



OTRO TIEMPO

PEDRO J. RAMOS

OTRO TIEMPO

CRÉDITOS

Dirección: Pedro J. Ramos

Idea original: Pedro J. Ramos

Guión: Pedro J. Ramos

Producción: Pedro J. Ramos con el apoyo de Manuel J. Sueiro

Fotografía: Jaime García Mendoza

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

Interpretación: Antonio Montalbán, Carlos Sánchez "Killy", Francisco J. Blanca "Funy Skywalker", Gustavo David Álvarez, Juan Carlos Rodríguez, Manuel Castillo, Pedro J. Ramos, Pelayo Morán y Roger de la Fuente.



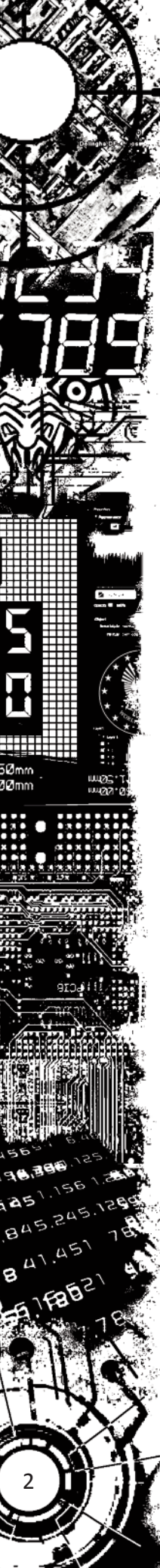
*Este libro va dedicado a ti, amigo lector. Tienes en tus manos un producto exclusivo, con una tirada limitada y que ha sido creado precisamente para agradecerte tu confianza en **Eyes Only**. Espero que lo disfrutes y que este particular mundo de espías te proporcione muchísimas horas de diversión con tus amigos. Eso es lo que da sentido a todo esto.*

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

NOSOLOROL EDICIONES

C/ Velez Blanco 38, 4º IZQ
28033 Madrid
mail: ediciones@nosolorol.com
web: www.nosolorol.com

© 2009, NOSOLOROL Ediciones y Pedro J. Ramos



INTRODUCCIÓN

¡Si no vas a ser el Director de Juego de esta historia, deja de leer de inmediato!

Otro tiempo es un *oneshot* para **Eyes Only** que nos presenta dos historias protagonizadas por los mismos personajes y que se desarrollan simultáneamente, una en la que los jugadores considerarán el “presente” y otra en “otro tiempo”, que realmente será un enorme *flashforward* y que narra lo que acontece años después de la misión desarrollada en el “presente”. En definitiva, **Otro tiempo** trata de reflexionar sobre esos momentos de nuestro pasado que marcan toda nuestra vida, incluso aunque nosotros no tengamos mucho que decir en ello. A nuestros protagonistas les va a ocurrir algo parecido.

Hablando de protagonistas, esta historia incluye personajes desarrollados específicamente para la historia, aunque según tu criterio como Director de Juego puedes dejar que los jugadores desarrollen otros, siempre y cuando sus historiales puedan encajar dentro de la trama y ofrezcan interesantes oportunidades de interpretación. Como la organización a la que pertenecen los personajes es Acción Global, es recomendable que el Director de Juego repase la información sobre la organización contenida en el manual básico de **Eyes Only** antes de narrar esta historia.

SINOPSIS

En el presente, los personajes son reunidos por Acción Global, como tantas otras veces anteriormente, para una misión. En este caso deberán investigar el asalto que se ha producido en un laboratorio universitario en Bolonia. Las pistas les conducirán al robo de una sustancia bautizada como “solución Giarelli” y que puede ser utilizada como arma química. La historia concluirá con los agentes tratando de evitar que esa sustancia sea empleada en un concurrido Centro Comercial... fracasando en el proceso.

Paralelamente a esa historia, los personajes participarán en *flashforwards* en “otro tiempo” que les harán creer que están jugando en el pasado. Sin embargo, otros posteriores les harán extrañarse para concluir con la revelación final y el rescate de algunos de ellos de la prisión secreta en la que están presos después de ser capturados y falsamente acusados de la catástrofe del Centro Comercial. Sus reacciones posteriores pondrán fin a nuestra historia.

EL TRAIDOR

Esta historia, además, juega con un aliciente adicional uno de los personajes jugadores es el traidor que, involuntariamente, hace que sean falsamente acusados en el presente, pero lo más divertido de todo es que siquiera tú mismo lo sabrás. Al principio de **Otro tiempo** determina al azar qué jugador es el traidor de la forma

que desees, pero de manera que tú mismo ignores el resultado (por ejemplo, lanzando un dado de cuatro caras con un cubilete y ocultándolo) después, cuando llegue el momento adecuado entrégale al jugador el historial adicional que incluimos al final del libro, que lo lea y después juega un *flashback* en el que se describa lo narrado en el papel para que los demás jugadores lo conozcan, así como el momento en que informa a La Liga de los Nueve de lo ocurrido. Esto dará a todos los jugadores una idea de conjunto y, por qué no decirlo, calentará los aires para el futuro.

Según cual de ellos sea el traidor la resolución de la historia puede variar ligeramente, aunque, en el fondo, el traidor sirve sólo para mostrar que hasta los supuestos héroes tienen un lado oscuro y según las acciones de los personajes jugadores, hablar acerca de la redención del personaje o de la venganza de los demás contra él.

ESTRUCTURA DE LA NARRACIÓN

Dado que lo más distintivo de esta historia es lo fragmentado de la narración, no está de más detenernos unos minutos a pensar sobre ello. El centro de la historia va a ser el presente, de modo que las escenas del presente deben ser dirigidas en orden, intercalando entre ellas las escenas de “otro tiempo”. Es en éstas escenas de “otro tiempo” donde el Director de Juego puede jugar con la historia, sobretodo con los *flashforwards* iniciales. Recomendamos que estos *flashforwards* sean narrados en el orden en que los jugadores estén sentados en la mesa, por ejemplo en el sentido de las agujas del reloj, para desconcertales un poco y hacerles creer que estas escenas son sólo para dar más profundidad a los personajes. Seguidamente se jugará “La revelación”, donde se descubre que están en el presente y finalmente “Rescate”, donde los personajes son rescatados y el traidor revelado. Con esa revelación, y las resoluciones que tomen los personajes según lo ocurrido, concluirá nuestra historia.

PRESENTE

ESCENA 1. “AHORA ESTÁS EN ACCIÓN GLOBAL”

La historia comienza para los personajes jugadores como siempre comienzan las misiones en acción global: con una llamada. Como si de los créditos de una película se tratase, emplea todo el tiempo que necesites en describir el escenario, incluso si quieres puedes insertar títulos de crédito reales (por ejemplo, con una presentación en el ordenador o con folios escritos que vas mostrando según describes). Los personajes comienzan separados, por lo que escoge uno de ellos y describe dónde se encuentra y cómo recibe una llamada en su

teléfono de Acción Global. Cuando lo descuelga, una seductora voz femenina dice "Ahora estás en Acción Global" y entonces... cambia al siguiente personaje.

Describe brevemente el escenario en este caso y cuenta cómo acaba de responder a una idéntica llamada y la mujer al otro lado se identifica como Marian Kesh, la máxima responsable de Acción Global. Interpreta a Kesh como una mujer tranquila y resuelta, que sabe exactamente lo que quiere. Explicará al personaje que tiene una misión para él, y que necesita que acuda a una cafetería en el centro de Berlín (Alemania), donde se reunirá con sus compañeros en la misión y recibirán el resto de detalles. En ese momento, salta al siguiente jugador, con idénticas condiciones.

El personaje del tercer jugador está al teléfono, recibiendo algo más de información, del tipo "Tiene que ver con un robo en un laboratorio, algo químico". Responde brevemente a alguna duda del jugador y pasa al cuarto y último personaje, describiendo cómo entra en la cafete-

ría. En una mesa al fondo se encuentran los otros tres personajes jugadores con sus teléfonos identificándoles como miembros de la organización. El personaje se sienta y deja que interpreten un rato. Aclárales que se conocen de antes, si es preciso, y en alguna ocasión previa han trabajado juntos, pero sin necesidad de dar más detalles de los que figuran en sus historiales.

