fondos +3, Burocracia +2, Conocimiento académico (Física) +4, Conocimiento no académico (La Revelación) +3, Cultura general +2, Discreción 0, Disfraz 0, Dispositivos 0, Electrónica +2, Explosivos +2, Falsificación 0, Farsa 0, Idioma (Inglés) 0, Idioma (Latín) +2, Idioma (Ruso) +3, Informática +1, Liderazgo 0, Medicina 0, Mecánica +1, Protocolos 0, Sangre fría +2, Tortura +2.

Puntos de Drama: 1.

KELLEN SCHWUCHOW

¿Cuánto tiempo ha pasado desde que participaste en tu última misión? ¿Seis años? ¿Siete? Bueno, afortunadamente ser agente de campo es como montar en bicicleta: nunca se olvida, máxime en trabajos como el tuyo en el que como Caballero de los Templarios haces las veces de instructor de Escuderos.

Estos dos últimos años te has entregado en cuerpo y alma a un solo aspirante: **Ilse Brantsch**, y tienes motivos de sobra para haberle dedicado esa atención. Recuerdas cuando Ilse fue reclutada y el tema de su extraña marca de nacimiento en la nuca salió a colación. Sí, es cierto que algunos escritos de La Revelación hablan acerca de una persona con esa marca y de oscuros presagios en torno a ella, ¿Pero no es también cierto que La Revelación debe cumplirse paso por paso? Si estaba escrito que Ilse debía ser instruida, alguien debía de hacerlo, y todos los Caballeros de la base de Samara callaron. Nadie quería esa responsabilidad, así que la asumiste tú.

Con el tiempo tu discípula se reveló como una agente capaz y preparada para la acción. Sus misiones al cargo de varios Sirvientes fueron exitosas, y la semana pasada fuiste convocado en privado a una reunión con el Prior Schreiber, vuestro supervisor. El Prior te notificó que Ilse estaba preparada para realizar su última misión como Escudero, y en caso de superarla exitosamente se convertiría en Caballero de pleno derecho. Sin embargo, la misión era especialmente peligrosa y era necesario que Ilse fuera acompañada de Sirvientes expertos y al menos un Caballero que la ayudase.

Fue en ese mismo momento cuando te diste cuenta de lo importante que es Ilse para ti. Posiblemente sea lo más parecido a una hija que vayas a tener nunca, puesto que hace tiempo que dejaste de interesarte por las relaciones no esporádicas. Has entregado tu vida a Los Templarios y ellos te han entregado a cambio una discípula de la que sentirte orgulloso, destinada a hacer grandes cosas. Esta misión es como una ceremonia de graduación, y deseabas estar cerca de tu "hija". Solicitudaste al Prior participar en la misión y aquí estás, a punto de capturar a una persona que se suponía muerta. Ilse parece un poco nerviosa, pero es normal, tú también lo estabas cuando pasaste por tu última misión como Escudero. Apóyala pero sin paternalismos y seguro que supera la prueba con creces.

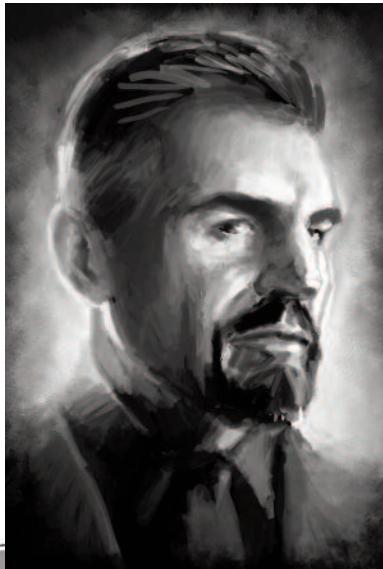
Características: Aguante 0, Carisma -1, Destreza +2, Fuerza 0, Intelecto +1, Percepción +1, Voluntad +1.

Ventajas: Apariencia respetable 1, Chantajista 1, Contactos 2, Impávido 1, Posición 1, Riqueza 1.

Desventajas: Fanático 1, Protegido (Ilse Brantsch) 1, Secreto (Destino de Ilse) 1.

