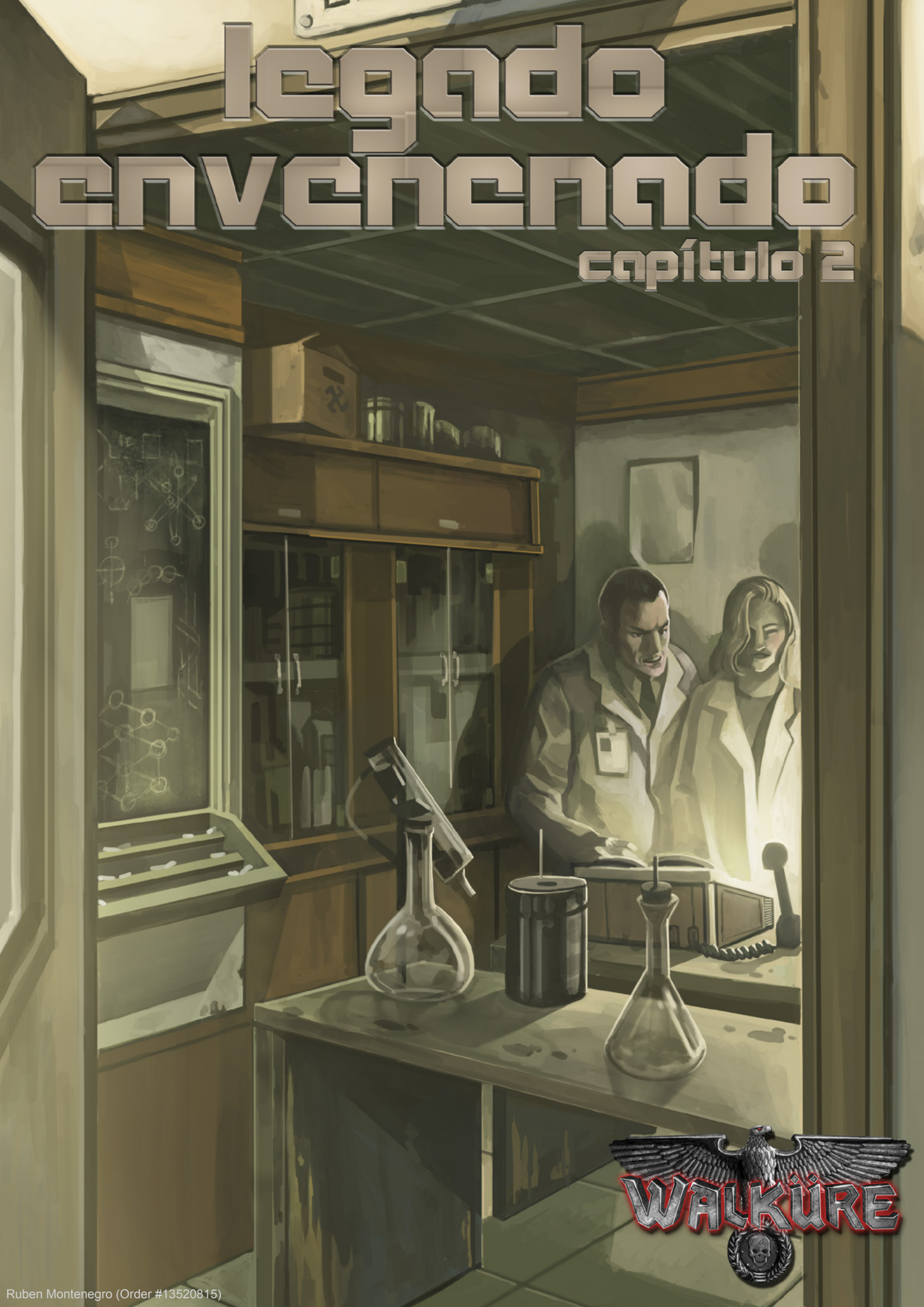


legado envenenado

capítulo 2





Créditos

Idea original de Walküre: Pedro Gil

Idea original de Legado Envenenado: Rufino Ayuso

Escrito por: Carlos Prats y Fernando Autrán

Editado por: Pedro Gil

Director artístico: David Hueso

Diseño gráfico, maquetación y planos: Francisco Solier

Diseño de portada: David Hueso

Diseño de logo de Walküre: Diego Pérez Galindo

Ilustraciones interiores: David Hueso y Jorge García

Corrección: Daniel P. Espinosa

Agradecimientos: A Daniel P. Espinosa por venir al rescate y unirse a Green Dog como nuestro corrector de texto y estilo (además de todo lo adicional que puede aportar). A los que se han mantenido fuertes en el estudio tras el chaparrón. Si hemos sobrevivido a esto podemos sobrevivir a lo que sea. A Pedro Gil por seguir dándonos bombo de manera oficial. Y, sobre todo, a todos vosotros por la paciencia. Este capítulo ha sido más que un parto pero confiamos en que la espera haya valido la pena.

<http://www.studiogreendog.com/>



Índice

INTRODUCCIÓN	6
ANTECEDENTES	6
CAPÍTULO 2: REVELACIÓN	7
PERSONAJES DE LA TRAMA	8
DOCTOR JAKOB SEGAL	8
DOCTOR MANFRED SCHOLZ	10
ENFERMERA LIESA KLIEN	11
COMANDANTE KARSTEN HARTMANN	13
SOLDADO PATRICK BERGER	14
SEÑORA AUNG SUU	15
EL RESTO DEL PERSONAL Y OTRAS CONSIDERACIONES	16
TAMN GREEN	18
PLANTA 1	18
PLANTA 2	19
SÓTANO 1	21
SÓTANO 2	22
LA HISTORIA: EVENTOS DE LA TRAMA	25
DESENLACES DE LA AVENTURA	32
FINAL 1: LA AMBICIÓN DE UN GENIO	32
FINAL 2: EL PRECIO DE LA VICTORIA	32
FINAL 3: AL SERVICIO DEL REICH	33
FINAL 4: LAS MANOS MANCHADAS	33
FINAL 5: LA MUERTE SALVADORA	34
CHECKBOX	35



capítulo 2

legado envenenado

Introducción

7

6

Capítulo 2: Revelación

Personajes de la trama

8

18

Tamn Green

La historia:

25

Eventos de la trama

32

Desenlaces de la aventura

Checkbox

35



Introducción

Lo único necesario para que el mal triunfe es que los hombres buenos no hagan nada.

Edmund Burke

Bienvenido a **Revelación**, el segundo capítulo de **Legado Envenenado**, una campaña de **Walküre**.

Si estás aquí es porque seguramente ya habrás jugado o leído **Hallazgo**, la primera parte de esta campaña. Esta nueva aventura se desarrolla en un momento de la historia de **Walküre** anterior a aquella. Como sabrás, en el capítulo previo los PJs encontraron una grabación que registraba sucesos acontecidos hacía más de cien años en la base Tamn Green, un centro de investigación escondido en la selva birmana. Ahora, en este nuevo capítulo, podréis jugar cómo llegaron a producirse esos acontecimientos. Debes tener en cuenta, eso sí, que la forma en que consiguieron dicha grabación influirá en lo que los PJs verán o no en esta aventura, de igual manera que lo que hagan en ella afectará al futuro de la campaña.

Si no has jugado o leído el primer capítulo, también puedes dirigir **Revelación** como si se tratara de una aventura aislada, puesto que la hemos preparado para que puedas utilizar todos sus elementos sin ninguna dificultad.

Nuestro objetivo con **Revelación** no es solo ofrecer una historia trepidante, con diferentes caminos y finales, sino también proporcionarte mucho material que puedas usar en tus partidas regulares. Aquí encontrarás PNJs con personalidades e historias sugerentes, una base detallada en un escenario exótico, una estructura abierta de eventos que evita toda linealidad en la trama y que podrás incluso adaptar a otras aventuras, y varias resoluciones de la historia según las elecciones de los jugadores.

En resumen, un sinfín de material aprovechable. ¡Esperamos que lo disfrutes!

ANTECEDENTES

En 1943 se edificó una base científica alemana en Birmania. En aquel momento el país estaba controlado por los japoneses, de modo que esa construcción fue una forma de acercar posturas y promover acuerdos entre el Tercer Reich y el Imperio del Japón. Los principales campos de investigación del centro eran la genética y la medicina. La base llevó a cabo sus labores con eficiencia durante casi veinte años a las órdenes del científico y doctor en medicina Jakob Segal.

Sin embargo, en 1960 llegó al lugar el doctor Manfred Scholz, un genio joven y ambicioso. Este doctor fue tomando control de la base poco a poco, hasta que fue nombrado nuevo jefe del proyecto. La investigación fue avanzando a mayor velocidad desde entonces, pero los resultados se fueron volviendo inquietantes.

La aventura comienza en 1965. El ahora conocido como Proyecto Gen se ha ido centrando cada vez más en la creación de armas biológicas en la forma de virus capaces de seleccionar objetivos por medios genéticos. No obstante, existe algo oculto en las intenciones del doctor Scholz. El concepto de raza aria ha cobrado en él un nuevo significado, y la base Tamn Green está siendo el campo de pruebas para sus ideas. Han pasado ya cinco años desde su llegada, y también ese ha sido el tiempo transcurrido desde que los protagonistas de nuestra historia entraron a formar parte del centro.

Pronto los PJs descubrirán un proyecto siniestro y, quizás, la forma de detenerlo.



Capítulo 2: Revelación

Como hemos dicho, la historia se inicia en 1965, poco después del nombramiento del doctor Manfred Scholz como jefe del Proyecto Gen. Los PJs son parte del personal de la base. Para que los jugadores los definan, basta con que elijan entre las plantillas de técnico, científico o soldado y ajusten sus puntuaciones al nivel de poder que hayas escogido para esta aventura. Eso sí, debes tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- Todos los PJs deben ser alemanes, aunque los mismos jugadores podrán decidir lo cercanos que son a la ideología nazi.
- Deben tener algo de humanidad y moral para que los eventos de la historia puedan afectarlos.
- El hecho de que convivan de forma diaria en Tamn Green puede bastar para definir la relación que existe entre ellos. Sin embargo, puedes añadir otras relaciones si quieres, o bien dejar que lo hagan los jugadores si consideras que así resultan más apropiadas.

A diferencia de **Hallazgo**, que es de corte más tradicional, esta aventura no sigue una trama lineal, sino que usa una estructura abierta basada en eventos. Podrás ir eligiendo cuáles son los que tienen lugar en cada momento apoyándote en cómo vayan reaccionando a ellos tanto los personajes de

los jugadores como los diferentes PNJs. A esta estructura abierta hay que añadir cinco finales distintos, los cuales serán el resultado de la aportación de los jugadores; ellos serán los que decanten el final de la historia hacia uno u otro lado.

Para conseguirlo sin ponerte en un aprieto a ti, como director de juego, hemos estructurado la aventura en tres secciones.


Por un lado, encontrarás una exposición de los PNJs que serán relevantes para el desarrollo de **Revelación**, con sus diferentes motivaciones, su personalidad definida con claridad y su historia.

Por otro, una descripción de la base Tamn Green al completo, con cada zona explicada, un mapa ilustrativo y datos sobre las funciones de cada sección y sobre quién tiene permiso para actuar en cada una.

Por último, los eventos que se irán desarrollando durante la aventura y que serán el fundamento de la misma. A lo largo de los días que los PJs pasen en Tamn Green, estos deberán descubrir, investigar y sobrevivir mientras se ven cada vez más atrapados en el caos y la locura con la que el doctor Scholz irá impregnando el lugar.

EVENTOS PARCIALES

En el Capítulo 1, **Hallazgo**, existían dos formas de conseguir la grabación de la base. Esta se encontraba en una grabadora antigua y de poca calidad. Debido a ello, lo que los nazis habrían logrado grabar con sus propios dispositivos habría sido solo una fracción de su contenido. Incluso aunque en ese capítulo los PJs hubieran llegado a interrogarlos para conseguir la información, estos no habrían recordado más que la que quedó registrada en sus aparatos.

Esto tiene su reflejo en esta aventura. Por una parte, si los PJs del Capítulo 1 obtuvieron la grabación a través de los nazis, les faltarán datos sobre lo sucedido. Esto lo hemos representado en este Capítulo 2 eliminando a un PNJ, la señora Aung Suu, además de algunas zonas y eventos. Estas carencias no harán imposible la aventura, pero sí la dificultarán. Ignora, pues, los personajes, zonas o eventos que tengan la siguiente marca: 

Por otra parte, si los PJs obtuvieron la grabación original o si estás jugando **Revelación** como una aventura aislada, utiliza todos los elementos que te proporcionamos, tengan o no marca.



Personajes de la trama

A continuación ofrecemos una lista de los PNJs que serán relevantes para el desarrollo de **Revelación**, con sus diferentes motivaciones, una definición clara de su personalidad y las posibles reacciones a los sucesos listados en el apartado de eventos.

También añadimos una sugerencia de talentos y habilidades para crear las correspondientes fichas, ya que, como en el capítulo anterior, preferimos dejar libertad para que cada director de juego las adapte al nivel de poder que crea adecuado.