Cuando juzgues conveniente entrará en escena una mujer, que se presentará como Janet Ross y pedirá sentarse con ellos. Después de pedir un té abrirá una carpeta y ofrecerá a los personajes unos sobres donde se encuentran unos billetes de avión para Bolonia, junto con una página de direcciones. Mientras los personajes ojean lo que les acaban de entregar la mujer les explicará que hace un día robaron de la Universidad de Bolonia una sustancia experimental denominada con el nombre provisional de "solución Giarelli". Según parece, el objetivo de esta sustancia era el de crear una sustancia que retrasase los procesos de oxidación del acero, pero se



descubrieron unos peligrosos efectos secundarios: es letal para los animales y los hombres que lo inhalan. La muerte se produce en poquísimos segundos, demasiado rápido como para que pueda hacerse nada por ellos y, obviamente no se conoce vacuna ninguna. El peligro de que algo así acabe en manos de terroristas supone una grave amenaza para cualquier nación. Lo que ocurre, y los personajes notarán la crispación de Janet al respecto, es que estas "propiedades colaterales" de la sustancia no se habían dado a conocer fuera del grupo de investigación, de manera que ningún gobierno conoce el peligro potencial que supone la solución Giarelli y nadie la está buscando... así que le toca a Acción Global hacerlo, concretamente a ellos cuatro.

Janet responderá a cualquier otra pregunta que tengan los personajes jugadores, pero desgraciadamente no sabe nada más. Acción Global se enteró porque tienen a un miembro en el ambiente universita-

rio y éste tenía buenas conexiones pero no está preparado para el trabajo de campo que requiere una misión como ésta. Cuando acaben las preguntas pagará la cuenta y les apremiará a actuar, pues cuanto más tiempo pasa más difícil será encontrar la sustancia y evitar su uso.

Con los personajes marchándose rumbo a Bolonia concluye la primera Escena de nuestra historia. Es un buen momento para conectar con uno de los flashforwards de la primera Escena de "otro tiempo".

ESCENA 2. BOLONIA

Bolonia, situada en el norte de Italia, es una de las ciudades europeas mejor conservadas, y es célebre sobretudo por su Universidad, la más antigua de occidente, y precisamente el objetivo de los personajes, concretamente la *Facoltà di Chimica Industriale*. Afortunadamente para ellos goza de excelentes comunicaciones, por lo que nuestros agentes no tendrán problemas para llegar ni para moverse por esta bella ciudad.

En la Facoltà deberán decidir qué técnica prefieren emplear para conseguir la información que precisan.

Pueden tratar de servirse de su Discreción, Buscar y Vigilancia para hacer una infiltración en toda regla, o pueden confiar en su Farsa, Falsificar y coartadas convincentes para que les abran las puertas de los laboratorios, concretamente el número dos, donde desapareció la "solución Giarelli". Según la estrategia que desplieguen decide cual es la mejor forma de proporcionar a los jugadores la información que precisan, y que detallamos a continuación, citando entre paréntesis qué rasgos podrían ser oportunos para conseguir la información.

Los ladrones, tres en total, entraron por la puerta. Para abrirla no la forzaron (Cerrajería/Seguridad), sino que untaron a uno de los empleados de Conserjería (Empatía/Expresión) explicándole que uno de ellos, Laura no se qué, se había dejado su maleta en el laboratorio y la necesitaba para irse a un Congreso en Madrid. El empleado, desgraciadamente, no sabe dar detalles claros de las personas a las que abrió el laboratorio, tan sólo que dos de ellos eran varones y la tercera mujer, algo más joven que los otros, y ninguno parecía nativo, aunque no le extrañó porque la Universidad cuenta con buenos programas de intercambio y hay un continuo flujo de estudiantes y profesores de toda Europa. Una vez dentro, los ladrones debieron ponerse guantes, porque no hay ninguna huella (Inspección). Sí hay señas de haber forzado la cerradura de la nevera (Cerrajería), y evidentemente la persona que lo hizo fue una profesional, porque apenas dejaron marcas. Ahora los personajes saben cómo se llevaron la solución, pero nada más.



LA SOLUCIÓN GIARELLI

La solución Giarelli es una sustancia artificial venenosa para cualquier animal o ser humano que lo inhale.

- **Dificultad:** 4. Si se desarrollase una vacuna, podría reducirse la Dificultad hasta 0 para aquellos que la hayan recibido.
- **Efectos a corto plazo:** parada cardiorrespiratoria en una Toma y en medio de horribles estertores.
- **Efectos a largo plazo:** aunque el personaje consiga superar la parada cardiorrespiratoria, caerá en un coma irreversible que le conducirá a la muerte en Aguante + 1d6 días.
- **Recuperación:** imposible.

Seguramente se les ocurra comprobar si hay cámaras (o, en caso contrario, puedes sugerírselo a cualquier personaje con Seguridad 0 o superior) y, efectivamente, hay cámaras en los pasillos que dan al laboratorio, así que quizá sea posible obtener una imagen de los ladrones. Desgraciadamente para los personajes, esos asuntos los lleva una empresa de seguridad privada, llamada G&A Sicurezza, como podrán descubrir examinando las cámaras o preguntando por ahí. Deberán desplazarse hasta sus oficinas para obtener más información, y el viaje puede utilizarse para introducir otra de las historias de la primera Escena de "Otro tiempo".

La escena en la empresa de seguridad puede ser una excelente ocasión para desconcertar a los jugadores, jugando con la imagen de una empresa hermética y con trabajadores cejijuntos y que, sin embargo, no tiene nada que ocultar. Serán recelosos a proporcionar cualquier información si no tienen permiso de la Universidad o de las autoridades, pero no están implicados en el caso... pero como los jugadores no lo saben, mantener la duda razonable ayudará a mantener la tensión y hacerles pensar que hay algo que se les escapa. Finalmente, podrán obtener la grabación del pasillo, y ver cómo los tres ladrones entran y salen unos quince minutos más tarde, yéndose por donde han venido. En cuanto a su aspecto, los dos hombres llevan vello postizo, pero una vez que se tiene eso en cuenta (Alerta/Inspeccionar) se puede enviar a las oficinas de Acción Global para recibir, entre dos y tres horas después, que ambos son agentes de campo de El Tigre Unido, de origen ruso y supuestamente con un puesto de baja cualificación en la organización, poco más que unos músculos. La mujer, en la veintena, no aparece en los registros de la organización, pero una buena tirada de Alerta (Dificultad 3) o un análisis cuidadoso (Inspeccionar o Vigilancia Dificultad 0) revelará que la mujer lleva en el bolsillo superior de su chaqueta una tarjeta en la que se distinguen en el emblema de la Universidad de Bolonia y la bandera española.

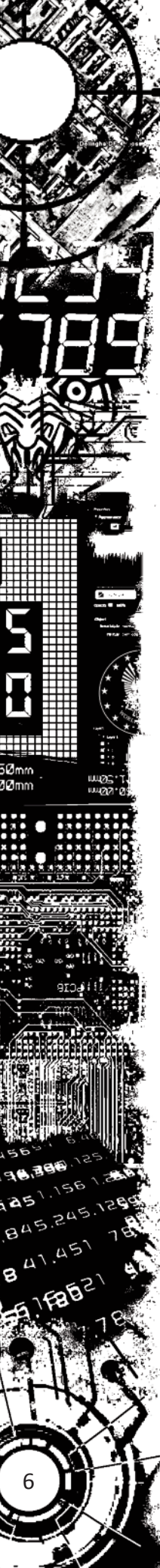
Una pequeña búsqueda o preguntas en los sitios equivocados les permitirá saber que la tarjeta es del Real Colegio de España, un colegio universitario para estudiantes españoles situado en el centro de la ciudad. Si deciden ir allí, es un buen momento para usar el tercero de los *flashforwards*.

El Colegio de España es, en definitiva, un edificio histórico que se utiliza como residencia de estudiantes. Si los personajes jugadores consiguen una fotografía de las cámaras de seguridad de la *Facoltà* deberán dar una razón convincente a los trabajadores para responder a sus preguntas, y dado que no disponen de placas ni nada semejante todo dependerá de su ingenio y talento (Y, si es preciso, tiradas de Expresión, Farsa o cualquier otra Habilidad semejante). Tanto los estudiantes como los trabajadores saben que la chica de la foto ha estado alojada en el Colegio durante los últimos días, pero no es una residente habitual. Los estudiantes que realizan estancias temporales ocupan una de las habitaciones del segundo piso reservadas a tal efecto. Si además consultan el registro en el ordenador (Con el chequeo de Informática correspondiente) o convencen a la chica de recepción que lo mire por ellos, sabrán que la habitación que ocupó es la 24 y que el nombre con el que se registró es Laura Rodríguez, un nombre demasiado común como para no ser un alias. Dejó la habitación esta misma mañana, a primera hora.