Habilidad: Alerta -1, Armas de fuego (Cortas) +1, Bajos fondos -1, Ballesta -1, Burocracia -2, Buscar -1, Cerrajería -2, Conocimiento académico (Historia) -2, Conocimiento no académico (Templarios) -2, Conducir (Coches) 0, Cultura general +1, Discreción 0, Empatía +1, Explosivos 0, Expresión +1, Falsificación -1, Idioma (Alemán) +3, Idioma (Ruso) -1, Idioma (Inglés) -3, Intimidación 0, Investigación +1, Liderazgo +2, Pelea +2, Pilotar (Helicóptero) -2, Protocolos 0, Sangre fría +2, Seguridad -1, Táctica 0, Tortura -1, Vigilancia -1.

Puntos de Drama: 1.



11345671120

100678557822



ILSE BRANTSCH

El momento que tanto ansiabas ha llegado, y la verdad es que no sabes si estás preparada. Cuando fuiste reclutada por Los Templarios te sentiste como si hubieras encontrado un hogar, un sitio en el que encontrar tus orígenes después de haber vagado de hogar de acogida en hogar de acogida, pero después descubriste que aún debías seguir buscando tu identidad. ¿La razón? Tus superiores te miraban con recelo, tus compañeros cuchicheaban sobre ti y finalmente decidiste que aquello no era tan distinto de otros muchos sitios en donde habías estado. Pero **Kellen Schwuchow** cambió eso.

Cuando empezaste a trabajar como Escudero de Los Templarios, Kellen fue asignado como tu Caballero, tu tutor, el que debía entrenarte para convertirte en Caballero algún día. Kellen era un agente de campo retirado que se había dedicado a entrenar a nuevos miembros de la organización durante varios años, y ahora se iba a dedicar sólo a ti. Él te dijo cuando lo conociste que los Priors y el Maestre eran quienes le habían encargado entrenarte, pero tú ya sospechabas la verdad: que nadie quería hacerse cargo de ti, y que Kellen se ofreció voluntario.

Kellen se ganó tu respeto rápidamente, y precisamente por eso nunca te has atrevido a preguntarle qué hace que todo el mundo en vuestra sede de Samara te trate de esa forma. Has oído rumores, claro, pero nada con suficiente sentido más allá de que se te considera "pájaro de mal agüero". Lo cierto es que eso te enfurece, porque hasta el momento ninguna de las operaciones en las que has participado ha salido mal, incluso has tenido Sirvientes a tu cargo y ha salido todo bien. Afortunadamente para ti, Kellen te notificó la semana pasada que la próxima misión que realizaras sería tu prueba para convertirte en Caballero, y que él mismo estaría allí para apoyarte. Una vez concluya serás un Caballero y podrás cerrar todas las bocas que haga falta como miembro de pleno derecho que serás.

Y aquí estás, con tu maestro vigilando cada paso que das. Él está al mando de la misión, pero se supone que tú también debes mostrar cierta iniciativa. Es el momento de entrar en acción.

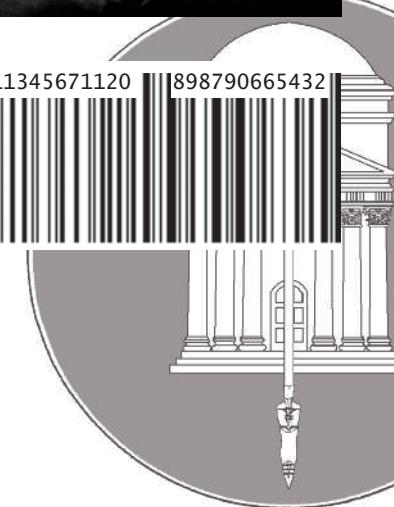
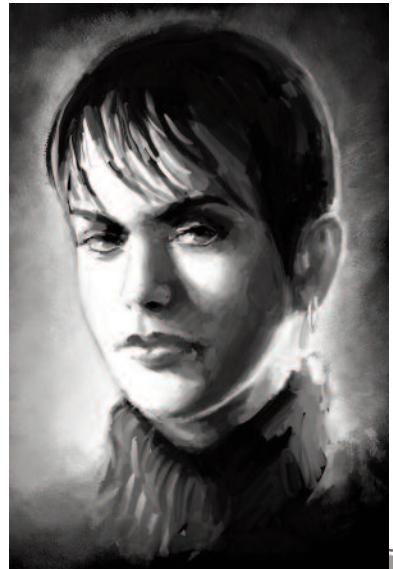
Características: Aguante +1, Carisma +2, Destreza +1, Fuerza +1, Intelecto +2, Percepción 0, Voluntad 0.