DOCTOR JAKOB SEGAL

Edad: 58 años

Posición: Investigador de alto rango. Anterior responsable del Proyecto Gen

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Un hombre canoso con apariencia de ser más mayor de lo que su edad indica. En su rostro se ven signos inequívocos de una profunda preocupación, y su actitud suele ser resignada. Sus manos, siempre inquietas incluso aunque esté sentado con los brazos cruzados, delatan una constante intranquilidad.

DESCRIPCIÓN PSICOLÓGICA

El doctor Segal es una persona responsable y recta, alguien firme en su trabajo y en sus ideas. Investigador por vocación, interesado siempre en la evolución de la medicina y en los descubrimientos relacionados con la genética, no se puede decir que sea amigo de la ideología nazi. Eso no quiere decir que esté en contra de ella ni que vaya a jugarse el pescuezo por oponerse a las órdenes del Reich, pero tampoco significa que apoye su filosofía radical. El doctor sabe lo que tiene que hacer y seguirá cualquier orden de un superior al pie de la letra; al menos, mientras esté en la base. Sin embargo, quizás se vea en un conflicto moral cuando tengan lugar los eventos que sacudirán Tamn Green.

El doctor nunca hablará más de lo necesario ni llevará la contraria a sus superiores de forma pública, y esperará la misma obediencia de aquellos que están a sus órdenes.

HISTORIA

Jakob Segal había trabajado en Tailandia en una investigación que formaba parte de sus estudios. Por tanto, conocía bien la zona cuando fue recomendado para dirigir una nueva base de investigación en Asia.

Él mismo sugirió la selva de Birmania como un buen lugar para mantenerse apartados del cenit del conflicto en Europa. Lo que el Eje no esperaba era que la guerra se desarrollase como hizo. Aun así, Birmania continuó durante años influenciada por Alemania, lo que permitió a Jakob seguir desarrollando sus estudios como investigador jefe, junto con su equipo. Los principales campos en los que indagaban eran la genética y las armas biológicas; buscaban la forma de desarrollar estas últimas como algún tipo de virus inteligente.

Todo fue bien durante veinte años, hasta la llegada del doctor Manfred Scholz. A pesar de la admiración que muchos investigadores de la base sintieron enseguida por él, a Jakob nunca le gustó porque le pareció que ocultaba algo. Este irá viendo confirmadas sus sospechas según vayan teniendo lugar los sucesos de esta aventura.

OBJETIVO

Se podría decir que Jakob ha perdido su objetivo en la vida al verse desplazado por Manfred y al ver cómo este desviaba el rumbo de su investigación. Sin embargo, si pudiera revelar la verdadera cara de ese genio desequilibrado de Manfred, su existencia cobraría un nuevo sentido.

SUGERENCIAS PARA FICHA

Recomendamos utilizar la plantilla de Científico (pág. 126 del reglamento de **Walküre**). Los talentos más adecuados son: Voluntad de hierro, Doctorado en Biología (Virología). Aspectos: De jefe a peón, En un mar de dudas.





DOCTOR MANFRED SCHOLZ**Edad:** 27 años**Posición:** Jefe científico de Tamn Green**DESCRIPCIÓN FÍSICA**

Es un hombre joven de rostro alegre. Lleva unos grandes anteojos y una corta melena castaña recogida en una coleta. Siempre luce en el uniforme científico las condecoraciones e insignias correspondientes a su rango. De porte elegante, pulcro y afeitado de forma impecable.

DESCRIPCIÓN PSICOLÓGICA

Ya desde pequeño Manfred no solo demostró un gran talento natural y un ingenio inigualable, sino que además manifestó unas singulares habilidades sociales, las cuales habían sido siempre la carencia de muchos destacados científicos. Maestro de la etiqueta y la compostura, fue conocido como el Howard Hughes alemán.

Sin embargo, si alguien consiguiese atisbar su interior encontraría algo terrorífico: un idealista con una filosofía radical y clara sobre qué debe hacerse por el bien de la humanidad. Para Manfred, cualquiera que se oponga a sus ideas solo es un idiota cuyo destino fatal no puede ser sino un castigo justamente merecido. La riqueza, el éxito o la fama que Manfred ha conseguido no han sido más que consecuencias de sus grandes dotes naturales y de su magnificencia, pero su única y verdadera obsesión, su objetivo en la vida, aún está por llegar; construir una sociedad cuya excelencia sobrepase incluso el elitismo racial del Reich. Manfred no quiere seleccionar nazis; quiere crear nazis perfectos.

Lo primero que todo el mundo ve en el doctor Scholz, y en general lo único, es a una persona amable, gentil, con labia y recursos para todo tema y situación, capaz de hacer sonreír a cualquiera. No obstante, es esa misma habilidad la que le permite convertir en servidores a sus confidentes y alterar el punto de vista de los demás para persuadirlos de lo que desea. Junto a la crueldad, la paciencia es su segunda virtud más destacable; el doctor Manfred es alguien que solo necesita tiempo o bien para reclutar a cualquiera o bien para deshacerse de él.

Tiene, sin embargo, una debilidad; si alguien lo llevase al límite su máscara se podría desbaratar, lo cual lo convertiría en un niño enrabietado que no entendería cómo alguien inferior puede oponerse a él con tanta desfachatez. Aun así, no resultará fácil hacerlo; el doctor Scholz es demasiado precavido como para dejarse arrastrar por impulsos violentos. Además, si llegara a suceder, sabría cobrarse su venganza en el momento adecuado, en su desorbitada (o justa, como él diría) medida.

HISTORIA

Fascinado siempre con el estudio de la vida, la herencia y la posibilidad de manipular la esencia humana, se decantó por la genética en las universidades más punteras. Sus consideraciones sobre la limitada idea de la raza superior nazi y en cómo sería más adecuada una manipulación directa, que no una reproducción selectiva, llamaron la atención del alto mando del Reich y de la sección encargada del Proyecto Gen.

El doctor Manfred Scholz quería jugar a ser Dios, y Tamn Green le ofrecía esa oportunidad. Desde su llegada, el científico utilizó su encanto e ingenio para escalar con rapidez, de tal modo que alcanzó su puesto actual en apenas cuatro años. En la actualidad tiene muchos planes, los cuales van más allá de lo ordenado por sus superiores, y está peligrosamente cerca de llevar sus investigaciones más allá de lo moral y humano.

Está convencido de que nada lo detendrá y de que sabrá castigar a aquel que lo intente.

OBJETIVO

Manfred ha cumplido en gran parte su objetivo: redirigir la anterior investigación genética enfocada a armas biológicas hacia donde él desea, la mejora de la raza humana. Mientras tanto, su intención es apartar o incluso deshacerse de aquellos que se entrometan, en especial de Karsten, el que será nuevo director militar de la base.

SUGERENCIAS PARA FICHA

Recomendamos la plantilla de Científico (pág. 126). Aunque no es habitual en el reglamento, para Manfred sugerimos también aumentar el poder en 50 puntos por encima de los PJs, o al menos dotarlo con 50 puntos de experiencia extra. Los talentos más adecuados son: Carismático (Líder Nato), Sin miedo. Aspectos: Todo por el poder, La voz lógica de un genio.



Posición: Auxiliar clínica de laboratorio

eza y horror.

uidora del Tercer Reich, fiel a sus

de si Manfred sigue ejerciendo su

66 durante los mas de dos anos que

orita Klien ocupa un puesto de au-

demostrar su valia frente al Reich

en precedentes, y fue precisamente

al y como los denomina el doctor

Page 10 of 10

entada sería demostrar al doctor lo

adecuados son: Doctorada en Me-



SOBRE EL

PROYECTO GEN

El proyecto principal que se desarrolla en la base Tamn Green se centró en un primer momento en la creación de armas biológicas selectivas. El objetivo era conseguir una cepa del virus usado en estas armas, la cual modificase el organismo de los aliados y los inmunizara contra su versión completa. Sin embargo, el doctor Manfred vio en ello un medio para conseguir su objetivo final, la creación de una nueva raza basada en su interpretación del superhombre de Nietzsche. El doctor aprovecharía la posibilidad de modificar los genes para potenciarlos. No obstante, pronto se dio cuenta de que para ello iba a necesitar o bien mucho tiempo o bien una bacteria que atacara el organismo infectado y lo hiciese reaccionar. Es decir, un "activador".

COMANDANTE KARSTEN HARTMANN

Edad: 44 años

Posición: Comandante y nuevo director militar de Tamn Green

DESCRIPCIÓN FÍSICA

El comandante Karsten es un hombre de mediana edad que ha sabido mantenerse en buena forma. Su flequillo rubio, bien peinado, sobresale bajo la gorra de oficial. De aspecto muy cuidado, su uniforme está siempre impecable. Unos ojos claros, siempre escrutadores, observan todo con detalle. Si hay algo que el comandante espera es que sus órdenes sean cumplidas sin protesta alguna.

DESCRIPCIÓN PSICOLÓGICA

Nació en Berlín, en una familia de linaje militar. Desde pequeño se lo educó para seguir la estela de su padre y llegar también a ser comandante del ejército. Cumplió siempre, con deber y honor, las expectativas que su familia tenía puestas sobre él. Lo irónico de Karsten es que también es un gran aficionado a la historia y, tal y como su gente más cercana sabe, se hubiera convertido en profesor de no haber sido por la guerra y por la presión familiar. Una de sus frases más recurrentes es: "Aquellos que no atan las marañas del pasado, jamás podrán consolidar el futuro".

Es una persona seria y directa que no se detiene en minucias ni tonterías. Los conceptos que rigen su rutina son: disciplina, deber y honor. Exigente con sus subordinados, no tolera ni la negligencia ni la pereza. Él mismo se autoimpone esas reglas. Sin embargo, cuando finaliza sus tareas y se encuentra en un ambiente de confianza, Karsten se vuelve una persona ocurrente con la que resulta agradable entablar conversación. Siempre tiene consejos útiles para dar, y sus hombres respetan su sabiduría. Lo único que sufren es su manía de aleccionar usando citas de personajes históricos, cosa que por desgracia hace a menudo.

Su mayor facultad es lograr que las cosas funcionen con rigurosidad milimétrica. Es un gran administrador con excelentes dotes de liderazgo y, allá donde sea asignado, cumplirá con las tareas que se le adjudiquen.

HISTORIA

El comandante Karsten es un veterano que luchó en el frente soviético durante la Segunda Guerra Mundial y que participó en diversas contiendas a lo largo del mundo. La Guerra Fría no le ha sentado excesivamente bien, pero se ha ido contentando con sus incursiones en los diferentes conflictos que han ido afectando a los países de influencia alemana. Por eso no entiende esta última misión a la que ha sido asignado, en una base científica y en un lugar de nula importancia estratégica, al menos tal y como él lo ve. Por supuesto, es un profesional y cumplirá con su deber, aunque no esté de acuerdo.

El comandante llegará a la base durante la aventura y reemplazará al actual director militar de la misma. Desde que llegue, la base adquirirá un nuevo ritmo, lo cual será una muestra de su capacidad de gestión. Sin embargo, la situación se estancará cuando desarrolle sus sospechas sobre el doctor Scholz. El comandante no será necesariamente un aliado de los PJs ni está en contra de la ideología nazi, pero no verá con buenos ojos el dominio que está ganando el doctor sobre la base ni su cada vez mayor secretismo acerca de los progresos en el Proyecto Gen. Sospechará que los objetivos del doctor van más allá de las órdenes de sus superiores, y por eso ralentizará adrede sus operaciones hasta que pueda descubrir la verdad que se esconde tras su cara amable.

OBJETIVO

El objetivo que el Reich ha asignado a Karsten es vigilar al doctor Scholz; sin embargo, él irá más allá. Querrá descubrir qué ocurre realmente en la Zona de Seguridad Máxima y qué influencia está ejerciendo sobre el personal de la base. Es incluso posible que no tolere sus métodos o que no acepte el cariz de las investigaciones, y que llegue a intentar detenerlo.

SUGERENCIAS PARA FICHA

Recomendamos la plantilla de Soldado Heer Alemán (pág. 125). Al comandante también sugerimos añadirle 50 puntos de la forma que se considere apropiada. Los talentos más adecuados son: Rango 6, Veterano, Táctica. Aspectos posibles: Eficaz como un reloj, Las órdenes son ley.



SOLDADO PATRICK BERGER**Edad:** 26 años**Posición:** Soldado**DESCRIPCIÓN FÍSICA**

Patrick Berger lleva el pelo rapado y la barba mal afeitada; esto último es algo por lo que suele sufrir amonestaciones. Sus ropas son las de un soldado raso del ejército regular. Es bastante atractivo, con un cuerpo de músculos marcados aunque delgado. Siempre muestra una actitud distraída, lo cual resulta confuso para quienes conocen sus grandes aptitudes para cualquier misión que se le asigne.