Acceder a la habitación de Laura será un poco más complicado. El acceso al segundo piso está vetada al personal ajeno a la residencia, por lo que o bien consiguen que les acompañe un estudiante o un trabajador del recinto, o bien recurrir al sigilo y la infiltración. Sea como sea, la puerta no será difícil de abrir si lo hacen por la fuerza (Dificultad -2). Dentro se encontrarán con una pequeña habitación, con una mesa y una repisa vacía y signos de que el personal de limpieza de la residencia ya ha hecho su trabajo lo cual dificulta el de los personajes jugadores. De hecho, por buenas que sean sus tiradas no encontrarán nada de interés, porque sencillamente no lo hay. Parece que sus adversarios son listos... pero ellos también lo son, ¿No? Si recuerdan que la chica se fue esta mañana, eso quiere decir que la habitación la limpiaron esta misma mañana, así que siempre pueden buscar entre la basura (Darse cuenta de esto puede ser una tirada de Inteligencia, Cultura general, conocimientos relacionados con los viajes o incluso Vida social). Un vistazo a la basura les mostrará la información que tanto precisan: una hoja impresa de una agencia de viajes por internet utilizada para emitir una tarjeta de embarque a nombre de Laura Rodríguez, rumbo a París, para esta misma mañana. El avión debe estar partiendo justo en estos momentos.

Por mucho que se apresuren, no evitarán que la mujer abandone el país junto con los dos hombres. Podrán





seguirles el rastro cogiendo el próximo vuelo, pero salvo eso no podrán hacer nada más. Por ahora sólo podrán ser rastreadores, no cazadores.

Suponiendo que sigan el juego, se encontrarán en París unas horas después. Si han contactado con Acción Global antes del vuelo solicitando alguna información, ésta podría estar esperándoles en su llegada, pero nunca podrá ser información demasiado confidencial. La organización sí podría conseguir el vídeo del aeropuerto donde se ve a Laura y sus acompañantes montarse en un taxi y anotar la matrícula, pero no hacer un registro de los gastos hechos con tarjeta de crédito en todo París para comprobar si alguno coincide con el alias. Como Director de Juego debes ser capaz de transmitirles esto, porque ilustrará perfectamente las particularidades de Acción Global y hará que los jugadores sepan ubicarse mejor en esta organización y podrán solicitar información más acorde con sus posibilidades. Seguramente antes de salir del aeropuerto ya tengan algo de información de lo que tirar, información que debe acabar conduciéndoles a un edificio de apartamentos de alquiler junto al Sena, donde una tal Laura Rodríguez ha alquilado uno con cuatro habitaciones durante tres días. Con los personajes dirigiéndose allí pasamos al cuarto y último de los *flashforwards*.

ESCENA 3. CAZA Y CAPTURA

Volvemos al presente y a los personajes acercándose a los ladrones de la solución Giarelli. Deja que sean ellos quienes elijan como acercarse al piso donde presuntamente se encuentran Laura y los otros hombres y que planifiquen como quieran, de esta forma, sólo tendrás que reaccionar ante lo que ellos propongan. Aquí te contamos lo acontecido hasta el momento para que tengas material suficiente con el que trabajar.

Laura Rodríguez es el alias de Martina Kollwitz, una agente reclutada por El Tigre Unido en Chile, donde su madre la había mantenido oculta de su padre, un ex-agente de la KGB. El Tigre aprovecha la juventud e inteligencia de su jovencísima agente para infiltrarla en universidades de todo el mundo donde puede captar a otros agentes o robar proyectos con futuro, como es el caso de la solución Giarelli. Precisamente eso es lo que hizo en este caso: durante el año pasado fingió ser una estudiante de intercambio española en Bolonia y oyó hablar por primera vez de la sustancia. Después de informar a su organización fue extraída y El Tigre recabó más información por otros medios, mostrando interés por la solución Giarelli. Finalmente, le encomendaron encabezar un equipo formado por dos agentes de apoyo y ella misma para robar la solución. Así lo hicieron, y después de hacer noche en la propia Bolonia para esperar instrucciones de extracción (ella en el Real Colegio de España, custodiando la solución y segura tras su alias y

ellos en un motel de mala muerte, confiando en que si alguien detectaba el robo, irían a por ellos antes que a por la chica). Las instrucciones llegaron al día siguiente y les condujeron a París, donde todo estaba dispuesto para que analizaran la sustancia.

Diligentemente, Martina acudió con sus acompañantes al piso y realizó los análisis pertinentes: la sustancia parecía adecuada, y es más, con las notas y las pruebas realizadas El Tigre Unido podía crear cuanto quisiera. Ahora quedaba el último golpe de efecto: demostrar al mundo la potencia de la solución Giarelli. Si la utilizaban para provocar un gran atentado, numerosos grupos terroristas se interesarían por adquirir un arma como ésta, y El Tigre Unido podría vender a varios grupos la sustancia por una valiosa suma, por no hablar de usarlo ellos mismos. Para cuando se desarrollase alguna vacuna, la organización habría sacado todo el partido posible de la sustancia. Por ello, los dos agentes de campo se separaron de Martina y tomaron un avión rumbo a Los Ángeles (California, Estados Unidos) donde podrían llevar a cabo el plan con toda la atención mediática que una campaña de este tipo precisa. Martina se quedaría en París un día más, para ser extraída con seguridad. Desgraciadamente para ella, los personajes jugadores llegaron antes de su marcha.

Y así llegamos al presente. Los personajes jugadores entrarán en el piso y se encontrarán con Martina. Ella intentará huir pero la superioridad numérica de los personajes debería facilitar su captura. Es previsible que por las prisas decidan interrogarla allí mismo, y ella sabrá aprovechar la circunstancia. La agente de El Tigre Unido es astuta y tratará de mantener su pantalla el máximo tiempo posible: les contará que es una estudiante de postgrado que fue interceptada por dos hombres de Europa del Este ("puede que checos, pero no estoy segura") que la obligaron a entrar y robar algo del laboratorio de uno de sus profesores, un tubo o algo así. Le dijeron que si no les obedecía la matarían, y que después irían a por su familia. Martina es muy convincente pero es muy posible que los personajes sean suspicaces, así que enfrenta su Farsa a la Empatía de los personajes jugadores. Si Martina supera a los personajes resultará tan verosímil que podría convencer a los personajes jugadores que la llevaran consigo para escaparse posteriormente, o incluso acompañarles hasta el final para traicionarles en el último momento. Recomendamos al Director de Juego sacar todo el partido que pueda de Martina, pues puede ser un gancho muy divertido para la historia.

De una forma u otra, será la propia Martina quién les proporcione una pista para continuar. Si la interrogan, le dará los detalles exactos, pero si se ha ganado su confianza dará detalles vagos tratando de ralentizarles lo máximo posible. La información de la que dispone es



que los dos agentes de apoyo salieron rumbo a Los Ángeles y que se disponían a realizar un atentado en un centro comercial. Sin embargo, no podrá dar ninguna información sobre qué centro comercial podría ser... salvo que esté siendo interrogada de forma agresiva (léase Tortura), en cuyo caso describirá el edificio tal y como lo vio en los planos. Con esa información los personajes sabrán con total seguridad de qué centro comercial se trata.

Con el conocimiento de dónde se realizará el atentado, los personajes parten rumbo a EEUU, y también rumbo a la siguiente Escena de “otro tiempo”.