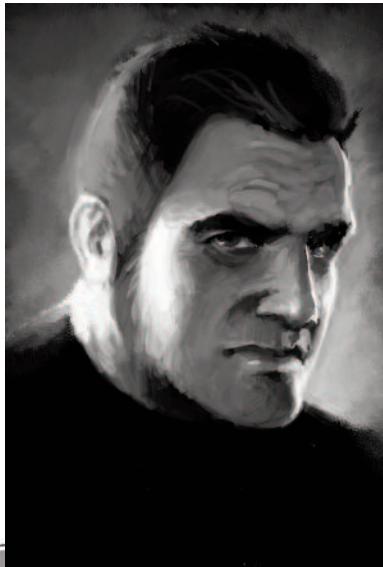
Ventajas: Afortunado 1, Curación rápida 1, Mentor (Kellen Schwuchow).

Desventajas: Marca distintiva (Marca de nacimiento en la nuca) 1, Marcado por su pasado 2.

Habilidad: Alerta +2, Armas de fuego (Cortas) 0, Artes marciales 0, Atletismo +2, Buscar +1, Conocimiento no académico (Templarios) -2, Conducir (Coches) -1, Disfraz 0, Dispositivos -1, Farsa +1, Idioma (Inglés) +1, Informática 0, Investigación +1, Maña +2, Medicina -1, Negociación +2, Paracaidismo 0, Pilotar (Lanchas) -1, Protocolos -1, Sangre fría 0, Seducción +1, Seguridad -1, Supervivencia 0, Vida social +4.

Puntos de Drama: 2.





MARTIN ROE

Te llamas Martin Roe y en contra de lo que tus compañeros pudieran pensar, llevas una vida anodina y te gusta. Todos los días, trabajes o no, te levantas a la misma hora, preparas el desayuno a tu mujer y después trabajas un poco en el huerto de vuestra finca antes de ir al trabajo. Cuando acabas el trabajo llegas a casa, tomas la cena que ella te ha preparado y os dormís juntos viendo la tele o después de hacer el amor. Estabilidad. Eso es vida.

Quizá por ese gusto por la estabilidad odias trabajar con gente poco profesional. Llevas muchos años trabajando para Los Templarios, y aunque sean un poco maniáticos y se empeñen en mantener ciertas ceremonias y mitologías absurdas, lo cierto es que suelen ser gente bien entrenada y capaz. Pero cuando te obligan a trabajar con un agente de campo retirado hace varios años como es **Kellen Schwuchow**, y que encima viene acompañado de su aprendiz, **Ilse Brantsch**, te pones nervioso. No es sólo que a Kellen se le puede haber olvidado lo que es hacer trabajo de campo, sino que has oído que Ilse trae "mal farío", que la gente no quiere trabajar con ella. Y tú eres de los que piensa que cuando el río suena...

Afortunadamente, el protocolo está para manejar situaciones inestables, incluida ésta. Si todos actuáis como profesionales y no os salís del guión es posible que todo salga bien y que volváis a Samara lo antes posible y con la satisfacción del deber cumplido. Si todos tienen esto en cuenta todo irá bien, pero como empiecen a improvisar... como empiecen a improvisar te pondrás nervioso, muy nervioso, porque siempre, siempre, siempre que alguien se salta el protocolo las cosas salen mal. Y cuando las cosas salen mal la gente muere.

Algunos dicen que eres un paternalista, que ya estás mayor para el trabajo de campo, pero no. Solamente te has hecho más sabio, y todas esas "batallitas", como las llama tu compañero **Adrian Aniukov**, no son más que lecciones de vida, consejos de los que los demás deberían aprender para no tropezar con la misma piedra. Un tipo dijo una vez que la diferencia entre una mosca y una persona era que la persona tenía un plan "b". Tú eres una persona: protocolo, planificación, rigor y nada de improvisación. Ésas son las recetas para obtener resultados.

¿Un ejemplo? Lo tienes en la misión que os han encomendado. Cuando viste el vehículo que os habían entregado rápidamente te diste cuenta de que llevaba un dispositivo de seguimiento, en muchas misiones de alto riesgo vuestra organización los utiliza para recuperar los cadáveres en caso de que algo salga mal. ¿Y tú qué has hecho? ¿Te has puesto nervioso? No. ¿Se lo has dicho a los demás para que estén nerviosos y hagan que os maten a todos? No. Te has callado, porque eso es lo que hace la gente profesional. Callarse y continuar con el plan.