DESCRIPCIÓN PSICOLÓGICA

Payaso o loco para algunos, el más valiente soldado del Reich para otros, pocos se quedan indiferentes al ver a este hombre en el campo de batalla. Capaz de mantener la compostura en las situaciones más tensas y siempre el primero en lanzarse al peligro, ha demostrado merecer su renombre en más de una ocasión.

Es de los pocos que puede hacer un chiste o una broma ingeniosa en medio de la refriega, cuando las balas llueven alrededor. Sin embargo, y a pesar de la inyección de moral que esto aporta a muchos compañeros, su estilo no es bienvenido en un ejército que valora ante todo la seriedad y la disciplina.

HISTORIA

Su buena racha terminó el día en que fue sorprendido burlándose de un superior. De inmediato fue asignado al comandante Karsten con orden de reeducación y castigo. Por desgracia, eso fue justo antes de que este fuese enviado a la base Tamn Green.

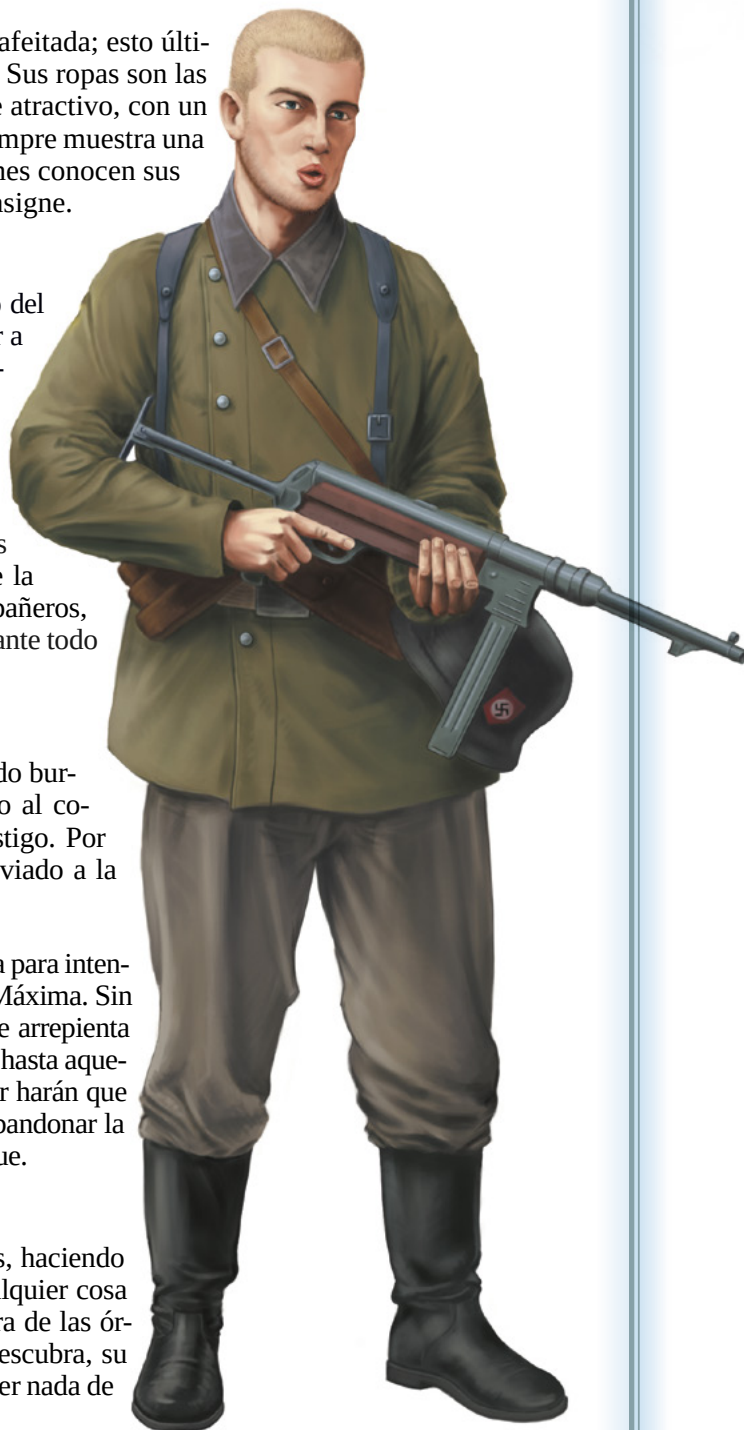
Karsten lo llevará con su equipo y lo usará como espía para intentar descubrir lo que sucede en la Zona de Seguridad Máxima. Sin embargo, pasará poco tiempo antes de que Patrick se arrepienta de la falta de disciplina que cometió y que lo arrastró hasta aquella base. Los eventos que se sucederán a su alrededor harán que el joven se plantee incluso desobedecer al Reich y abandonar la base, y lo llevarán a perder la cordura si no lo consigue.

OBJETIVO

Las órdenes de Patrick serán espiar a los científicos, haciendo énfasis en el doctor Scholz, así como encontrar cualquier cosa que pudiera ser sospechosa, incorrecta o ir en contra de las órdenes del Reich. No obstante, después de lo que descubra, su verdadero objetivo será huir de allí y no volver a saber nada de lo que haya visto u oído en Tamn Green.

SUGERENCIAS PARA FICHA

Recomendamos la plantilla Soldado Heer Alemán (pág. 125). Los talentos más adecuados son: Rapidez, Carismático. Aspectos posibles: Bromista hasta la muerte, No está en el lugar que querría.





SEÑORA AUNG SUU



Edad: 46 años

Posición: Jefa de personal

DESCRIPCIÓN FÍSICA

En su rostro y figura se ve a una mujer que en una época anterior debió ser una guerrera. Se mantiene firme y activa. Su piel morena, junto con sus ojos y cabello oscuros, destaca entre los arios de la base, rubios y de rostros claros. Ella, no obstante, en vez de avergonzarse luce sus rasgos como una muestra de orgullo.

DESCRIPCIÓN PSICOLÓGICA

Una de las pocas birmanas que trabaja en el Proyecto Gen y, por consiguiente, en la base Tamn Green, Aung Suu es la responsable de las relaciones del personal de la base y de los salarios, además de las necesidades psicológicas que un grupo de personas aisladas como este pueda tener.

Es una psicóloga especializada en psicopatología y psicofisiología, además de una mujer paciente, atenta y de gran voluntad. Sabe hacer bien su trabajo y, aunque no es nazi ni comparte su ideología, siempre ha sido capaz aprovechar una oportunidad económica cuando la ha visto. Por eso, cuando surgió la ocasión de unirse a la base, consideró que era un buen momento para asegurar el futuro de su familia.

Aung Suu se preocupa de verdad por la salud de los miembros de Tamn Green. Esa es la razón por la que no se deja ni amilanar ni embaucar por el nuevo jefe del proyecto, el doctor Scholz, y menos aún después de llevar veinte años en su puesto acostumbrada a trabajar con el anterior responsable, el doctor Jakob Segal.

HISTORIA

Aung Suu siempre se comporta de forma profesional y se limita a sus competencias, sin inmiscuirse en asuntos militares ni científicos. Si descubriera los horrores que el doctor Scholz está provocando en el Sótano 2, se mostraría contraria a ellos. Al fin y al cabo, la gente con la que Scholz está experimentando es de su pueblo, y la birmana sería capaz de poner su propia vida en riesgo con tal de detener tamaña locura. Puede ser la mejor aliada de los PJs, pero también la que más se arriesgue, lo cual quizás se convierta en su perdición.

OBJETIVO

Aung Suu no tiene ningún objetivo al principio, pero si llega a saber acerca de los experimentos pasará a tratar de detener al doctor, o incluso el proyecto en su totalidad, a toda costa.

SUGERENCIAS PARA FICHA

Recomendamos la plantilla Doctorado (pág. 126). El talento más adecuado es: Psicoanalista. Aspectos posibles: Preocupada por los suyos, Ve el corazón de las personas.



EL RESTO DEL PERSONAL Y OTRAS CONSIDERACIONES

Los PNJs descritos arriba no son, lógicamente, los únicos de la base, pero sí los de más categoría o los que podrían afectar en mayor medida el desarrollo de la trama. El resto de Tamn Green está formado por diez científicos, diez soldados y cinco empleados de mantenimiento, además de los propios PJs.

Más adelante verás que hay varias menciones al jefe de mantenimiento y al director militar anterior a Karsten. Estos personajes no están descritos en mayor profundidad pues su implicación en la trama no será mayor que la del resto de PNJs de la base no detallados. No obstante, a continuación te damos unas directrices por si quieres incluirlos o ves la necesidad de definirlos durante la partida:

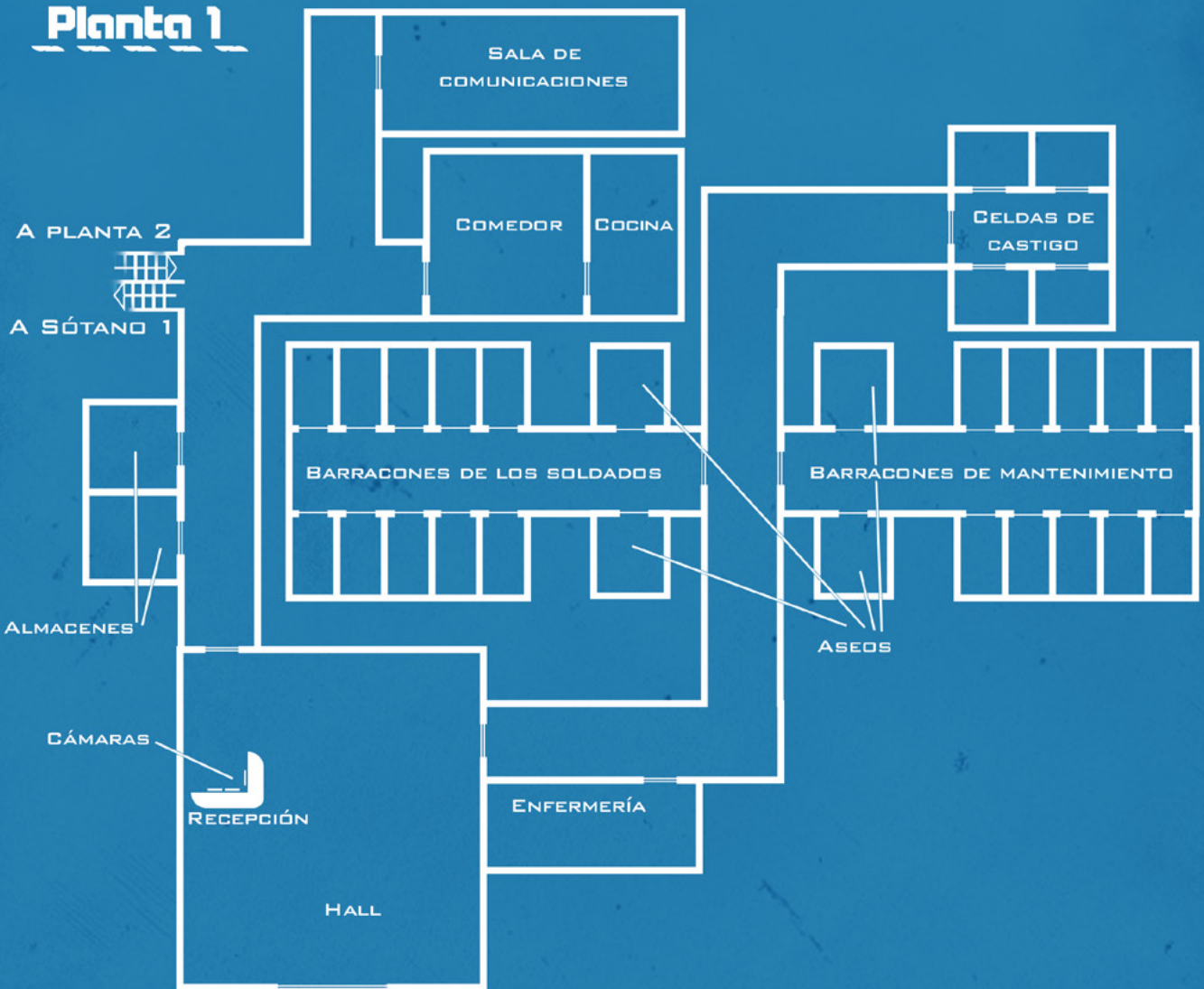
Jan Baermann, jefe de mantenimiento. Nativo alemán, preocupado por su trabajo y nada más. No tiene familia y es de esos hombres que piensa que no la necesitan. Es bueno en lo que hace, y llegó a su puesto a través de la carrera que estudió. No le gusta juzgar a la gente más que por los méritos que consigue. A pesar de que tendrá sus opiniones sobre los diferentes conflictos que detonarán en Tamn Green, no se implicará ni por una facción ni por otra. Él seguirá órdenes del que parezca el líder de la base en cada momento. Para Jan, lo importante es seguir vivo y con trabajo.