ESCENA 4. EL CENTRO COMERCIAL

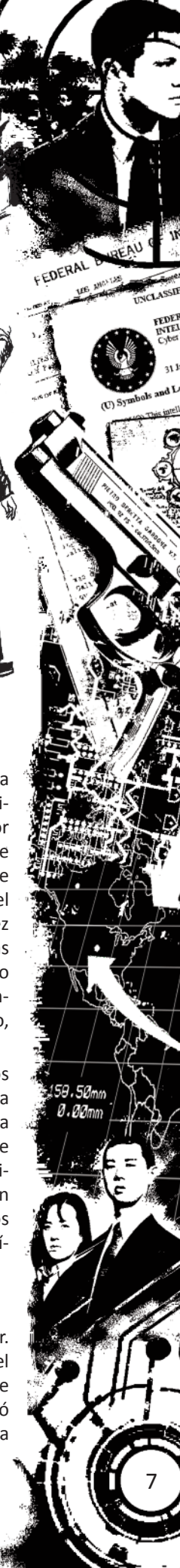
Los personajes trabajan a contrarreloj. Cuando vuelvas al presente, descríbeles el centro comercial en el que se va a producir el atentado (si en la Escena anterior no consiguieron saber con exactitud cual sería, introdúceles ahora comentando que Acción Global lo ha conseguido por ellos, pero a la vez añadiendo que han perdido mucho tiempo en el proceso para impacientarles aún más), para lo cual puedes inventarlo o incluso basarte en uno que conozcas, preferiblemente uno grande donde las bajas fueran muy elevadas. Deja que los jugadores se familiaricen con el mapa y discutan el plan, pero hazles ver que cuanto más tiempo empleen, menos tiempo tendrán para evitar el atentado.

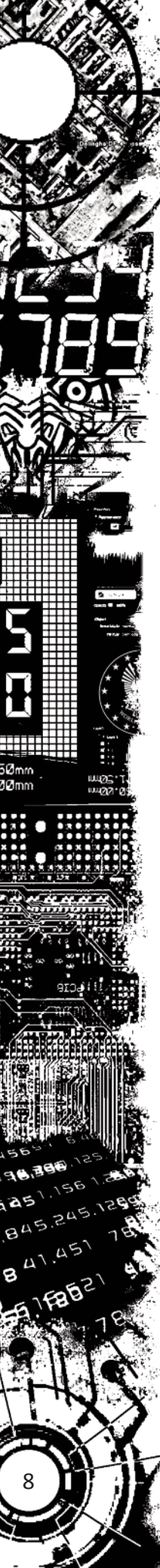
Los agentes de El Tigre Unido se abrirán paso hasta la sala donde está instalado el aire acondicionado principal, matando a los trabajadores que se encuentren por el camino (probablemente a un vigilante y a un chico de mantenimiento). Su plan es liberar en los conductos de ventilación la solución Giarelli, para afectar a todo el centro comercial en pocos minutos. Tu labor, una vez más, es ajustar este plan según se vea afectado por las acciones de los personajes jugadores. Por ejemplo, si no llegan a tiempo para evitar que el gas sea liberado, siempre pueden evitar que se propague por todo el centro, minimizando las víctimas.

El clímax en el presente es el enfrentamiento con los agentes rivales, los cuales están dispuestos a dar su vida si es preciso. Finalizado el enfrentamiento y resuelta la situación relativa a la solución Giarelli, los vigilantes de seguridad darán el alto a los personajes mientras la policía acordona la zona. Y ahí, mientras son detenidos en espera de que Acción Global les saque de allí, enlazamos con “otro tiempo”, donde tendrá lugar el verdadero clímax de la historia.

ESCENA 5. EL TRAIDOR

Uno de los cuatro personajes jugadores es un traidor. Cuando en el otro tiempo sea identificado, será el momento en que el jugador que tenga el historial “a” se revele, y que los demás se enteren de por qué traicionó a Acción Global a favor de La Liga de los Nueve. Consulta





al final del libro las opciones “a” de los personajes jugadores y júgalas como un *flashback*. Después vuelve a la escena de otro tiempo titulada “Rescate”.

OTRO TIEMPO

ESCENA 1. FLASHFORWARDS

Esta primera Escena no es realmente una Escena como tal, sino un conjunto de cuatro *flashforwards* muy específicos que sirven para definir un poco más los personajes e ir introduciéndolos en lo que vendrá después, aunque los jugadores piensen que se refiere al pasado de sus personajes. El orden en que se juegan es irrelevante, tan sólo hay que ir eligiéndolos según se desarrolle la sesión. Cada uno de los *flashforwards* tiene un protagonista principal que es uno de los personajes jugadores, aunque el Director de Juego puede sugerir a algún otro jugador que ayude a jugarlo interpretando algún pequeño papel, aunque es poco probable que sea necesario. De las diferentes formas de jugar este tipo de recurso narrativo, recomendamos que sea contado como una Escena cualquiera, pues los historiales de los jugadores ya están preparados para que les recuerden a cosas de su pasado.

ROGER STEVENSON

Otro tiempo. El despertador suena, indicando a Roger que son las seis de la mañana. Se levanta al instante, se pone el chándal y sale a correr después de beberse rápidamente una bebida tonificante. Cuando sale al jardín el periódico todavía no ha llegado, así que comienza sus ejercicios diarios. El barrio en el que vive es el clásico barrio residencial norteamericano, con sus casas con jardín como la suya y sin apenas tráfico a esta hora de la mañana... sin embargo, las luces de cruce de un coche comienzan a iluminar a su espalda y nota como reducen paulatinamente la velocidad, pasando de los 20 km/h iniciales hasta casi la misma velocidad que lleva Roger. Entonces no puede evitar mirar hacia el Toyota negro que le adelanta paulatinamente. Lo conduce un hombre trajeado, de aspecto oriental, que le mira con gesto de reconocimiento. Mientras intercambian miradas se oye el ruido de un timbre de bicicleta y el *flashforward* concluye.

THORLIEF GELMON

Otro tiempo. Thorlief se encuentra en una habitación sin asientos ni catres, con todo el aspecto de ser una habitación de un psiquiátrico. Afortunadamente para él no está atado ni lleva camisa de fuerza, por lo que tiene libertad de movimientos. Mientras explora la celda, la cabeza le da vueltas, como si hubiera tenido una fuerte resaca o hubiera sido drogado. En ese momento, la mirilla de la celda se abre, unos ojos oscuros le miran de

arriba abajo y a través de la puerta aparece una bandeja con una especie de papilla, una manzana, un vaso de agua de plástico y tres pastillas de diferentes colores y sin identificación alguna. Los ojos permanecen observándole. Seguramente intente hablar con él, pero los ojos sólo le responderán “¿Sigues opinando como ayer?”. Si la respuesta es positiva, la mirilla se cierra y se oyen pasos como alguien se aleja mientras termina el *flashforward*, pero si Thorlief dice que ha cambiado de opinión entonces le responderá “Cuéntame entonces qué ocurrió”. Después de la explicación de Thorlief la única respuesta que obtiene es “Eso no es lo que quería oír, tal vez mañana”, ocurriendo después lo que hemos comentado anteriormente.

BART CLINTON

Otro tiempo. Bart se encuentra en una celda de una prisión de mala muerte, sin siquiera un orinal para sus heces. Se levanta del catre por costumbre, puesto que no hay ninguna señal que le indique si es de día o de noche. La puerta se abre y dos hombres encapuchados le cogen y le arrastran hacia una sala al final del pasillo. Por el camino oye a otros hombres gritar “¡No debería estar aquí!”, “¡Soy americano!” y otras expresiones similares. Una vez en la habitación, que claramente es una sala de tortura, es atado a una mesa donde no le hacen ninguna pregunta, sólo le inoculan una sustancia que le provoca un tremendo dolor y le cortan con un escalpelo en diferentes partes de su cuerpo, incrementando aún más su sufrimiento. Cuando terminan, le arrojan a la celda y oye como dicen “Así aprenderás a no disparar a quién no debes”.

DR. BRUCE BENNET

Otro tiempo. Bennet se encuentra en su laboratorio trabajando, mezclando unas sustancias con otras con aspecto serio. No tiene asistentes de laboratorio pero éste, aunque pequeño, está muy bien equipado. Después de concluir la última mezcla comprueba el líquido obtenido y asiente con la cabeza. Justo en ese momento se abre la puerta y entra una mujer con bata que le saluda y le pregunta por su trabajo. Cuando Bennet le comunica que acaba de terminarlo, ella mira el líquido y después le felicita por su trabajo. Entonces busca entre unas hojas que lleva en una carpeta y le entrega una diciendo “Estupendo Dr. Bennet, cada vez queda menos. Éste es su siguiente proyecto”. La mujer coge la sustancia y sale por la puerta, aunque cualquier pregunta hará que la mujer se detenga y le diga “Dr. Bennet, cálmese ¿No querrá que le vuelva a ocurrir el... incidente de su mujer, verdad?”.