Quizá por eso fuiste escogido por Barend Bronfenbrenner, uno de los Maestres de Los Templarios, para buscar un traidor entre los agentes de la base de Samara. Llevas bastante tiempo con los ojos muy abiertos y la verdad es que no has tenido mucho éxito. Esta misión huele a chamusquina. Quizá sea una buena ocasión para descubrir si hay o no un traidor entre vosotros...

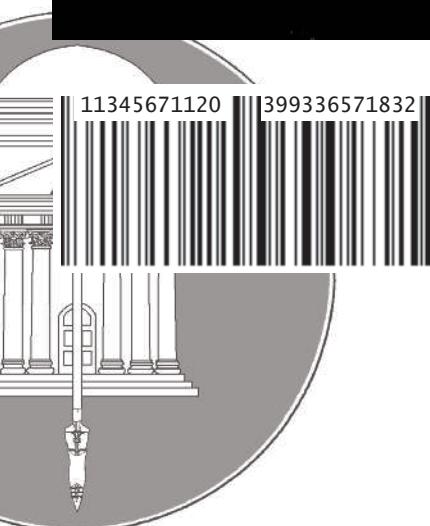
Características: Aguante +2, Carisma 0, Destreza 0, Fuerza +1, Intelecto 0, Percepción +1, Voluntad +2.

Ventajas: Alto umbral del dolor 1, Apariencia sospechosa 1, Favor 1, Sentido agudo (Olfato) 1.

Desventajas: Conducta compulsiva (Seguir el protocolo) 1.

Habilidad: Alerta 0, Armas de fuego (Cortas) -2, Bajos fondos -2, Buscar +3, Cerrajería -1, Conocimiento académico (Ciencias Políticas) 0, Conducir (Coches) 0, Cultura general 0, Discreción 0, Electrónica -2, Empatía 0, Explosivos -2, Falsificación 0, Farsa 0, Idioma (Ruso) -3, Intimidación +2, Investigación 0, Juego -1, Protocolos 0, Sangre fría +2, Vigilancia 0.

Puntos de Drama: 1.



ADRIAN ANIUKOV

La gente suele decir que la suerte no existe, que se la forja uno mismo, pero no tienen ni puta idea. Tú conoces cientos de ejemplos de personas que han triunfado con golpes de suerte, y estás esperando el tuyo. No puede tardar, dado que vienes de una mala racha, la peor que nunca has tenido.

Normalmente se asocia a los agentes que trabajan en organizaciones como la vuestra con triunfadores podridos de dinero que viajan por todo el mundo conquistando exóticas mujeres. Puede que eso sea cierto en algunos casos, pero tú no conoces ninguno. Para miembros de bajo nivel de Los Templarios como tu compañero **Martin Roe** y tú lo mejor que podéis esperar es participar en misiones que involucren los menos disparos posibles, volver a casa para cenar (aunque sea a altas horas de la madrugada) y cobrar un buen dinero que se desvanece de tus manos antes de que puedas siquiera ingresarla en el banco.

¿Por qué? Pues porque sí. Dicen que "dinero llama a dinero", ¿No? Pues a tu dinero lo llaman de los bares de Samara, esos donde se mueven las apuestas ilegales y los juegos de azar con cantidades verdaderamente sustanciosas. Ahora has tenido una mala racha y debes más de seis mil euros, pero en seguida vendrá la buena racha y lo recuperarás, estás seguro. Es más, puede que ya haya llamado a tu puerta.

La semana pasada el supervisor de vuestra sede en Samara, el Prior Schreiber, insistió en reunirse en privado contigo. Te notificó que se os asignaría al batallitas de Martin y a ti a una misión en colaboración con otros dos agentes de mayor graduación, el ex-agente de campo **Kellen Schwuchow** y la mujer a la que ha estado entrenando para que ascienda en Los Templarios, **Ilse Brantsch**. Ilse ha participado en varias misiones con éxito, pero en la oficina rondan rumores diciendo que es un pájaro de mal agüero... quizás por eso el Prior te pidió lo que te pidió. Estaba al corriente de tus, ejem, dificultades económicas y te ofreció un suntuoso extra de seis mil euros si conseguía que Ilse no volviera con vida de la misión. ¿Será que el Prior también es supersticioso y quiere matar al cuervo antes de que traiga mala suerte? A ti te da igual, el caso es que es un trabajo que puede ayudarte a tapar agujeros, y con lo que sobre igual aprovechas y juegas en las carreras. Dicen que las carreras de Ascot están muy bien pagadas este año...