Adolf Gehlen, director militar de la base al comienzo de la aventura. El pasado del capitán Gehlen es tan gris como su personalidad. Ascendió sin gloria alguna pero también sin correr ningún riesgo, buscando tan solo seguir en su puesto a lo largo del tiempo. Hoy en día es la sombra del doctor Manfred, aunque no de una forma que a él le guste. Teme al genio, pues sabe que lo supera en muchos aspectos, sobre todo en agudeza e inteligencia, pero su instinto de preservación le hace obedecer y mostrarse siempre complaciente con él. Está influido hasta tal punto por el doctor que, tras sus presiones, ha llegado incluso a aceptar no vigilarlo desde las cámaras de su despacho, y pasa casi todo el día en los laboratorios del Sótano 1 asegurándose de que todo marche bien y de que nadie holgazanee.

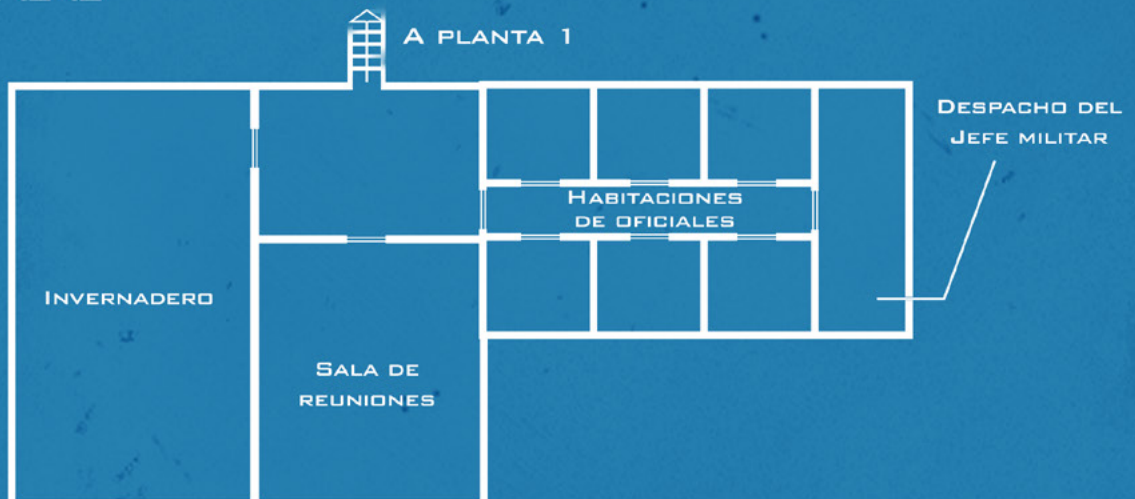
Para estos PNJs no detallados, si las necesitas, puedes utilizar las plantillas de Científico (pág. 126 del manual de Walküre), Soldado Heer Alemán (pág. 125) o Mecánico (pág. 123). Puedes dotarlos también de algún rasgo de personalidad característico para que a los jugadores no les parezcan planos.

Algo de lo que puedes haberte dado cuenta es de que entre los PNJs principales existen varios cuya fidelidad hacia la ideología nazi es dudosa o que incluso son contrarios a ella. Sin embargo, esto no hará que las cosas sean más fáciles para los PJs, pues la mayoría de los miembros de Tamn Green son fervientes seguidores del Reich. Por tanto, los PJs se encontrarán con grandes dificultades si deciden enfrentarse a Scholz por vía política confiando tan solo en el apoyo del resto de la base.

Planta 1



Planta 2



Tamn Green

La base de Tamn Green está situada en una selva de la provincia de Mandalay, en Birmania, oculta en una montaña. La construcción está dividida en cuatro plantas y está excavada en la propia montaña. La primera planta no recibe luz natural salvo cuando la puerta principal está abierta. Al haber menos superficie rocosa en la parte alta, algunas ventanas y orificios bien colocados permiten el paso de la luz en la segunda. Las otras dos plantas son subterráneas, la más profunda de las cuales está ocupada por completo por la Zona de Seguridad Máxima.

La base tiene recursos suficientes como para sobrevivir si ha de aislarse. Posee almacenes con alimentos en conserva así como un invernadero donde se usan los últimos avances en tecnología para los cultivos. Está comunicada con un río por el que recibe abastecimientos, los cuales son enviados por barco desde la costa. Además, hay aldeas cercanas donde la base adquiere alimentos bien a la fuerza o bien a través de negociaciones, en las cuales también se intercambian útiles con sus primitivos habitantes.

Aparte de secreto, Tamn Green es un lugar de reclusión. Los soldados son los únicos a quienes se permite alejarse de la base, y cuando lo hacen es solo para que realicen algún trabajo en concreto, siempre con permiso de un superior y con límite preestablecido de tiempo. Los científicos y los técnicos tienen, eso sí, autorización para pasear por el exterior; por estrictas que sean las normas, sus responsables saben que un aislamiento tan intenso puede afectar a la investigación de forma negativa.

PLANTA 1

En esta planta se encuentran las habitaciones de los soldados y del personal de mantenimiento, así como las zonas comunes de la base. Aparte de estos lugares poco relevantes, aquí se puede encontrar la sala de comunicaciones, situada en el extremo opuesto a la entrada.

HALL

Tras cruzar la puerta de la base se entra a una sala amplia, con varias estanterías decoradas con plantas y alguna obra artística. La intención de estos adorno

es dotar a la base de un aspecto confortable. Sin embargo, esto es difícil debido al contraste que se produce con las frías paredes de piedra y metal.

Hay una pequeña recepción a la izquierda donde un guardia, relevado cada seis horas, observa tres pantallas que controlan más de una docena de cámaras repartidas por todo el complejo.

Siguiendo por este lado izquierdo se puede llegar al comedor, las escaleras y la sala de comunicaciones.

Por el derecho hay una puerta automática que lleva al pasillo del ala este de la planta, donde están la enfermería, los barracones y los almacenes.

ENFERMERÍA

La enfermería se encuentra nada más entrar en el pasillo que se extiende tras la puerta automática. El lugar está preparado para tratar lesiones y pequeños accidentes que el personal del centro pueda sufrir en la rutina diaria. No obstante, si fuera necesario, podría llegar a usarse para una operación de relativa gravedad.

En general los pacientes son atendidos por alguno de los militares de guardia con conocimientos médicos, pero no es raro ver también allí a Liesa Klien ejerciendo lo que es su vocación real.


Hay material quirúrgico en la sala, además de medicinas básicas para situaciones comunes. Si alguien enfermase de forma seria o resultara gravemente herido sería necesario su traslado a un hospital.

BARRACONES

Continuando por el pasillo del ala este, se llega a una encrucijada de tres puertas. La del fondo lleva a las celdas de castigo, donde permanecerán aislados los miembros de la base que muestren insubordinación o cometan alguna falta grave en sus labores o deberes.

A la derecha se abre un nuevo pasillo donde están las habitaciones de mantenimiento y a la izquierda otro donde se encuentran las del personal militar. Al inicio de cada pasillo hay dos aseos con duchas. Cada habitación tiene capacidad para dos personas, con una litera de dos alturas. Los solda-

000000
000000
000000
000000
000000



dos tienen derecho a un arcón y a un armario con un par de cajones. Se les permite ciertas libertades a la hora de decorar las literas y las paredes, sobre todo si es para colocar propaganda nazi. Aun así, la pulcritud y el orden son requisito indispensable en los dormitorios.

ALMACENES

En estos almacenes se guardan tanto utensilios de cocina como alimentos. Se aplica un orden estricto para estos últimos y se separa lo perecedero en armarios con compartimentos para evitar la contaminación entre ellos. Hay además algunas neveras y congeladores.

COMEDOR

Compuesto por varias mesas con sillas unidas a ellas, la única característica especial del comedor es su gran amplitud. Hay un mostrador que lo separa de la cocina, por el cual los soldados pasan para llenar sus bandejas antes de sentarse junto a sus camaradas. Los cocineros van rotando entre el personal de mantenimiento y los soldados, aunque suele haber voluntarios que disfrutan con dicha labor.

Hay un total de cinco mesas, con capacidad para diez personas cada una. La cocina está equipada con lo básico para su funcionamiento, sin nada especial.

SALA DE COMUNICACIONES

La sala de comunicaciones está dividida en dos segmentos.

Por un lado se encuentra la zona principal, controlada por dos personas de mantenimiento, que regula las comunicaciones internas de la base y los avisos oficiales. Estas personas tienen además la obligación de llevar un registro de los eventos del día a día.

Por otro lado hay un pequeño habitáculo acorazado que hace las veces de sala de comunicaciones con el exterior. Aquí se reciben mensajes confidenciales, los cuales un soldado se encarga de hacer llegar en persona al despacho del director militar de la base. Estos mensajes suelen estar codificados. El encargado de la recepción es siempre una persona de confianza del director militar, de forma que nadie más conoce el contenido de los mensajes recibidos si no es a través de este.

PLANTA 2



Al subir las escaleras se llega a una antesala en la que se abren tres puertas, una en cada pared. La de la derecha lleva al invernadero, la del frente a la sala de reuniones y la de la izquierda a la zona de dormitorios de los oficiales, al fondo de la cual se halla el despacho del director militar.

INVERNADERO



Aquí se encuentra la huerta que sirve a los habitantes de la base para autoabastecer parte de sus necesidades. Una sección del techo es de cristal negro. El invernadero está acondicionado mediante los últimos avances tecnológicos, de forma que cada sección pueda disponer de un tipo distinto de cultivo. El sitio se utiliza también para proporcionar oxígeno a toda la base mediante un sistema de ventilación que llega incluso a la Zona de Seguridad Máxima del Sótano 2.

Es frecuente encontrar aquí a Aung Suu, pues en sus ratos libres se dedica no solo a cuidar las plantas sino también a observarlas, como una forma de relajación. El resto del tiempo es uno de los encargados de mantenimiento quien se ocupa del lugar.

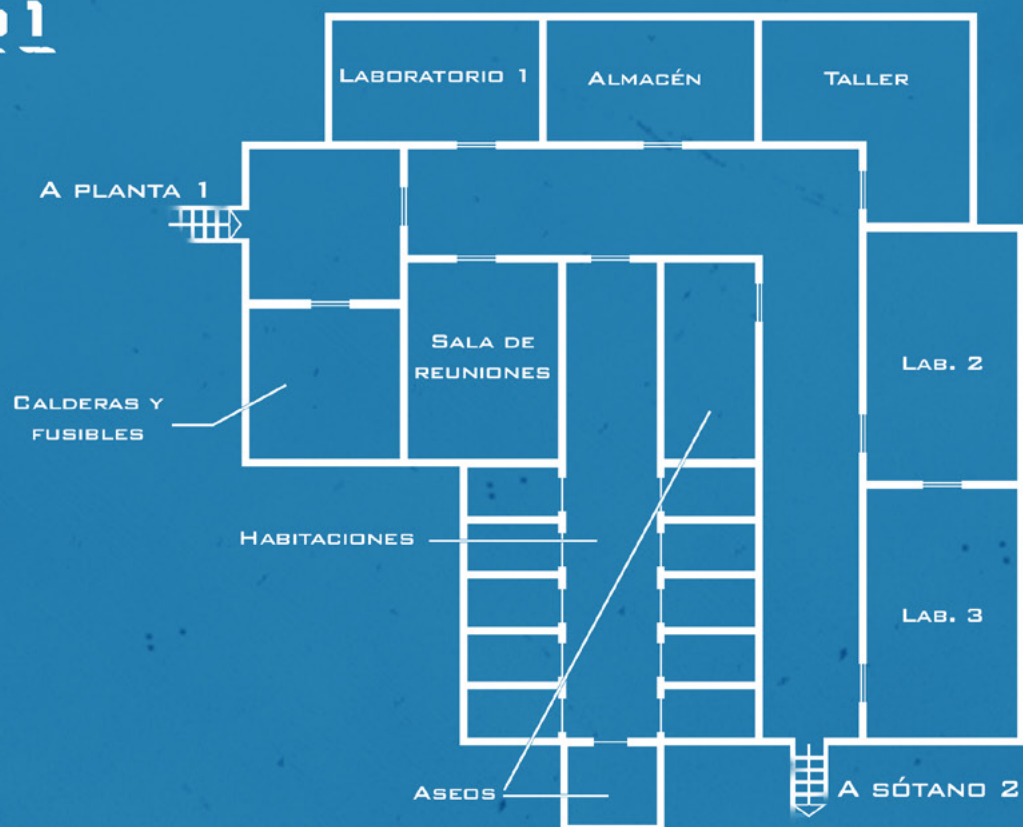
SALA DE REUNIONES

Se trata de una sala bastante amplia, con una mesa central con sillas para el personal de mayor rango. Aquí se distribuyen las tareas recibidas del alto mando del Reich. A las reuniones suelen acudir el jefe científico, es decir el doctor Manfred Scholz, el director militar de la base, que en breve será el comandante Karsten, la jefa de personal, Aung Suu, y el jefe de mantenimiento, Jan Baermann.