LA ESCENA Y SU CONTRIBUCIÓN A LA HISTORIA

Aunque pueda parecer que los cuatro *flashforwards* de esta escena no están conectados, lo cierto es que lo están, y mucho. Todos ellos cuentan cómo los persona-

jes jugadores pasan la vida ahora que se encuentran en manos del gobierno estadounidense en una prisión secreta. Roger mostró una fortaleza mental excepcional, así que intentan quebrarlo con terapias de choque que le han llevado a refugiarse a las interioridades de su mente, aunque en ocasiones recupera parcialmente el juicio. Thorlief es considerado el miembro que más sabe acerca de Acción Global, así que llevan meses intentando sonsacarle aislándolo, aunque se están planteando torturarlo. Bart mató en el pasado a soldados estadounidenses, y dado que no posee información relevante, ha sido entregado como “juguete” para diversión de los soldados de la cárcel. Por último, el Dr. Bennet está siendo obligado a colaborar en la elaboración de diversos compuestos químicos destinados a guerra bacteriológica, bajo la promesa de que será liberado algún día. Desde que llegaron allí se han mantenido unos aislados de los otros, salvo el Dr. Bennet, que en ocasiones recibe permiso para visitar a Roger y trata de devolverle su cordura perdida, con poco éxito. Esta situación entronca directamente con la Escena 2 (“La horrible verdad”), donde la verdad sobre otro tiempo comienza a desvelarse a los jugadores.

ESCENA 2. LA HORRIBLE VERDAD

Es el momento de que los jugadores comiencen a extrañarse. La Escena comienza donde dejamos el *flashforward* de Roger, con el ruido del timbre de la bicicleta. Después de describir los últimos segundos de la Escena el timbre no se para, sino que se convierte en un pitido constante que sólo se desvanece cuando Roger tiene la sensación de que le han quitado un casco, y justamente eso es lo que ha pasado. Dos hombres encapuchados le retiran un extraño casco y él se encuentra en una sala llena de máquinas, entre las cuales identifica un aparato de electroshock. Entonces uno de los hombres dice algo en inglés que Roger no entenderá y el otro se reirá. Roger se encuentra atado y débil, así que poco podrá hacer más que dejarse llevar por los dos hombres. Durante el trayecto atravesará varias celdas, y en una de ellas verá a Bart lleno de heridas todavía sangrantes. Saldrán de ese pasillo y accederán a otro con un aspecto ligeramente mejor, y le arrojarán en una habitación exactamente igual a la del *flashforward* de Thorlief. Para su sorpresa, descubrirá que es incapaz de incorporarse. Pasados unos minutos la puerta volverá a abrirse y los hombres encapuchados meterán dentro de la sala al Dr. Bennet, que lleva la misma ropa que en su *flashforward*. Uno de los encapuchados murmurará despectivamente “Hasta mañana, escoria” y cerrarán la puerta y apagarán las luces. Deja que los jugadores interpreten un poco a sus personajes, seguramente de manera confusa, pues se supone que ellos dos jamás fueron encarcelados en el pasado... pero es que ahora nos encontramos en otro

tiempo. Cuando se pregunten qué hacen allí salta de nuevo al presente, donde les espera la Escena 4, “El centro comercial”.

ESCENA 3. RESCATE

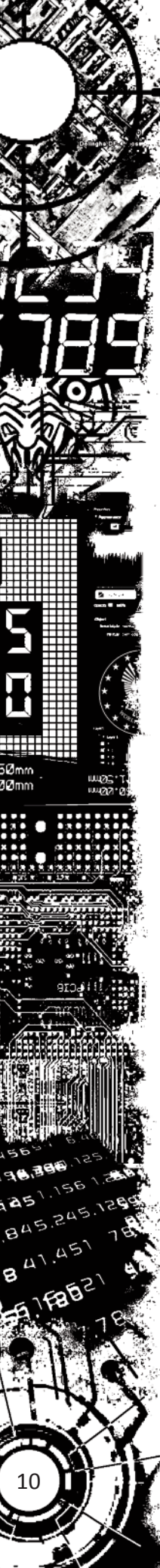
Volvemos a otro tiempo, donde los personajes jugadores están presos en una especie de cárcel. Céntrate en Thorlief y recuérdale su situación, para después contarle que la luz de la habitación se apaga totalmente, algo que nunca había ocurrido. Siquiera se filtra luz del pasillo. Otros ruidos también parecen haber cesado, y se distingue claramente que en el exterior está cayendo un fuerte aguacero. Una vez se familiarice con la situación la puerta se abrirá totalmente y por ella aparecerá un hombre vestido con blindaje completo y un arma, apuntándole con su puntero rojo al pecho. Le preguntará en inglés por su nombre y si Thorlief se lo dice gritará “¡Tengo a uno!”. Le hará gestos con el arma para que salga de la celda detrás de él, mientras de la puerta adyacente sale Roger apoyándose en el Dr. Bennet, acompañados por otro hombre como el que le encontró a él. “¿Saben donde se encuentra Clinton?” preguntará uno de ellos, y seguramente Roger pueda indicárselo. Los cuatro se dirigirán en esa dirección y le rescatarán sin mayor problema, pero a partir de ahí vendrá lo más difícil: salir de allí.

Acompañados de los dos hombres, los cuatro personajes se reencontrarán y poco a poco recuperarán parte de su fuerza. Asume que Clinton tiene dos niveles de heridas que afectan a todo el cuerpo, que Roger tiene una penalización de -1 a todos sus chequeos por la tortura y deja al Dr. Bennet y a Thorlief como están. Si piden explicaciones a sus rescatadores, éstos les dirán que no hay tiempo que perder, prosiguiendo con la salida. Si les piden armas, les podrán prestar una pistola (Prec. 0, Cdf 3, Daño +4, Alcance 5/20/50, CP B) y un cuchillo (Mod.+0, daño F+1, CP-) cada uno, a repartir al gusto de los personajes.

La salida de la cárcel seguramente sea la última escena de acción de nuestra historia, así que estaría bien que fuera lo más memorable posible. Un recurso muy habitual en este tipo de historias es matar a uno de los acompañantes de los personajes (o los dos, si es preciso) y que sean ellos quienes tengan que seguir hacia delante, enfrentándose a sus captores. Finalmente saldrán fuera, donde tres jeeps les aguardan para llevarles lejos de allí. Cuando se acerquen, un soldado vestido de la misma forma que los que rescataron a los personajes les intercepta y saluda a uno de ellos, diciéndole “Más vale tarde que nunca, La Liga siempre paga sus deudas...” y entonces pasamos a la última escena del presente, “El Traidor”.

Una vez descubierto el traidor, volveremos a esta Escena. El traidor, sea quien sea, recibirá un apretón de manos mientras otros soldados ayudan a los personajes





a subirse en la parte trasera del jeep. El hombre que saludó en primer lugar al traidor le explicará que llevan prácticamente dos años desaparecidos, y es debido a que La Agencia reaccionó antes que ellos avisando a las agencias locales. Una vez que fueron capturados por la policía, La Liga no podía actuar libremente, sólo esperar acontecimientos. Después se enteraron que todos habían sido llevados a esta cárcel en el suelo estadounidense en Cuba, pero no descubrieron su verdadera ubicación hasta hace tres semanas.

Lo que ocurra a partir de ahora dependerá por completo de los personajes jugadores. Las órdenes de los agentes de asalto de los jeeps son extraer a los personajes. El traidor será recibido por los asuntos internos de la organización para saber cuánta información le dio a La Agencia sobre ellos, mientras que los restantes serán ahora prisioneros de La Liga, y se tratará de sacarles información. Una vez conseguida, les matarán. Es posible que los personajes traten de vengarse del traidor, escaparse o cualquier otra cosa semejante, deja que las cosas fluyan, es su último momento de gloria. Con la marcha de los jeeps de la cárcel, o con la huida de los personajes jugadores en la espesura, concluye **Otro tiempo**.

