

OPERACIÓN TEMPLAR

Mi nombre en clave es Templar. Soy un agente de las fuerzas especiales del gobierno. Perdón. Soy el mejor agente de las fuerzas especiales del gobierno. Pero en mi última misión me tendieron una trampa y aquí estoy, preso en esta mierda de sala de torturas, esperando a ver el rostro del tipo que está detrás de todo esto. ¿Por qué? Muy sencillo. Esta situación no es más que un bache. Voy a escapar. Voy a completar mi objetivo. Y voy a encargarme de quien me ha tendido esta trampa.

RESUMEN

La última misión se torció. El gobierno envió a su mejor agente junto a su equipo para llevar a cabo una operación de máxima urgencia, pero parece que un topo los ha vendido. Ahora el agente de campo está atrapado en una sala de tortura, esperando una oportunidad para poder fugarse y volver a contactar con su equipo para finalizar el trabajo.

ESCENARIO

La sala de torturas es el escenario central en el que converge toda la aventura, ya que marca el presente y el punto de partida para el desenlace. Con todo, la partida está pensada para ser jugada principalmente mediante flashbacks.

El topo que está detrás de la traición quiere algo de Templar y no va a escatimar recursos para obtener la información que busca. Al finalizar cada flashback la escena vuelve al presente para continuar la tortura y hacer avanzar la historia.

Templar es un tipo duro e intentará resistirse a las artes de los torturadores. Algunas veces lo conseguirá, pero en otras revelará información. Los jugadores deben decidir al final de cada una de las escenas que van creando (flashback) cuándo ceder y cuándo revelar información.

Cada vez que Templar dé información sensible o pierda el conocimiento se producirá un flashback. Serán siempre recuerdos recientes de Templar, aunque tendrán impacto en la trama de su última misión. Todos los participantes pueden invocar un flashback cuando deseen, aunque sería preferible que lo hiciesen por turnos. Estos flashbacks son recuerdos recientes de Templar con una importancia clave en la última misión. ¿La escena tiene lugar antes o durante la misma? ¿Dónde estaban Templar y su equipo? ¿Había otros personajes implicados? ¿Qué objetivo tenían entre manos? Las escenas deben ser dinámicas, directas y autoconclusivas, pese a lo que sería positivo que siempre queden cabos sueltos en la narración.

PERSONAJES

En la misión están involucrados Templar y su equipo (si hay varios jugadores podrán repartirse los roles según estimen oportuno). El equipo de Templar tiene como función principal ayudar con datos que envían a través de los avanzados dispositivos tecnológicos que porta el agente.

TEMAS

Los flashbacks pueden abarcar todo tipo de situaciones, pero es importante que giren en torno a la misión y sumen información a la historia. Algunos ejemplos de escenas son: la infiltración en el laboratorio, un tiroteo, una fuga tras una explosión, la obtención de datos cifrados, un pirateo de sistemas de se-

guridad, el robo de informes confidenciales, una discusión con un futuro desertor, la negociación sobre el filtrado de datos a medios de comunicación, etc. Elige un tema para cada escena y dótala de profundidad, consiguiendo así hacer más intensa y creíble la narración.

RESOLUCIÓN

No revelar nada es peligroso para Templar, ya que los torturadores pueden considerar que no van conseguir datos interesantes... en cuyo caso acabarán con su vida. Por eso es importante jugar con la información que se oculta y se revela para ganar tiempo.

Cuando el director de juego considere que la sesión ya ha dado todo de sí, se terminarán los flashbacks y se resolverá el presente en función de lo que se haya narrado. ¿Conseguirá Templar liberarse de sus torturadores, completar la misión y atrapar al topo?