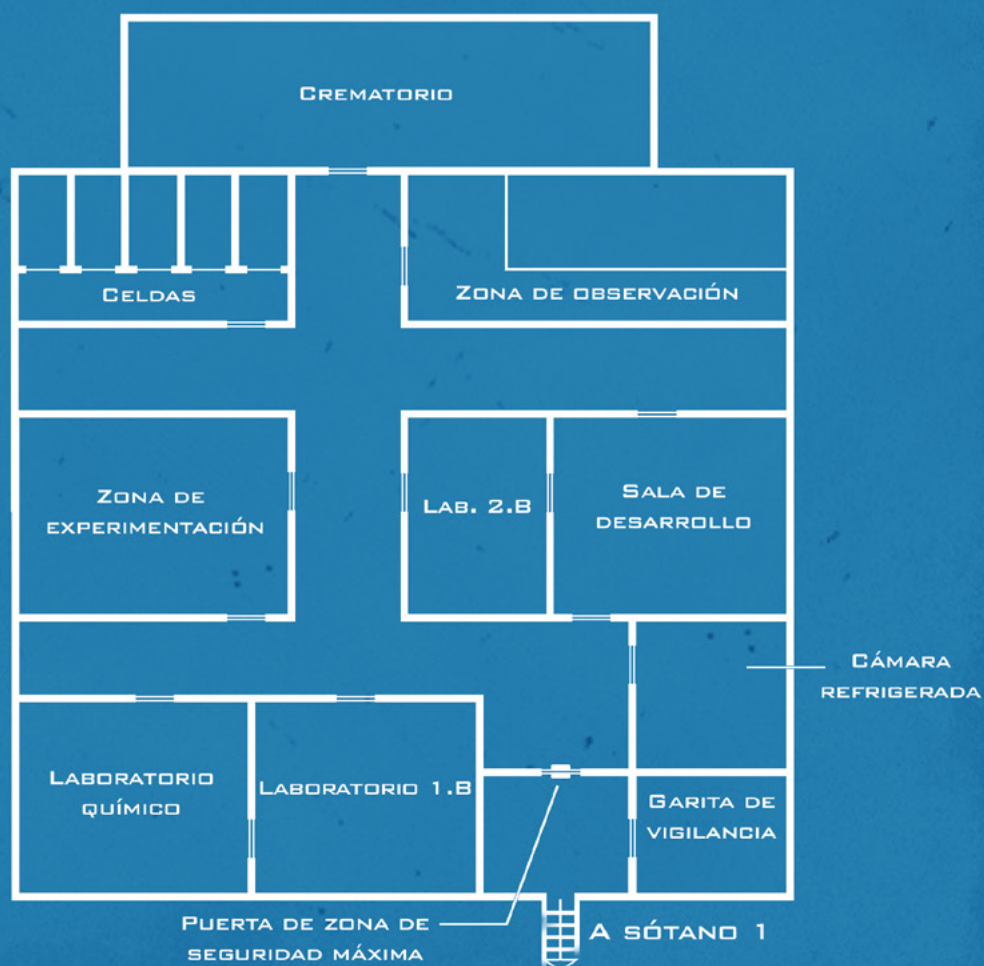
En esta sala también se convocan reuniones generales, para las cuales dispone de espacio suficiente. Estas reuniones se realizan de forma habitual tanto para subir la moral de la base como para reprender a sus miembros si las cosas no van bien.

La última función de la sala es la de comedor para los oficiales, los cuales son servidos directamente por uno de los cocineros. En las comidas los jefes de los distintos departamentos intentan mantener un ambiente relajado entre ellos, pero la situación con el doctor Scholz y los acontecimientos que van sucediéndose en la base provocan el resultado contrario, lo cual lleva a que surjan discusiones y momentos de gran tensión.

Sótano 1



Sótano 2



HABITACIONES DE OFICIALES

Aunque siguen siendo habitaciones de una base militar, de aspecto espartano por tanto, los oficiales disponen de cuartos individuales que por norma general se les permite que decoren y amueblen como quieran. Como resultado, son lugares mucho más lujosos y cómodos que los barracones del resto del personal.

Cada oficial posee llave para su habitación. El único con acceso a todos los dormitorios es el director militar de la base. Dispone para ello en su despacho de un panel de control que abre las puertas, que tienen cierres imantados. Por otro lado, la entrada a las habitaciones está vigilada por dos guardias y por cámaras. Los oficiales y los jefes de los distintos departamentos de la base tienen prohibido guardar documentos de carácter oficial en sus dormitorios, aunque el doctor Scholz suele incumplirlo y se lleva “el trabajo a casa”.

DESPACHO DEL DIRECTOR MILITAR DE LA BASE

La puerta del despacho, situado al final de las habitaciones de los oficiales, solo puede abrirse desde fuera con un escáner de retina ajustado para permitir acceso tan solo al director militar. Desde su interior, este puede dejar entrar a otras personas según desee.

Hasta la llegada del comandante Karsten, este despacho estará la mayor parte del tiempo vacío, ya que el actual director militar no tiene la autoridad ni el valor suficiente como para oponerse al doctor Manfred, por lo que será más un títere de este que otra cosa y estará siempre en el lugar que él le indique.

El lugar dispone de un estudio, varios muebles librería y una enorme mesa que el director militar utiliza para recibir visitas. Sobre esta última se despliega una pantalla que muestra las imágenes de las cámaras de la base y que permite además

controlar el cierre automático de las puertas de toda la base Tamn Green.

SÓTANO 1

Las escaleras que llevan a la primera planta de laboratorios se introducen en la propia tierra. A este piso tienen acceso todos los miembros de la base, si bien cualquiera que desee entrar en las salas de investigación necesita disponer de permiso, aparte de llevar el equipo de protección adecuado.

La antesala a la que conducen las escaleras de la planta superior tiene dos puertas. La de la derecha lleva a la habitación de las calderas, donde se encuentran los fusibles y un generador de electricidad. La otra da al pasillo que recorre el resto del sótano.

En este pasillo, las habitaciones que se disponen a lo largo de la pared izquierda son, en este orden, el Laboratorio 1, un almacén, un taller y los Laboratorios 2 y 3. Las de la pared derecha son la sala de reuniones del personal científico, una puerta que da a los dormitorios de dicho personal y un aseo. El pasillo termina en unas nuevas escaleras que bajan a la última planta de Tamn Green, el Sótano 2.

LABORATORIO 1

Si bien tiene ese nombre, esta sala no es exactamente un laboratorio, pues está por completo ocupada por una serie de máquinas que, por una parte, filtran el agua del río para ser utilizada en Tamn Green y, por otra, obtienen energía hidráulica para alimentar el generador eléctrico que hay en esta planta.

ALMACÉN

Una sala sencilla, bien organizada y con armarios cerrados con candado. Aquí se guardan las herramientas y los productos de limpieza (entre los que se incluyen ácidos que se usan para labores concretas). No todos los armarios están accesibles

LOS ESCÁNERES DE RETINA

Esta tecnología, que se basa en la medición de los patrones del iris, no se desarrolló en realidad hasta 1985, casi veinte años después de los acontecimientos de esta aventura, si bien varios científicos ya habían empezado a trabajar en la idea con mucha anterioridad.

En **Revelación** hemos decidido adelantar en el tiempo la existencia de dicho escáner, de tal forma que haya sido implantado en la base hace poco. Dado que en Walküre la Guerra Fría dura mucho más tiempo y es más intensa que en la historia real al haber tres grandes potencias enfrentadas, el espionaje es más habitual y peligroso, lo cual convierte a esta medida de seguridad, una de las más fiables del mundo, en algo muy necesario.

para todo el personal de mantenimiento; no se permite el uso sin autorización de herramientas como sierras mecánicas, cuchillas u otros elementos que puedan provocar heridas graves o puedan ser usadas para sabotear la base.

TALLER

El taller está equipado con varias mesas de trabajo que se emplean para las labores de reparación o construcción de la base. También hay algo de maquinaria grande, como perforadoras industriales o planchas. Este equipo es otra muestra del esfuerzo del centro por autoabastecerse y no depender de agentes externos. Aquí es donde suele estar el jefe de mantenimiento, Jan Baermann, bien organizando el trabajo de sus subalternos o bien enfrascado en alguna reparación.

LABORATORIOS 2 Y 3

El acceso a estos laboratorios está permitido a los científicos y a aquellos miembros de la base que tengan un permiso adecuado. En el Laboratorio 2 se analizan y desarrollan los agentes biológicos en su forma más básica. Si estos resultan poco estables o sus efectos son mayores de lo previsto, se trasladan al Sótano 2. En el Laboratorio 3, por otro lado, hay pequeñas jaulas que contienen animales que son usados como sujetos de experimentación. Los dos laboratorios están unidos para proporcionar más de una salida en caso de emergencia.

SALA DE REUNIONES

La sala de reuniones de esta planta es donde se analizan los avances de los distintos laboratorios, además de donde se distribuyen las tareas diarias y se comunican tanto las nuevas órdenes como los cambios en los procedimientos de la zona científica.

A pesar de que el sitio se encuentra reservado para las reuniones del departamento científico, no está restringido el paso, ya que no hay nada de valor en él.

HABITACIONES

A ambos lados del pasillo de este sótano se distribuyen un total de diez habitaciones. Tienen un nivel de confort aceptable, y todas están dotadas de archivadores y escritorios que permiten a los científicos continuar sus investigaciones aunque no estén en el laboratorio. Al fondo del pasillo hay una sala de aseo amplia dividida en dos partes, con varias duchas y lavabos.

SÓTANO 2

Este sótano contiene la conocida como Zona de Seguridad Máxima. Aquí es donde se llevan a cabo los experimentos que están en fase más avanzada y donde se busca desarrollar todo el potencial del Proyecto Gen. Es el doctor Manfred Scholz en persona quien debe autorizar el acceso de cualquier miembro de la base a la zona. Además, nadie puede permanecer allí si él no está presente, salvo que dé su consentimiento expreso, cosa que rara vez ocurre. Los científicos habituales que trabajan en la Zona de Seguridad Máxima son el propio Manfred, el anterior responsable del proyecto Jakob Segal y la enfermera Liesa Klien, además de uno o dos científicos más que sirven de apoyo. Manfred utiliza para sus experimentos algunos métodos poco ortodoxos, pero lo hace de forma discreta. No obstante, su precaución disminuirá de forma radical con la llegada del nuevo comandante, pues intentará finalizar sus investigaciones lo más rápido posible, antes de que este se lo impida.

Respecto a la disposición de este sótano, nada más bajar las escaleras, a la derecha se encuentra la garita de los guardias y, de frente, la puerta de acceso a la Zona de Seguridad Máxima.

GARITA DE VIGILANCIA

La puerta de la garita está siempre cerrada desde dentro, y los vigilantes observan la entrada a los laboratorios a través de un cristal antibalas. La puerta principal que da acceso a la Zona de Seguridad Máxima solo puede abrirse desde el interior de la garita, tanto para entrar como para salir. Para controlar quién quiere salir, los vigilantes utilizan una cámara que muestra la parte interior de la puerta. El doctor Scholz actualiza cada día la lista que autoriza quién puede acceder a la zona.

ZONA DE SEGURIDAD MÁXIMA

Desde la entrada de la zona se extienden una serie de pasillos que conducen a las distintas salas. Todos los laboratorios tienen dos accesos. Esto es así no solo para facilitar las tareas de los científicos sino también como medida de seguridad, de forma que si hubiera un accidente en un laboratorio no quedase bloqueada la vía de escape.

CÁMARA REFRIGERADA

La primera puerta que se encuentra en el pasillo es la de la cámara de frío. Aquí se guardan las muestras del laboratorio que necesitan condiciones especiales de conservación. El interior de la cámara



se encuentra entre los 2 y 5 grados, y hay un par de congeladores dentro que llegan hasta los -20 grados. La cámara se puede abrir y cerrar tanto por dentro como por fuera, aunque hay un candado en el exterior para restringir el acceso.

LABORATORIO 1.B

Esta sala está unida al laboratorio químico, y las precauciones que hay que tomar en él son similares a este último, como se explicará más adelante. En ese lugar se analizan, desarrollan y almacenan las versiones del virus del Proyecto Gen que se encuentran en una etapa más avanzada.

El laboratorio está sellado de forma hermética. Todo visitante debe pasar por un riguroso proceso de esterilización antes de entrar y después de salir. El interior refleja tanto la eficiencia como las precauciones que se adoptan en los trabajos científicos, con una serie de avanzados dispositivos electrónicos que reducen las posibilidades de error humano a la hora de manipular las muestras. Microscopios de alto nivel y pantallas protectoras ayudan en la investigación. Todo el material es sometido a un continuo mantenimiento, puesto que un fallo en los equipos podría ser catastrófico y provocar un escape del virus.

LABORATORIO 2.B

Mientras que en el primer laboratorio se experimenta tan solo con las muestras en cultivos, en el Laboratorio 2.B se estudia el virus en acción. En concreto, se analizan los cadáveres de aquellos que han sido afectados y consumidos por el mismo. El objetivo final es comprender los efectos y el daño causados en los sujetos, además de conocer la posible contaminación que podría provocar en el futuro. Este laboratorio también dispone de tecnología avanzada y grandes medidas de seguridad, pero además ha sido adaptado para el manejo de los cadáveres por medio de cámaras frigoríficas, mesas de disección y grúas de camilla para ayudar a mover los cuerpos, aparte de contar con la asistencia de más personal.