CONCLUSIÓN

Otro tiempo no tiene un final claro que podamos comentar. Seguramente los personajes se resignarán a su destino (improbable, pero puede ocurrir), tratarán de ser libres o de obtener venganza (mucho más probable, pero con destino final incierto). En cualquier caso, al concluir la historia los jugadores deberían haberse sorprendido al descubrir que estaban jugando en “presente” y “futuro” y obtener una visión de conjunto de lo ocurrido: de los planes de El Tigre Unido, de cómo ellos los evitaron y cómo la traición de uno de ellos les ha servido para ser rescatados, aunque fuera dos años más tarde y por una organización rival. No es una historia de buenos ni malos, sólo trata de ser una historia de las que te deja con un sabor agri dulce. Esperamos haberlo conseguido.

Si la historia ha funcionado bien, es posible que los jugadores quieran saber más acerca de los personajes que han interpretado. Si te parece adecuado, puedes continuar la historia a partir de aquí, con los personajes jugadores tratando de recuperar sus vidas y de reencontrarse con un mundo al que no han visto desde hace dos años. Habrán sido dados por muertos, Acción Global desconfiará de ellos y no tendrán anda claro a lo que aferrarse. Serán personas “fuera de su tiempo”, y eso podría convertirse en el tema de una Temporada entera si lo deseáis. Explorar lo que no pone en los historiales de los personajes, detallar sus amistades, familiares, metas, etc. puede ser una experiencia narrativa intere-

sante para un grupo dispuesto a acometerla, y la trama resulta lo suficientemente sugerente como para dar pie a varios Capítulos sin demasiado esfuerzo. Ahora la historia dejará de saltar entre tiempos, sólo queda una línea temporal, la que los personajes jugadores escriban con sus acciones a partir de este momento.

PERSONAJES NO JUGADORES

LAURA RODRÍGUEZ (MARTINA KOLLWITZ)

Martina es uno de los agentes occidentales de El Tigre Unido. Nació en Argentina y fue criada por su madre, ocultándose cualquier detalle acerca de su padre. Cuando cumplió la mayoría de edad empezó a investigar por su cuenta y averiguó que su padre había trabajado para el servicio secreto ruso, así que aprovechó una beca de estudios para viajar al país y buscar a su padre. Tardó en encontrarlo, y cuando lo hizo él intentó agredirla al confundirla con un agente enemigo. Ahora su padre trabajaba para El Tigre Unido, y al reencontrarse con su hija creyó que ella también podría ser un buen agente. Durante el año que duró su estancia en Rusia la pulió como un diamante y cuando volvió a Argentina estaba lista para comenzar su entrenamiento como agente de campo. No le sorprendió cuando Martina decidió quedarse en Europa en lugar de volver a casa.

Martina lleva poco tiempo como agente de campo, pero tiene un prometedor futuro por delante. Sus superiores se empeñan en mantenerla alejada de misiones con su padre, pero ella aspira a trabajar con él y demostrarle que es tan buena como él. Mientras tanto, su madre sigue intentando encontrarla y convencerla para que vuelva a casa. Por ahora Martina evita sus llamadas y e-mail, pero no puede evitar sentir ciertos remordimientos.

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

Habilidades: Alerta +1, Armas de fuego +0, Artes marciales (Judo) -2, Atletismo +2, Bellas artes (Escultura) -1, Burocracia +0, Buscar +3, Cerrajería +0, Conducir (Coches) -1, Cultura general +2, Discreción +2, Disfraz +0, Dispositivos +0, Empatía +1, Expresión +2, Falsificación -1, Farsa +3, Idioma (Ruso) -1, Idioma (Inglés) -2, Idioma (Italiano) +0, Idioma (Japonés) -2, Informática +1, Investigación +1, Maña +2, Protocolos +0, Sangre fría +0, Seguridad +0.

Ventajas: Ambidiestro, Mentor (Su padre) 1.

Desventajas: Marcado por su pasado: el pasado de su padre le afectará en el futuro +2.

Puntos de Drama: 1.

Armas: 9mm. (Prec.+0, Daño +2, Alcance 5/20/50, CP A).

AGENTES DE APOYO DE EL TIGRE UNIDO

"Músculos" decididos a no fracasar.

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

Habilidades: Alerta +2, Armas de fuego (Cortas) +2, Armas de fuego (Largas) +0, Atletismo +1, Bajos fondos -1, Buscar +1, Cerrajería +0, Dispositivos -3, Electrónica -2, Explosivos +0, Idioma (Inglés) -2, Idioma (Ruso) +0, Intimidación +1, Protocolos -4, Sangre fría +0, Seguridad -1, Tortura -1, Vigilancia +1.

Ventajas: irrelevantes para la historia.

Desventajas: irrelevantes para la historia.

Puntos de Drama: 1.

Armas: 9mm. (Prec.+0, Daño +2, Alcance 5/20/50, CP A).

GUARDIAS EN "OTRO TIEMPO"

Disfrutan causando dolor.

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

Habilidades: Armas de fuego (Largas) +0, Atletismo +0, Burocracia -3, Buscar +1, Empatía +0, Farsa -2, Idioma (Español) -1, Intimidación +1, Juego +0, Medicina -4,

Pelea +2, Sangre fría +0, Seguridad -1, Supervivencia -2, Tortura +0, Vigilancia +2.

Ventajas: irrelevantes para la historia.

Desventajas: irrelevantes para la historia.

Puntos de Drama: 0.

Armas: rifle (Prec.+0, Daño +4, Alcance 10/100/250, CP D).

AGENTES DE ASALTO EN "OTRO TIEMPO"

Su filosofía es: "quién se queda atrás, se deja atrás".

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

Habilidades: Alerta +1, Armas de fuego (Largas) +2, Atletismo +2, Buscar -1, Conducir (Coches) +1, Discreción +1, Dispositivos -4, Electrónica -2, Explosivos -1, Idioma (Depende de la persona) -4, Intimidación +0, Medicina -3, Paracaidismo +0, Pelea +2, Protocolos -3, Sangre fría -1, Seguridad -2, Supervivencia -2, Táctica +0, Vigilancia +0.

Ventajas: irrelevantes para la historia.

Desventajas: irrelevantes para la historia.

Puntos de Drama: 0.

Armas: rifle (Prec.+0, Daño +4, Alcance 10/100/250, CP D), cuchillo (Daño +2).



**ROGER STEVENSON**

[AGENTE DE CAMPO]

Desde que te mudaste a Europa la vida ha ido a mejor. ¿Quién te iba a decir que hacer el bien iba a ser tan nefasto para tu vida personal? Tú estuviste en las torres el fatídico 11-S, las viste caer con tus propios ojos y tus compañeros del cuerpo de bomberos de N.Y. y tú hicisteis lo que pudisteis por salvar el mayor número de vidas. La televisión os grabó, la prensa os hizo fotos y tú sólo podías pensar en volver una y otra vez a por más gente. Cuando sacaste a aquella embarazada te hicieron la foto que dio vueltas por el mundo entero, “el bombero que salvó más vidas el día de la catástrofe”, “¡El Capitán América!” te bautizaron, no sin guasa.

Luego vinieron las entrevistas personales, las propuestas para escribir un libro sobre tu experiencia, y muchas cosas más. No dejaban de llamar a casa, de espiaros a tu novio y a ti desde coches para haceros fotos que vender a las revistas del corazón y eso fue demasiada presión para él. Se marchó y te dejó solo... o todo lo solo que se puede estar cuando un montón de periodicuchos quieren hacerte noticia.

Entonces llegó Marian Kesh. En lugar de llamar a tu puerta o presentarse en el trabajo como hacían los que te perseguían, ella te abordó montándose en el taxi que cogiste al volver de la comida semanal con tu padre. Con una rapidez sorprendente, te habló de esa “Acción Global” de la que habías oído hablar recientemente y de la posibilidad de unirse a ella. Te ofreció un extraño teléfono sin compromiso alguno, y lo aceptaste sin saber muy bien por qué.

Una noche de madrugada el teléfono sonó. Una voz femenina te dijo que muy cerca de tu casa un hombre estaba siendo perseguido y que necesitaba tu ayuda. Sin pensarlo, te pusiste la primera ropa que pusiste y corriste en su ayuda. A partir de ese momento ya no había vuelta atrás. Estabas en Acción Global. Trataste de hacerle ver a Kesh que no eras la persona más apropiada, que te conocían en toda la ciudad, y ella te dio la clave: “Múdate”, dijo, “Vente a Europa, con nosotros, te conseguiremos un empleo”. Desde entonces trabajas a tiempo completo para Acción Global y tienes una bonita casa en York. Es agradable volver a ser anónimo.

