

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

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

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

## ¿QUÉ ES ASÍ COMIENZA?

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

## EL MUNDO DE EYES ONLY

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

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

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

## ORGANIZACIONES DE EYES ONLY

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

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

veteranos de guerrilla como por académicos excepcionalmente cultos.

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

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

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

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