LABORATORIO QUÍMICO

Este laboratorio es un lugar de trabajo peligroso. Para entrar en él hay que llevar un equipo de protección personal de cuerpo completo contra infecciones, pues las sustancias que podrían escaparse en caso de accidente son muy nocivas.

Los experimentos se llevan a cabo dentro de cristalerías diseñadas de forma específica para ello. El lugar cuenta con pocos aparatos debido a que se

trata tan solo de una sala en la que se combinan los productos obtenidos en los otros laboratorios. Hay un conducto que puede filtrar el aire en caso de emergencia tóxica.

ZONA DE EXPERIMENTACIÓN

Este es el lugar más macabro de toda la base y en el que más tiempo pasa Manfred Scholz. Dos enormes camillas con correas de seguridad en el centro de la amplia sala dan una ligera idea de la función de la misma. Aquí se les inyectan las diferentes fórmulas del virus a los sujetos y se estudian sus efectos. Normalmente son anestesiados al aplicarles el tratamiento, aunque la impaciencia del doctor puede cambiar esto en el futuro.

La sala está equipada con material que va desde herramientas quirúrgicas hasta dispositivos de análisis científico, todo lo necesario para facilitar y agilizar las pruebas. Una vez que los sujetos reciben el tratamiento, son llevados directamente a la Zona de Observación.

Hay un conducto de ventilación en el techo que va a parar directamente al invernadero.

SALA DE DESARROLLO

Esta es en parte una sala de reuniones del equipo científico de la Zona de Seguridad Máxima y en parte un lugar donde se desarrollan las ideas y fórmulas que se aplicarán más tarde en los laboratorios.

Un lado de la habitación está ocupado por una mesa rodeada de archivadores, con cafetera y nevera. En el otro se distribuyen una pizarra blanca, un proyector y varios desplegables con diagramas de anatomía y medicina. No es extraño ver al doctor Scholz aquí preparando sus proyectos cuando no está llevándolos a cabo en la Zona de Experimentación.

CELDA

Las celdas están insonorizadas para que cualquier alboroto que formen los presos no interrumpa el trabajo de los laboratorios. Tienen barrotes resistentes y bien mantenidos. En los primeros tiempos de la base, aquí se encerraba a los prisioneros de guerra de la región con los que se probaban los experimentos. Desde el fin de la guerra abierta las celdas son utilizadas tan solo para retener a contrabandistas o criminales birmanos.

Cuando estaba Jakob Segal al mando, este era bastante respetuoso con las condiciones de vida de los prisioneros. No solo por su amor a Asia, sino también por su estrecha relación de amistad con la birmana Aung Suu. Sin embargo, a Manfred no le importa nada de eso, y los presos viven en unas condiciones inhumanas, además de que cada vez más civiles inocentes terminan siendo sujetos de experimentación del excéntrico doctor.

ZONA DE OBSERVACIÓN

Esta habitación se encuentra casi al final del sótano. Pasada la entrada hay una enorme cámara de cristal reforzado donde se estudia a distintos sujetos, los cuales a veces se hallan en condiciones lamentables. La mayoría de las ocasiones nadie ocupa la cámara más de 24 horas, aunque esto cambiará drásticamente puesto que el doctor necesitará en breve nuevas evidencias para su investigación.

CREMATORIO

La última sala del recinto es un crematorio para incinerar a los sujetos que han fallecido a causa de la experimentación o de alguna enfermedad. Su uso, de nuevo, ha aumentado en los últimos días y lo hará aún más con la llegada del comandante Karsten y la intensificación de las pruebas.



La historia:

Eventos de la trama

Como hemos mencionado al principio del módulo, nuestra intención es ofrecerte una aventura que no sea lineal, y por eso te hemos descrito los diferentes elementos de la base, para que los PJs puedan moverse por ella según decidan.

La historia, pues, seguirá el mismo criterio. Para ello, en vez de narrarte de forma secuencial lo que ocurrirá, hemos decidido proporcionarte un conjunto de eventos que podrás relacionar entre sí de varias formas. No se trata de una tabla de eventos aleatorios, sino de acontecimientos que, o bien podrás elegir activar cuando creas que llega el momento adecuado, o bien detonarán cuando se cumplan ciertos requisitos.

Por supuesto, para que la trama avance, algunos eventos deben suceder de forma obligatoria. Uno de ellos será, por ejemplo, la llegada del comandante Karsten, puesto que este acontecimiento es un requisito imprescindible para otros que deben venir después. Hemos agrupado los eventos de forma que estén próximos los más relacionados entre sí y los más cercanos en el tiempo, para de ese modo facilitarte su uso.

Puedes empezar la partida con una descripción de las tareas habituales de varios departamentos de la base, usando los que haya elegido cada jugador para su PJ. Es también un buen momento para ir describiendo los distintos sitios de Tamn Green, además de los diferentes personajes. Puedes, por ejemplo, realizar una pequeña escena en el comedor en la que los PJs intercambien rumores con otros miembros del personal, o bien jugar una visita a enfermería o una citación de la jefa de personal en la que esta compruebe el estado psicológico de los personajes de los jugadores.

Para continuar, podría ser útil que activases los tres primeros eventos que te describimos, lo cual permitirá que los personajes de los jugadores se vayan implicando poco a poco con los PNJs relevantes de la base.

Cada evento que te presentamos está definido por la siguiente estructura:

Nombre: El nombre del evento.

Activación Inmediata: Los eventos junto a cuyo nombre se indique “(Activación inmediata)” sucederán en cuanto se cumpla la condición indicada en el apartado “Condición”.

Prerrequisito: Hay eventos que, para que tengan lugar, requerirán que se hayan dado situaciones concretas o que hayan sido activados antes otros eventos. Dichos prerrequisitos se detallarán aquí.

Condición: En qué situación se puede activar el evento.

Descripción: La descripción del evento como tal. Aquí se indicará además qué PNJs están involucrados y cómo reaccionarán. También te daremos algunas sugerencias sobre cómo implicar a los personajes de los jugadores en cada evento.

A continuación, te detallamos los eventos que tendrán lugar en **Revelación**:

CONTRABANDO

Prerrequisito: Ninguno.

Condición: Ninguna.

Descripción:

Un oficial ha encontrado material de contrabando en una inspección rutinaria y ha ordenado llevar a cabo una investigación sobre el tema. El material de contrabando puede ser algo nimio, como alcohol o tabaco, o puede tratarse de algo más grave como drogas duras o incluso algún arma no autorizada. Es muy probable que el material haya sido adquirido en una de las expediciones a los pueblos cercanos.

Lo que de verdad indigna al oficial es que el material haya sido introducido sin que él se haya dado cuenta, lo cual toma como una falta personal en sus obligaciones. Ha solicitado permiso al director militar para interrogar a todos los miembros de la base que considere oportuno, así como para registrar otras habitaciones por si hubiese más casos.

Los doctores Jakob Segal y Manfred Scholz interferirán poco, mientras que Liesa Klien no prestará atención en absoluto. Si el comandante Karsten se encuentra ya al mando cuando actives el evento, este se preocupará por el contrabando, pero aprovechará la ocasión para que revisen la habitación del doctor Scholz. Manfred se negará rotundamente a este registro, lo cual puede ser un buen punto de inicio para el conflicto que se desarrollará entre ambos personajes. El apoyo de los PJs y de otros oficiales puede marcar el rumbo de dicho conflicto. Por su parte, Aung Suu se asegurará de que el personal esté comfortable dentro de lo que cabe, de modo que así se evite que surjan de nuevo las necesidades que han llevado a este caso de contrabando. Para ello hará entrevistas a los trabajadores de la base, lo cual podría usarse como método para que los PJs conozcan a este personaje.

Puedes hacer que un PNJ ofrezca parte de lo conseguido en el contrabando antes del evento a los personajes de los jugadores, momento que estos podrían aprovechar para ganarse la confianza de uno u otro miembro. También tienes la opción de que uno de los oficiales elija a dedo (si resulta lógico) a los PJs para que investiguen en sus respectivos departamentos. Si descubren algo, o si delatan o no a sus compañeros, queda a discreción de los jugadores. La entrevista con Aung Suu podría ser también una buena ocasión para ganar confianza con la misma.

ACCIDENTE

Prerrequisitos: Ninguno.

Condición: Ninguna.

Descripción:

Se ha producido algún tipo de accidente en la base. Quizás alguna tubería ha reventado, una de las puertas no abre o incluso alguna sección se ha inundado o derrumbado (quizás los filtros de agua del Laboratorio 1 fallan o los fusibles sufren un cortocircuito). Este evento es muy versátil. Puedes utilizarlo para reconducir a los personajes de los jugadores si ves que están algo perdidos, para entretenerlos mientras preparas otros eventos, para congeniar con algún PNJ, etc.

Además, si se utiliza tras el evento *Llegada del Comandante*, podría ser provocado por alguien para quitarse de encima a Karsten (quizás a través del evento *Golpe de Poder*), o podría ser un acto cometido por el doctor Scholz para manchar la reputación de este.

El comandante Karsten investigará de forma inmediata el origen del accidente para descubrir si fue intencionado o no. Si alguien muere por causa del mismo, la paranoia del soldado Patrick Berger aumentará, aunque intentará aparentar que no le afecta haciendo alguna broma sobre el asunto. La enfermera Liesa Klien actuará con rapidez en caso de que haya heridos. El resto del personal de la base no se verá afectado por el evento.

Meter a algún PJ en el lugar de la acción hará que se pongan todos alerta. Si quieres convertir el evento en algo intencionado, podría perjudicar a alguien que mostrase inclinación por los enemigos de Manfred.

DISPUTA

Prerrequisitos: Ninguno.


Condición: Ninguna.

Descripción:

Dos oficiales han tenido una fuerte discusión y ahora están enfrentados. Como resultado hay poca comunicación entre ellos y se dedican a perjudicarse el uno al otro en las tareas que tienen asignadas en la base. Este evento no es aplicable al conflicto entre el doctor Scholz y el comandante Karsten, puesto que este se encuentra desarrollado ya en eventos como *Golpe de Poder*. Puedes utilizar la disputa para acelerar el desarrollo de la historia o para obligar a los jugadores a tomar un papel más activo.

Te proponemos dos conflictos concretos:

Por una parte, el doctor Jakob Segal puede intentar limitar la influencia de Manfred o incluso acabar con ella. Como viejo jefe del Proyecto Gen, y como persona mucho menos excéntrica, tiene todavía muchos apoyos entre los miembros de la base.

 Por otra, puede haber una discusión entre Aung Suu y el doctor Scholz debido a que este subestima y menosprecia a la jefa de personal, sobre todo por su nacionalidad. En principio las cosas no pasarán más allá de una riña o una campaña de desprestigio contra la birmana, si bien esto puede agravarse con el evento *Gritos en la noche* o terminar derivando en *Asesinato* si las cosas se ponen serias o si Aung Suu se convierte en un problema para los planes de Manfred.

Aquí los PJs empezarán a ver que se están creando bandos en la base y que deberían elegir uno u otro o serán perjudicados por ambos. No sería raro que

recibieran órdenes contradictorias de dos superiores o que alguno de ellos pidiera opinión sobre el otro, sobre todo si los PJs han logrado una estrecha relación con alguien.

LA LLEGADA DEL COMANDANTE (ACTIVACIÓN INMEDIATA)

Prerrequisito: Ninguno.

Condición: Cuarto día desde el inicio de la aventura.

Descripción:

El actual director militar es sustituido por el comandante Karsten Hartmann. En cuanto llegue a la base, este convocará una reunión general en la que explicará quién es y propondrá nuevos métodos para agilizar el funcionamiento de Tamn Green. Luego, en su despacho, se entrevistará en privado con el jefe científico del Proyecto Gen, el doctor Scholz.

Si los PJs intentan espiar la conversación, es posible que se encuentren al soldado Patrick vigilando fuera del despacho. Si consiguen evitar de alguna manera que los descubra (por ejemplo, distrayéndolo con una charla), oirán la conversación del comandante y el doctor. Karsten se mostrará muy claro en sus palabras; sin miramientos, informará al doctor Scholz de que su intención es que las cosas se hagan como el alto mando pide y le advertirá de que lo tendrá bien vigilado para asegurarse de que así sea. A partir de la entrevista, Manfred mostrará bastantes celos hacia el comandante, puesto que le quedará claro que, a diferencia del anterior director militar, a este es más difícil comprarlo, si no imposible. Como consecuencia, el doctor intentará acelerar sus investigaciones y experimentos.

Por su parte, Jakob Segal y Aung Suu se mostrarán suspicaces ante el nuevo director militar. No variarán apenas su comportamiento, si bien obedecerán sus órdenes sin rechistar. Liesa Klien, por otro lado, se preocupará igual que Manfred, ya que está obsesionada con el doctor. Por último, Patrick Berger, que llega junto al comandante, intentará entablar confianza con sus nuevos compañeros, incluyendo a la gente de los laboratorios y de mantenimiento.