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

Habilidades: Alerta +1, Atletismo +5, Buscar +1, Conducir (Camiones) +2, Conducir (Coches) +2, Cultura general -2, Idioma (Inglés) +0, Idioma (Italiano) -1, Investigación -3, Mecánica -2, Medicina -2, Oficio (Bombero) +3, Pelea +5, Sangre fría +5, Seguridad +0. Táctica -1.

Ventajas: Sosegado +1, Sueño ligero +1.

Desventajas: Secreto 1.

Puntos de Drama: 1.



THORLIEF GELMON

[AGENTE ESPECIAL]

Libertad. Justicia. Igualdad. Responsabilidad con la tierra. Estos valores y otros igual de elevados han sido los que te han mantenido siempre en la dirección correcta. En tu Suecia natal compaginabas tu trabajo a media jornada en la construcción con la participación en diferentes ONGs plantando árboles, recaudando fondos para el Tercer Mundo, y haciendo el bien en general. Ya en aquel entonces te era fácil conseguir que la gente hiciera un poco por la causa, incluso personas que en un principio no estaban en absoluto interesadas por salvar al mundo, paliar el hambre en África o acabar con la injusticia social. Como te decía un amigo "Tienes un pico de oro, eres la clase de persona a la que la gente quiere seguir".

Quizá por eso te hiciste conocido en el ambiente de la acción social, demasiado conocidos, dirían algunos. Organizaste una gran protesta ante una empresa transnacional cuyos vertidos se derramaban al mar y la cosa acabó demasiado mal. A la mayor parte de los manifestantes les soltaron, pero contigo quisieron dar ejemplo: el psicólogo dijo que eras inestable, que tenías delirios, y montaron un juicio para encerrarte en un psiquiátrico. ¡Incluso tu hermano testificó contra ti! Él trabajaba como abogado para la empresa, e hizo la farsa en el juzgado para que te encerraran. El muy cretino, ¿Qué hay de los valores que os enseñaron vuestros padres? Al menos se aseguró de que la empresa no consiguiera toda la publicidad que quería, porque tu nombre no trascendió. Pasaste un año entero en el psiquiátrico, y no fue agradable. No es un sitio donde un hombre cuerdo pueda hacer amigos.

Cuando saliste de allí recuperaste tu anterior vida, aunque dejaste cualquier trabajo que no fuera la ayuda social. Un día, una de las ONGs para las que trabajabas sorprendió al mundo entero al dar el pistoletazo de salida a Acción Global. Sí, está claro que fueron cautos y que no existe ninguna prueba que les vincule con la organización de Marian Kesh, pero todos los que se movían por ahí saben que les habían apoyado. De hecho, en cuanto te enteraste te pareció una idea tan increíblemente buena que trataste de conseguir una entrevista con Kesh, a la que habías conocido fugazmente en una fiesta. En la entrevista le dijiste que estabas entusiasmado con su proyecto y querías formar parte. Ella te admitió sin reservas, y te convertiste en uno de los primeros miembros de Acción Global. Aunque estás en buena forma, no te suelen llamar para misiones en las que la acción sea lo principal, sino todo lo contrario: eres un símbolo, la clase de persona que convence a los demás con las palabras y con el ejemplo, y tus misiones suelen consistir en dar convincentes discursos defendiendo a la organización, en ganarte la confianza de alguien para la organización, y cosas así. Lo más convincente de ti es que nunca les mientes o les engañas, sólo les explicas las cosas tal y como son, y por lo general la gente acaba comprendiéndote.

¿Y el asunto del psiquiátrico? Bueno, aunque no te avergüenzas de ello descubriste que mencionarlo suele causar reservas en la gente, así que lo omites. No se lo dijiste a nadie en Acción Global, ni falta que hace. Estuviste allí por la manipulación del poder, no por que estuvieras loco, da igual lo que pusieran los papeles.

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

Habilidades: Alerta +1, Atletismo -1, Bajos fondos -1, Burocracia +0, Conducir (Motocicletas) +0, Conocimiento académico (Ciencias políticas) +2, Cultura general +2, Empatía +1, Expresión +5, Farsa +4, Idioma (Inglés) +1, Idioma (Sueco) +2, Liderazgo +5, Negociación +5, Paracaidismo -3, Sangre fría +2, Vida social -2.

Ventajas: Famoso +1, Guapo +1, Influencia +1, Reputación +1, VIP +1.

Desventajas: Adicción (Hachís) 1, Antecedentes penales 1, Secreto 1.

Puntos de Drama: 2.



**BART CLINTON**

[AGENTE DE CAMPO]

En las películas muchas veces hablan de los militares como tú, de cómo la guerra os cambia por dentro y por fuera, de cómo luego os escupe y os devuelve a un mundo que ya no es el vuestro. Ése podría ser tu caso, sólo que a ti te vomitaron al mundo exterior, y todo por culpa de Bridges.

Estabas en Irak, trabajando como francotirador. Eras bueno, muy bueno, tanto que decían que tenías un “ojo de halcón” para tu trabajo. Era de noche, y te habías apostado en lo alto de un edificio cuando estalló un tumulto entre tus compañeros y los iraquíes. La cosa se puso fea, y decidiste disparar a uno de ellos con la esperanza de que les disuadiera, como te habían enseñado... y Bridges se movió, y eso lo jodió todo.

Bridges era miembro de tu unidad, un miembro con el que además no te llevabas demasiado bien. Tu disparo le reventó la femoral y le causó una muerte nada agradable mientras tus otros compañeros luchaban por su vida y tú te quedabas paralizado por lo que acababa de ocurrir. Cuando todo se resolvió y volvisteis a la base, notaste como tus compañeros te mirasen como si lo hubieras hecho intencionalmente. Al principio, aún en shock, no le diste importancia, pero cuando tu superior te mandó llamar y dijo que el incidente iba a ser investigado supiste que estabas jodido. Toda la mierda salió a la luz y un fallo en medio de una jodida noche de perros se convirtió en un siniestro plan de muerte para Bridges. Mientras tus compañeros seguían muriendo, tú te enfrentabas a un absurdo juicio que te llevó a una cárcel militar y a perder todo el respeto y cariño de tus compañeros.

Cuando volviste a EEUU deseoso de encontrarte con tu familia descubriste que tu mujer te había puesto los cuernos con un contable y le partiste los morros al estúpido ese. Ella aprovechó la jugada para pedir el divorcio y quedarse con vuestra hija (a la que obviamente había puesto en tu contra), con la casa, y con todo, incluso con el puto chevy que estabas reparando en el garaje. Te habían dejado sin nada, joder.

Entonces apareció Marian Kesh y te ofreció usar lo único que te quedaba (tu talento con las armas) en pos de un bien mayor. Te ofreció entrar en Acción Global y... joder, esa tía es convincente. Le dijiste que sí, y aquí estás. No sabes si te sientes bien o mal, pero es mejor hacer esto que seguir compadeciéndose mientras bebes whisky barato en una bolsa de papel.

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

Habilidades: Alerta +2, Armas de fuego (Cortas) +3, Armas de fuego (Largas) +5, Armas de fuego (Pesadas) +0, Atletismo +3, Buscar +2, Conducir (Camiones) -1, Conocimiento no académico (Irak) -3, Cultura general -2, Discreción +5, Dispositivos +0, Explosivos +0, Idioma (Inglés) +2, Idioma (Iraqí) +0, Medicina +0, Paracaidismo +1, Pelea +3, Sangre fría +2, Seguridad +0, Supervivencia +0, Táctica +1, Vigilancia +3.

Ventajas: Impávido +1, Sentido agudo (Vista) +1, Talento (Armas de fuego: largas) +1.

Desventajas: Antecedentes penales 1, pobreza 1, secreto 1.

Puntos de Drama: 2.