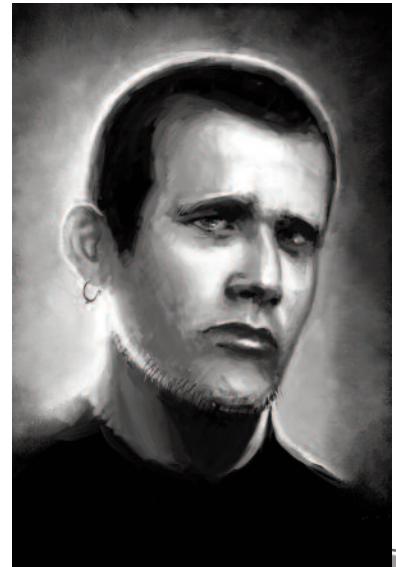
Características: Aguante +3, Carisma 0, Destreza +2, Fuerza +3, Intelecto 0, Percepción 0, Voluntad -2.

Ventajas: Salud de hierro 2.

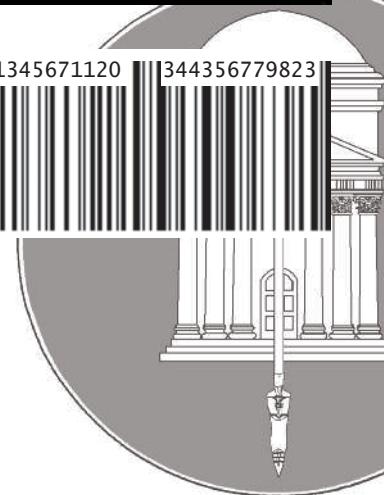
Desventajas: Conducta compulsiva (Juego) 2, Deudas (1).

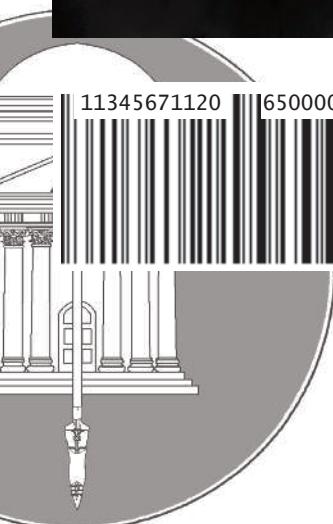
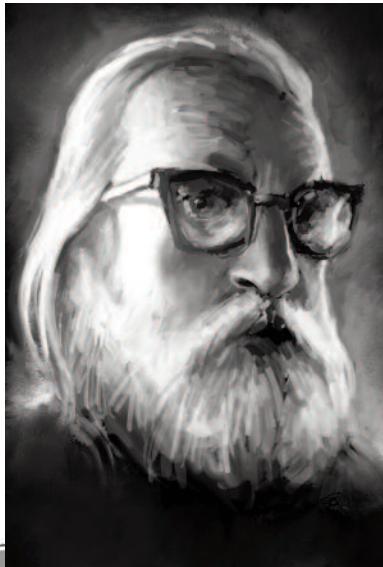
Habilidad: Alerta +1, Armas de fuego (Cortas) +2, Atletismo +2, Bajos fondos 0, Conocimiento no académico (Bebidas alcohólicas) -1, Conducir (Coches) 0, Dispositivos -3, Explosivos 0, Idioma (Inglés) -3, Informática -3, Juego +1, Lanzar +3, Pelea +4, Protocolos -2, Sangre fría 0, Seguridad -1, Vida social +2, Vigilancia +3.

Puntos de Drama: 4.



11345671120 | 344356779823





PENROD STEINDEL

Sabías que este día llegaría, así que sólo te queda estar a la altura.

Tu nombre real es Penrod Steindel pero no lo has usado en veinte años. Trabajabas como agente especial experto en ciencias físicas para una organización conocida como Los Templarios. Trabajabas junto con otros compañeros en un búnker oculto en las afueras de Volzhsky, una ciudad industrial cerca de Samara. El búnker, conocido como "B047" era en realidad un almacén de objetos de toda índole que Los Templarios pensaban que estaban relacionados con una especie de profecías conocidas como La Revelación. Al principio tú no daban demasiado crédito a esas supersticiones, pero un solo día trabajando allí te hizo creer más que cualquiera de tus compañeros. Lo que allí se descubría era grandioso para cualquier científico, fuera cual fuese su área de conocimiento. Desde documentos antiguos hasta prototipos de dispositivos de próxima generación, en aquél lugar se estaba trabajando el futuro a partir del pasado, ¡Fascinante!