ASALTO INESPERADO

Prerrequisito: Ninguno.

Condición: Ninguna.

Descripción:

Las tropas chinas, siempre buscando extender su influencia y mermar la de los contrarios, han mandado un operativo de reconocimiento a Birmania. La exploración da pocos frutos hasta que encuentran, de forma casual, la base Tamn Green. En ese momento comienzan un asalto al lugar.

El equipo enemigo está formado por una docena de hombres pertenecientes al Batallón de Reconocimiento Anfíbio del Frente Popular (puedes usar la plantilla de Fuerzas Especiales Genéricas de la Segunda Guerra Mundial). Los personajes de los jugadores (al menos los que sean soldados) pueden ayudar en la defensa. Haz el combate lo más cruento posible. Si los enemigos empiezan a perder sin haber causado demasiadas bajas, intentarán huir. Si tienen alguna posibilidad, se quedarán hasta el final.

Sea como sea, este evento activará de forma automática *Recogida y Aislamiento*. Se puede utilizar la habilidad de Liderazgo del comandante Karsten para el enfrentamiento. El soldado Patrick Berger participará en la defensa, salvo que los eventos pasados lo hayan aterrado ya y decida que es el momento adecuado para huir.

La implicación de los PJs aquí dependerá de su profesión. Tal vez puedan colaborar en la defensa o ayudar en el interior de la base a esconder el material confidencial. Si alguno es astuto, puede aprovechar el caos para deambular, con precaución, por los niveles inferiores y conseguir algo de información clasificada. Sin embargo, todo tiene su riesgo y esto podría alertar a otros PNJs acerca de sus intenciones.

GRITOS EN LA NOCHE

Prerrequisitos: Ninguno.

Condición: Ninguna.

Descripción:

Durante uno de sus paseos nocturnos por el invernadero, la señora Aung Suu escucha una serie de ruidos en el conducto de ventilación. Cuando se acerca, intrigada, se da cuenta de que son gritos que parecen provenir de los laboratorios de la Zona de Seguridad Máxima.

Al día siguiente contactará con Jakob Segal, quien a su vez intentará averiguar hasta dónde han llegado los experimentos del doctor Scholz.

La realidad es que la urgencia de Manfred ha llegado a tal punto que no le basta con ver los efectos que el virus tiene en pacientes sedados y ha empezado a hacer pruebas sobre personas despiertas, sin preocuparse por el sufrimiento que pueda causarles.

Estas brutales pruebas están afectando a Liesa Klien, que es testigo de ellas. La joven se intimidará si oye cualquier mención sobre el tema y, si surge alguna discusión acerca de ello en la base, callará, pero sus ojos reflejarán el horror.

También la propia Aung Suu intentará descubrir por sus medios lo que está pasando de verdad allí abajo e incluso llegará a amenazar a Manfred o a denunciarlo ante el comandante si obtiene alguna prueba demostrable.

Si tiene confianza con los PJs, como ya se ha insinuado antes, es posible que Aung Suu les pida ayuda o información sobre lo que ocurre, pues ellos pueden pasar más desapercibidos que la jefa de personal si deciden indagar. Por otro lado, si alguno de los PJs acostumbra a ir al invernadero o visita la enfermería, también de esta manera tendrán opciones de enterarse de los gritos, sea por la propia Aung Suu o por el nerviosismo y distracciones que manifiesta Liesa Klien.

ASESINATO



Prerrequisito: Evento *Gritos en la noche*.

Condición: La señora Aung Suu empieza a inmiscuirse en los asuntos de la Zona de Seguridad Máxima o insiste demasiado al comandante acerca de los gritos que ha escuchado.

Descripción:

Se descubre el cuerpo de Aung Suu en su habitación después de que nadie la hubiera visto por la base en todo el día. El cuerpo no tiene heridas, y no hay indicios de cómo ha sido asesinada. Si un médico realiza un análisis de sangre, descubrirá que ha sido envenenada con un producto desconocido.

Si nadie se opone, lo más probable es que sea la enfermera Liesa Klien quien lo haga. Si esto es así, ella no revelará esta información, pues estará casi segura de que el asesino habrá sido el doctor Scholz. Sin embargo, a esas alturas la enfermera ya estará asustada y horrorizada por los actos de Manfred, por lo que es posible que si se la pre-

siona con firmeza desvele la causa de la muerte. Lo que nunca confesarán serán sus sospechas sobre quién es el culpable.

Por su parte, el comandante Karsten comenzará a investigar en cuanto se descubra el fallecimiento de Aung Suu. Presionará a Jakob Segal para que le dé paso a la Zona de Seguridad Máxima. Si es necesario, para conseguir entrar se enfrentará a los guardias del Sótano 2.

El anterior responsable del proyecto, el doctor Jakob, quedará muy afectado por la muerte y esto le llevará a intentar detener a Manfred. Si los personajes de los jugadores lo apoyan, no dudará en pedir su asistencia. Si no, lo hará él solo.

Este evento también marcará al soldado Patrick. Este, si no está muy atemorizado, podrá ayudar a los PJs en sus pesquisas. Sin embargo, en caso de que los eventos lo hayan vuelto demasiado paranoico, intentará fugarse.

Esta claro que aquí la simpatía que los personajes de los jugadores hayan despertado por la birmana es clave. Si no, su relación con Karsten o Jakob también puede ser determinante. Por otro lado, que uno de los PJs se proponga como médico para analizar a Aung Suu también facilitará las cosas.

RECOGIDA Y AISLAMIENTO (ACTIVACIÓN INMEDIATA)


Prerrequisitos: Ninguno.

Condición: Este evento se activará bien el día después de *Asalto Inesperado* o bien si el comandante Karsten confirma que ocurre algo extraño en los laboratorios.

Descripción:

El alto mando del Reich ya no se fía del doctor Scholz. Sin embargo, lo consideran demasiado valioso como para ejecutarlo y demasiado desequilibrado como para no tenerlo bajo control. Por eso, enviará unos agentes a la base que requisarán todo lo que el doctor ha desarrollado hasta ahora, dando como único motivo la necesidad de no tener toda la información en el mismo sitio para así protegerla. Después de eso, Tamn Green quedará aislada y nadie podrá entrar ni salir hasta que se reciban nuevas órdenes.

El alto mando trasladará el virus a otra base, en la cual se continuarán bajo su vigilancia la investigación y el desarrollo. Sin embargo, lo que ni siquiera el comandante Karsten sabe es que, si



en la nueva base se completa con éxito el trabajo sobre el virus, Tamn Green será destruida junto con todo su personal.

Manfred se sentirá ultrajado cuando vea cómo roban su conocimiento para que sean otros quienes saquen provecho de él. Sin embargo, eso no detendrá sus planes originales, sino al contrario; al descubrir que sus días pueden estar contados, continuará no solo con la investigación del virus, sino también con su proyecto secreto de mejora del ser humano. Esto activará en un futuro próximo el evento *Desaparición*.

Respecto al resto de la base, la enfermera Liesa Klien sufrirá al ver cómo es tratada la persona a la que ama e incluso intentará convencer al alto mando del Reich de que rectifiquen. Sin embargo, con esto no conseguirá más que ponerse en el punto de mira del comandante Karsten. Por su parte, este verá en lo ocurrido la situación perfecta para presionar a Manfred y forzarlo a que cometa un error. En ese momento es posible que se alíe con el doctor Jakob Segal, quien también quiere ver de una vez como el ególatra de Manfred cae. Por otro lado, el soldado Patrick Berger recibirá órdenes del comandante de espiar todo lo que se haga en los laboratorios del Sótano 1 y de intentar ganarse a los guardias de la garita de la Zona de Seguridad Máxima para conseguir acceder a esta. Sin embargo, si el joven empieza a estar paranoico, esas órdenes podrían ser el detonante del evento *El Insubordinado*.

Aquí los PJs tienen poco que hacer. Sin embargo, es el momento perfecto para que confirmen sus sospechas sobre las inclinaciones o intenciones de uno u otro personaje y, sobre todo, para que se den cuenta de la paranoia de Patrick antes de que sea demasiado tarde.

ESCAPE DE VIRUS

Prerrequisitos: Ninguno.

Condición: Ninguna.

Descripción:

Uno de los científicos autorizados de la Zona de Seguridad Máxima ha entrado en contacto con el virus. Esto podría deberse a un accidente o podría ser una negligencia cometida a propósito por Manfred para probar el virus en otros sujetos.

A los pocos días, el infectado empezará a sangrar por nariz y oídos, aunque aún será de forma contenida. Quizás se pueda detectar mediante alguna mancha en la almohada o gotas de sangre que salten cuando estornude. Días después, el efecto se volverá grave, además de irreversible, y al enfermo le subirá la fiebre y tendrá hemorragias al ir al baño. En esta fase de desarrollo del virus, la enfermedad no es contagiosa más que por contacto directo con su sangre. No obstante, su enfermedad pondrá en alerta a toda la base y aumentará la paranoia del personal no científico, puesto que estos verán los devastadores efectos de lo que se desarrolla en los laboratorios que tienen bajo los pies.

Liesa Klien atenderá al enfermo, pero si no lo examina abriéndolo en un quirófano no será capaz de saber cómo le está afectando el virus o si es capaz de salvarlo. Si lo hace, descubrirá que el interior de su cuerpo está devorado por la necrosis. En ese momento, el doctor Manfred ordenará a Liesa que notifique que el enfermo ha muerto y se lo llevará al laboratorio para investigarlo. Este hecho afectará a la enfermera y le dará un indicio de qué punto de locura ha alcanzado el doctor.

Por su parte, si sigue viva, Aung Suu obligará a que se realice una revisión del protocolo de seguridad de la base, cosa que el comandante Karsten apoyará. El doctor Jakob llegará a sospechar que la infección ha sido algo intencionado y, si no lo ha hecho aún, empezará a husmear en los asuntos del doctor Scholz.

De nuevo, este es un evento más bien de observación para los jugadores. No obstante, les puede dar pistas sobre lo que se realiza en el sótano, y podría usarse como una prueba que culpe al doctor frente a sus enemigos o incluso como un recurso para empatizar con otros miembros de la base y ganarse así aliados. En definitiva, es un evento que puede ser utilizado para bajar la influencia del doctor entre el personal de Tamn Green. Porque ¿quién querría apoyar a un loco que experimenta con sus propios camaradas?

Si quieres implicar más a los PJs, puedes hacer que sea un compañero de departamento o un conocido de los mismos el que resulte enfermo.

EL INSUBORDINADO

Prerrequisitos: Evento *Recogida y Aislamiento*.

Condición: Si el soldado Patrick Berger no ha conseguido huir antes del evento *Recogida y Aislamiento*, su paranoia y nerviosismo aumentarán. Esto puede verse acelerado por otros eventos como *Accidente*, *Escape de Virus* o *Asesinato*.

Descripción:

El antes risueño soldado ha llegado al límite que su mente soporta. La guerra lo había preparado para ciertas cosas, pero no para dormir con un enemigo que desconoce ni para luchar contra una enfermedad capaz de causar peores muertes que la más sangrienta de las batallas. Todo esto lo llevará a intentar huir de la base.

La única forma de salir del complejo es abriendo la puerta principal desde el despacho del director militar, pero solo Karsten puede entrar allí. Patrick puede intentar colarse mientras el comandante esté dentro; para ello, quizás pida ayuda a los PJs para que lo distraigan a cambio de algún favor. Si eso no funciona y ya está demasiado afectado por su paranoia, como última opción Patrick puede llegar a matar a su superior para utilizar su ojo en el escáner de retina. Incluso así existe la posibilidad de que no escape, puesto que los demás soldados podrían descubrirlo en el proceso, ante lo cual lo liquidarían al instante.

El doctor Scholz es listo, por lo que es muy probable que intuya el estado mental del joven y decida utilizarlo para sus propios fines, manipulándolo con la promesa de que lo sacará de la base. Podría incluso colaborar en el asesinato del comandante, pero una vez este se cometa dejará claro quién ha sido el culpable.

Si los PJs se enteran de que Patrick va a asesinar al comandante Karsten, el cual es un posible aliado para ellos, pueden intentar convencer al soldado de que no siga adelante con su plan. Sin embargo, tal vez tengan que llegar a matarlo. Las pistas acerca de la paranoia del soldado Patrick se han dejado ver en eventos anteriores. Es fácil ganarse su confianza si se lo maneja con actitud relajada, pero si los PJs son severos y actúan siguiendo criterios de rectitud, quizás no se percaten de lo que pasa por la mente atormentada del joven y no logren manejarlo.

GOLPE DE MANDO

Prerrequisito: Evento *Recogida y Aislamiento*.

Condición: O bien el doctor Scholz consigue suficiente influencia entre los miembros de la base, incluidos los soldados, o bien Karsten muere o se encuentra en problemas.