DR. BRUCE BENNETT

[AGENTE ESPECIAL]

El mundo de la ciencia no es como el de la política o la prensa rosa. En ciencia, ser “famoso” es que cien tipos en todo el mundo hayan oído hablar de ti, y te hayan citado un par de veces aunque no hayan leído tus artículos. Aunque ya lo sabías cuando te metiste allí, no puedes evitar irritarte al pensar que hay gente que por acostarse con alguien recibe mucho más prestigio social. Quizá por eso tus intereses de investigación siempre se dirigieron a la química aplicada, donde al menos tu trabajo sirviera para algo que se utilizase en el mundo real.

Un día, el vicerrector de investigación de tu Universidad te mandó llamar y te preguntó si tenías problemas con tus compañeros de trabajo. Tú creías que no era así, pero te hizo ver que todos los que trabajaban contigo pedían traslados o dejaban sus empleos para dedicarse a otra cosa. El vicerrector había indagado un poco más y, según parece, tus compañeros pensaban que eras “temperamental”, que cuando te enfadabas tenías estallidos de ira y te convertías en una mala persona. Eso te ofendió tanto que te marchaste. Afortunadamente para ti, con tu currículum era fácil encontrar trabajo en la empresa privada.

Pero un día ocurrió: tu mujer había metido la pata otra vez y había comprado cerveza sin alcohol en lugar de la cerveza especial que te gusta. No pudiste soportar verla quejarse una y otra vez y tuviste que hacerla callar como siempre, con una bofetada. Ella rompió a llorar y trataste de callarla. ¿Y que hizo ella? Denunciarte por malos tratos. La muy zorra...

Te fuiste de casa (orden de alejamiento), dejaste a los pocos amigos que tenías (ella los puso en tu contra) y te entregaste sólo a tu trabajo. Creabas compuestos que te pedían, uno tras otro, sin preguntarte demasiado para qué se usaban. Luego descubriste que tu empresa tenía contratos con Defensa, y que muchos de ellos se usaban en el ámbito militar. Aquello siempre te había resultado profundamente desagradable, pero como ahora tu trabajo era lo único que te quedaba, seguiste adelante.

Un día, Marian Kesh te abordó y te ofreció unirse a Acción Global. Inicialmente lo rechazaste de plano, pero la forma de hablar de esa mujer te desarmó, y acabaste pidiéndole ayuda para lavar tu conciencia, para reducir tus ataques de ira y para volver a ser una buena persona, si se que alguna vez lo fuiste. Ella te aseguró que trabajando en Acción Global lo conseguirías y, aunque llevas poco tiempo, crees que efectivamente puede haber luz al final del túnel.

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

Habilidades: Alerta +0, Armas de fuego (Cortas) +1, Burocracia +2, Buscar +2, Conducir (Coches) +1, Conocimiento académico (Química) +4, Conocimiento no académico (Plantas) +1, Cultura general +3, Electrónica +2, Explosivos +2, Expresión -1, Falsificación -1, Farsa +1, Idioma (Alemán) +2, Idioma (Italiano) +2, Informática (+2). Intimidación +1, Investigación +3, Medicina +3, Protocolos +0, Táctica +1, Tortura -1.

Ventajas: Alta autoestima +1, Contactos (Investigación científica) +1.

Desventajas: Desapacible 1, Obsesión (Trabajo) 2.

Puntos de Drama: 3.



HISTORIALES ADICIONALES PARA LOS PERSONAJES PREGENERADOS

ROGER STEVENSON

La verdad es que volver a pensar en EEUU te recuerda cómo toda tu vida se torció. Antes de que Kesh llegase la vida se te hacía muy cuesta arriba, y sólo una cosa te permitía salir adelante: los antidepresivos. Cuando el médico dejó de darte recetas y te sugirió desintoxicarte no sabías qué hacer. Pensaste en suicidarte, pero entonces te uniste a Acción Global y pensaste que podrías superarlo por ti mismo, así que no dijiste a nadie la ansiedad que cada vez te carcomía más y más. Fue en aquel momento cuando te enganchaste a un tipo que te las mandaba sin preguntas, y por debajo del precio de coste. Luego descubrirías que el precio era mucho más elevado de lo que parecía: pertenecía a una organización criminal conocida como La Liga de los Nueve, y te chantajeó para que informaras de las misiones que realizabas como miembro de Acción Global. Si decías algo, entonces Kesh se enteraría de tu adicción y de que les habías estado pasando información, aunque no lo hubieras hecho de momento. Te convenciste de que no tenías alternativa y empezaste a pasarle información. La última vez que lo hiciste fue, precisamente, cuando te dirigías a evitar un atentado en un centro comercial en Los Ángeles...

BART CLINTON

La estancia en una cárcel como en la que te tocó estar a ti es dura, muy dura. Muchos hombres se volvían locos, o decidían dar fin a su vida. Pero tú eras un superviviente. Por eso cuando uno de los guardias te ofreció hacerte la estancia mucho más liviana, y facilitar tu salida, aceptaste, no importaba el precio que se pusiera. Después lo descubriste: el guardia pertenecía a una organización criminal conocida como "La Liga de los Nueve" y ellos te convencieron para entrar en Acción Global. Es más, te obligaban a pasarles información sobre tus actividades bajo amenaza de desvelar tu doble juego a la organización, lo que sería una sentencia de muerte. Y tú eres un superviviente. Te convenciste de que no tenías alternativa y empezaste a pasarle información. La última vez que lo hiciste fue, precisamente, cuando te dirigías a evitar un atentado en un centro comercial en Los Ángeles...

THORLIEF GELMON

La estancia en el psiquiátrico era insufrible. Afortunadamente, la llegada de un amigo, Bram, te hizo sobrellevarlo. Bram era, junto a ti, el único cuerdo en un lugar repleto de locos, y tenía una conversación agradable que hacía que los días pasaran más rápido. Pocos días antes de que tú salieras Bram recibió su permiso de salida, y prometió verte fuera. Cumplió su palabra y os convertisteis en buenos amigos. Tanto es así que él fue quien te animó a unirse a Acción Global y siempre mostraba mucho interés por lo que hacías. Sin darte cuenta, te volviste dependiente de él. No era nada sexual, sencillamente necesitabas verle, hablar con él y en general contarle todo. Era una dependencia psicológica. Más adelante te enteraste que Bram trabajaba en un grupo secreto conocido como "La Liga de los Nueve", pero eso ya no importaba, Bram era tu amigo y nunca había usado la información que le pasabas. La última vez que le pasaste información fue, precisamente, cuando te dirigías a evitar un atentado en un centro comercial en Los Ángeles...



DR. BRUCE BENNETT

Tu furia te pierde. Hace tiempo te tocó trabajar con una compañera que parecía creerse más lista que tú, no cesaba de recordártelo, de decir cómo había que hacer las cosas, etc. Llegó el momento clave, y la cosa se descontroló. Conseguisteis vuestro objetivo, pero esa tía quería atribuirse todo el mérito. Sin saber muy bien como, acabaste matándola, como casi ocurrió con tu mujer. Entonces, como caída del cielo, apareció La Liga de los Nueve, una organización de espionaje dispuesta a ocultarlo todo... a cambio de tu colaboración futura. Te convenciste de que no tenías alternativa y empezaste a pasarles información. La última vez que lo hiciste fue, precisamente, cuando te dirigías a evitar un atentado en un centro comercial en Los Ángeles...

¡El primer *oneshot* de **EYES ONLY** ya está aquí!

OTRO TIEMPO es una historia autoconclusiva para un Director de Juego y cuatro personajes jugadores ambientada en la misteriosa organización **Acción Global**. Los personajes, miembros de la organización, tendrán que esclarecer el robo producido en un laboratorio en Bolonia a la vez que participan de una historia acaecida en otro tiempo. ¡Dos historias en una!

OTRO TIEMPO incluye:

- Cuatro personajes pregenerados totalmente involucrados en la historia.
- Dos historias entrelazadas por medio de recursos narrativos. ¡Olvídate del clásico planteamiento – nudo – desenlace!
- Un misterio que ni siquiera el Director de Juego sabrá cómo resolver hasta el mismo momento en que se produzca.

Pedro J. Ramos, autor de **EYES ONLY**, nos brinda en **OTRO TIEMPO** la primera oportunidad de jugar una historia completamente integrada dentro del trasfondo de este juego de espionaje. Un *oneshot* muy especial, pues se trata de una edición limitada no disponible en tiendas.



**EDICIÓN
ELECTRÓNICA**

**NSR
EDICIONES**