Entonces llegó al año 1986, el año de la catástrofe. No, la catástrofe de Chernobyl no, otra igualmente importante y acontecida exactamente el mismo día, el 26 de abril. Y lo peor de todo es que eres incapaz de recordar lo que ocurrió ese día.

Recuerdas que poco antes de que ocurriera estabas leyendo unos escritos de un tal Milo Braschi, un presunto erudito al estilo Da Vinci que fue quemado en la hoguera acusado de herejía. En esos textos Braschi pronosticaba que "no transcurrirán tantos siglos como dedos tiene mi mano para que ocurra una catástrofe que sacudirá la Tierra Roja, un gran mal que debe ser sepultado con tierra". La cuestión te pasó desapercibida, hasta que ocurrió la catástrofe. Sigues sin saber si te golpeaste la cabeza, si lo que viste fue demasiado para ti o qué ocurrió realmente, el caso es que tu siguiente recuerdo fue estar tirado en medio de la nada, a varios kilómetros del búnker y una sola certeza: eras el único superviviente.

Presas de una incansable búsqueda de la verdad volviste a caminar hacia el búnker, pero cuando llegaste no fuiste el único que había regresado. Allí estaban agentes de Los Templarios clausurando el lugar con cemento. En ese mismo momento te vino a la cabeza las palabras de Braschi y sentiste el deseo de huir de allí. No tardaste en descubrir que habías sido dado por muerto, y ahora no eras más que un fantasma.

Eso ocurrió hace más de doce años, pero parece que fuera ayer. Recurriendo a favoritos aquí y allá has logrado establecer tu propio "centro de investigación" en una nave industrial en Penza que también te sirve de casa. Allí has podido reconstruir gran parte de tus estudios sobre La Revelación y su relación con Milo Braschi con tu memoria y gran parte del dinero que has podido reunir haciendo trabajos aquí y allá. No lo tienes todo, pero sí lo suficiente: en sus textos Braschi también hablaba de "La Armadura", para referirse según tú a una persona predestinada, seguramente con algún tipo de marca en su cuerpo, ya que (y citas textualmente de tu propia traducción) "Llevar La Armadura al lugar preciso en el momento indicado llenará de júbilo a todos los presentes y abrirá la puerta al conocimiento enterrado. La Armadura se mostrará al poseedor del conocimiento por sus marcas visibles y reconocibles sólo para los que han conocido mi obra".

Y ahora estás aquí. Los Templarios te han encontrado y quieren que les lleves a B047. ¿Y sabes qué? La mujer tiene una marca en su nuca que recuerda a uno de los signos esotéricos utilizados por Braschi, y se llama **Ilse**... y como bien sabes, Ilse significa "llena de gracia". Parece que la señal ha llegado, y tú eres "el poseedor de conocimiento". Debes llevar a Ilse al búnker y hacer que se cumpla su destino.

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

Ventajas: Duro de matar 1, Identidad alternativa 1, Legalmente inexistente 2, Memoria eidética 1.

Desventajas: En busca y captura 1, Secreto (B047) 1.

Habilidad: Alerta +1, Bajos fondos +3, Burocracia +2, Conocimiento académico (Física) +4, Conocimiento no académico (La Revelación) +3, Cultura general +2, Discreción 0, Disfraz 0, Dispositivos 0, Electrónica +2, Explosivos +2, Falsificación 0, Farsa 0, Idioma (Inglés) 0, Idioma (Latín) +2, Idioma (Ruso) +3, Informática +1, Liderazgo 0, Medicina 0, Mecánica +1, Protocolos 0, Sangre fría +2, Tortura +2.

Puntos de Drama: 1.

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!
- » **Vacua Venganza**, una aventura adicional desarrollada y prácticamente lista para su uso, en la que los protagonistas saldrán cuentas con El Tigre Unido.
- » **Contenidos adicionales**: directrices para que los jugadores puedan enriquecer su experiencia con los recursos narrativos propuestos por su Director de Juego.