Descripción:

El doctor Scholz necesita apartar de su camino al comandante, pues sabe que de otro modo sus proyectos no podrán seguir adelante, y mucho menos ahora que el alto mando le ha arrebatado su investigación. Por otra parte, si bien piensa que pocos están a la altura de su genialidad, teme que otros científicos puedan llegar a entender y copiar sus ideas.

Para quitarse de en medio el obstáculo que supone el comandante Karsten, Manfred quiere poner a la base en su contra. Lo que hará será culpar a aquel del aislamiento al que han sido sometidos y de los retrasos del proyecto, e incluso llegará a acusarlo de deslealtad al Reich debido a esto último. Los PJs podrán decidir si enfrentarse al doctor poniéndose del lado del comandante, intentar ganarse la confianza del primero para poder descubrir la verdad sobre el virus o cualquier otra opción que se les ocurra.

El comandante Karsten será firme e intentará usar su capacidad de liderazgo para enfrentarse al doctor. Además, si las tiene, mostrará las pruebas de la locura de este. El doctor Jakob Segal aprovechará la ocasión para unirse al comandante y mostrarse como un enemigo más de Manfred. Si la señora Aung Suu sigue viva, sus decisiones dependerán de si se llevó a cabo el evento *Gritos en la Noche*; si este no tuvo lugar, su actitud ante la disputa será indiferente. El soldado Patrick Berger podría bien apoyar al comandante Karsten o bien aprovechar para traicionarlo, según el estado de paranoia en el que se encuentre. Respecto a la enfermera Liesa Klien, su intención será apoyar a Manfred, pero esto podría variar según cómo se hayan desarrollado los eventos anteriores, de tal modo que incluso podría llegar a traicionarlo.

Si el comandante muriese, o si ya hubiera sido asesinado a estas alturas, el poder pasaría enseñada a Manfred. Aquí los PJs tendrían que poner las cartas sobre la mesa. Si no han podido reducir antes la influencia de Manfred o al menos conseguir que no aumente, deberían buscar el apoyo de sus compañeros y de los PNJs relevantes. Como alternativa, podrían incluso enfrentarse cara a cara al doctor, pues a estas alturas ya deberían saber que lo que este planea no va a llevar a nada bueno.



DESAPARICIÓN

Prerrequisito: Evento *Recogida y Aislamiento*.

Condición: El doctor Scholz se ve acorralado y decide arriesgarlo todo.

Descripción:

En un desesperado intento por completar con éxito su plan de mejora de la raza humana, el doctor secuestra a dos soldados para inyectarles una cepa que por una parte debería hacerlos inmunes al virus y por otra mejoraría sus habilidades físicas.

Este evento tendrá lugar hacia el final de la aventura, ya que llevará a su desenlace. Ninguno de los dos sujetos sobrevivirá ni a la inoculación de la cepa ni al virus con el que los habrá infectado a continuación para probar su inmunidad. Si, tras esto, los PJs consiguen entrar en el Sótano 2, encontrarán a los dos soldados en la Sala de Observación. Ambos tendrán hemorragias por todos sus orificios, los músculos hinchados, los huesos estirados y otras degeneraciones físicas.

Ante la desaparición de los soldados, todos los PNJs actuarán de forma radical. El comandante Karsten bajará con hombres de su confianza para abrir la Zona de Seguridad Máxima como sea. El soldado Patrick Berger podría enfrentarse ahora al comandante para así lograr escapar, salvo que los PJs lo hayan mantenido a su lado y hayan logrado alejarlo de sus miedos y paranoias. Liesa Klien se interpondrá entre el comandante y el doctor Scholz, y llegará a morir por este si lo ve necesario, si los PJs lo promueven o si estos no interceden para salvarla. Este desenlace podría evitarse si los PJs poco a poco se han ido ganando la confianza de la enfermera y han logrado quitarle el velo que le impide ver lo que ocurre en Tamn Green. Por último, Jakob Segal podría ser útil si ha mantenido su apoyo al comandante, puesto que en ese caso podría actuar de guía en el Sótano 2. Además, si el doctor Scholz sospecha que se va a realizar esta incursión, Jakob lo podría entretener mientras el resto consigue entrar en la Zona de Seguridad Máxima.

Desenlaces de la aventura

No íbamos a preocuparnos por desarrollar una aventura lo más abierta posible si luego te ofreciésemos un solo final. Por esto mismo, te vamos a presentar hasta cinco desenlaces diferentes para la historia de **Revelación**, el segundo capítulo de **Legado Envenenado**. Al igual que en el primer capítulo, el desarrollo de la historia afectará al futuro de la campaña, por lo que también aquí te adjuntamos un *checkbox* para que puedas llevar un seguimiento no solo de esta aventura sino de la trama general.

Si tu partida no se ajusta a ninguno de estos cinco desenlaces, siéntete libre de modificar cualquiera de ellos de la forma que prefieras. Lo único que debes tener claro es que si Jakob Segal no sobrevive la base no será destruida y los eventos del futuro no ocurrirán, por lo que la campaña acabaría en este capítulo.

FINAL 1: LA AMBICIÓN DE UN GENIO

Si el comandante Karsten muere antes de que intente entrar en la Zona de Seguridad Máxima, Aung Suu será asesinada (usa el evento *Asesinato*) y Jakob Segal será apartado de cualquier influencia. Con eso, el doctor Scholz no tendrá quien se le oponga.

Cualquier intento de los PJs por acabar con el doctor y detener el desarrollo del virus se verá frustrado, pues casi toda la base, incluido el personal militar, estará ya bajo su control. Es posible que, más adelante, el alto mando envíe agentes para hacer detonar la base. Sin embargo, para nuestros protagonistas todo habrá terminado, pues su capacidad de acción se habrá visto demasiado reducida como para poder alterar el curso de los acontecimientos, de forma que el virus será completado y utilizado contra los enemigos del Tercer Reich con resultados catastróficos.

La campaña finaliza aquí.

LUCHANDO CONTRA EL DOCTOR SCHOLZ

Excepto en el primer final propuesto, es muy probable que los jugadores terminen enfrentándose de forma directa al doctor Scholz. Si esto ocurre, el doctor utilizará su último recurso, ya que no es un gran combatiente. Durante los últimos días ha estado probando en sí mismo las cepas resultantes de las investigaciones genéticas que ha llevado a cabo en los laboratorios. Ha logrado mantener esas cepas dormidas en su organismo mientras las iba adaptando a su cuerpo, pero, si prevé el enfrentamiento, Manfred se inyectará una sustancia que las activará y le hará ganar los siguientes talentos: Esquiva Intuitiva, Infatigable, Puños de Acero (Acero), Rapidez (1), Reflejos Rápidos (1), Resistencia al Daño (1), Sentidos Agudos (Vista y Oído), Tolerancia al Dolor (1).

Por desgracia, ni su cuerpo ni la fórmula están aún preparados para ello y, tras 5 turnos, el doctor entrará en un estado catafónico que lo llevará a la muerte.

También es posible que los PJs embosquen a Scholz de forma que no le den tiempo a utilizar este recurso, sea matándolo con sigilo o de otra manera. Si intentan mantenerlo prisionero, deberían descubrir que es demasiado peligroso dejarlo con vida, pues el riesgo de que escape en algún momento es muy elevado.

FINAL 2: EL PRECIO DE LA VICTORIA

Quizás los PJs logren suficiente influencia en la base como para ganar aliados y ponerlos en contra del doctor Scholz. Es posible que obtengan la confianza de Liesa Klien y esta les dé el acceso que necesitan para el Sótano 2.

Por otro lado, quizás Patrick acabe con el comandante y después huya, o Jakob sea asesinado por el doctor después de que abra paso a los personajes de los jugadores hacia la Zona de Seguridad Máxima. También es posible que ambos mueran en la lucha contra el doctor Scholz.



Sea como sea, aunque derroten a Manfred, si al final de la historia Karsten y Jakob están muertos, la campaña terminará aquí. Aunque se puede considerar que la aventura ha tenido éxito, y eso se puede premiar si se juega de forma aislada, la base no podrá ser detonada y el comandante no podrá revelar a los PJs dónde se puede estar continuando la investigación del virus que los agentes del alto mando se llevaron.

Es, claramente, una amarga victoria.



FINAL 3: AL SERVICIO DEL REICH

Los PJs llegan hasta Manfred y lo vencen. Quizás Patrick no haya caído en la locura, o sí y a pesar de ello el comandante lo haya dejado marchar o haya fallado al intentar asesinarlo. Tal vez Liesa haya ayudado de forma activa y Jakob no se haya visto expuesto a la ira homicida de Manfred. Sea como sea, tanto el comandante como Jakob están vivos y se ha podido detener el desastre provocado en la base por Scholz.

Los PJs pueden querer parar el desarrollo del virus que los agentes del alto mando se llevaron a otro laboratorio. Sin embargo, el comandante Karsten Hartmann sigue siendo un soldado del Reich, y uno de elevado rango además. Por tanto, si se en-

tera de sus intenciones, hablará con los PJs y les dejará claro que, a pesar de su ayuda, si quieren detener los planes del alto mando primero tendrán que enfrentarse a él.

Karsten no actuará contra ellos ahora, por respeto a la ayuda que le hayan proporcionado, sino que se marchará y será un enemigo que los PJs deberán considerar en el futuro. Por otro lado, estos podrían decidir atacarlo por la espalda o enfrentarse a él de forma abierta. Quizás logren matarlo, aunque deberá tenerse en cuenta que el comandante contará con la protección de los soldados del centro.

Por su parte, Jakob activará la detonación de la base. Como miembro original de Tamn Green y antiguo responsable del Proyecto Gen, es el único que sabe que el lugar cuenta con un sistema de autodestrucción. Este, al explotar, enterrará la mayor parte del edificio.

FINAL 4: LAS MANOS MANCHADAS

Esta es una variante del final anterior en la cual el comandante no se convertirá en enemigo de los PJs. Para llegar a ello, los personajes de los jugadores habrán tenido que demostrar una lealtad incuestio-

LA REDENCIÓN DE JAKOB

Jakob Segal se ha pasado mucho tiempo preocupado por las consecuencias de algo que él inició. Fue el principal promotor de la base, y la investigación que él mismo comenzó sobre genética hace ya veinte años se ha convertido en la herramienta que monstruos como Manfred utilizan, y utilizarán en el futuro, para destruir a la humanidad. Algo que podría haber traído un gran avance para la medicina a través de la genética se ha convertido ahora en una aberración. Pero su nerviosismo habitual y su mirada siempre pensativa tienen una razón de ser. Jakob tiene clara una cosa: si hay ocasión de hacerlo, la base debe caer. De esa manera, cualquier investigación que se haga a partir de entonces será mucho más lenta o errática porque no contarán el apoyo de Tamn Green. No le importa morir, ni tampoco que lo hagan los demás, porque todos tienen la misma culpa; todos han apoyado y participado en el engendro que evoluciona en el sótano más profundo. La decisión ya está tomada.

Jakob es el único miembro vivo de la base que conoce tanto la existencia del sistema de autodestrucción como la forma de activarlo. El detonador está situado en una pared oculta de la sala de reuniones de la Planta 1. Cuando sea activado, la base estallará al instante. La explosión dejará tan solo la primera planta transitable, aunque habrá escombros y mobiliario disperso por todos lados. Lo demás quedará sepultado bajo tierra, incluida la persona que conecte el detonador.

Jakob solo revelará la ubicación del detonador a los PJs si tiene confianza con ellos. Si no, tan solo les dirá que va a destruir la base y les recomendará que huyan. Los personajes de los jugadores tienen la opción de intentar convencer al científico de que les permita evacuar la base primero, quizás activando la alarma de incendio o el protocolo establecido contra un posible escape de virus.

nable hacia el ser humano y haber convencido con sus acciones a Karsten de que el proyecto del Reich no está en el camino correcto. Esto se podría lograr si consiguen que el soldado Patrick venza su paranoia y siga en la base hasta el final, que Liesa no muera defendiendo al doctor Scholz o si los PJs se ganan la admiración del comandante de otra forma.

Sin embargo, Jakob irá de igual forma a detonar la base sin avisar de que eso implica su muerte directa.

Con el final *Las Manos Manchadas* los PJs conseguirán un aliado para el Capítulo 4, el comandante Karsten. Este además les revelará la información confidencial que les indicará dónde está la nueva base donde se continúa el desarrollo del virus, lo cual les facilitará la aventura en el próximo capítulo de **Legado Envenenado**.

FINAL 5: LA MUERTE SALVADORA

Este final es otra variante de los dos anteriores. Además de conseguir la confianza del comandante, para llegar aquí los PJs tienen que haber logrado establecer una relación cercana con Jakob Segal. Para esto habrá sido clave, por ejemplo, cómo hayan reaccionado ante el *Asesinato* de Aung Suu o el interés que hayan mostrado ante ese evento, si se ha producido. Si a causa de lo sucedido en el Capítulo 1 los PJs no han podido interactuar con Aung Suu porque no

participa en esta aventura, puedes hacer que en su lugar tengan un trato más directo con Jakob, lo cual les daría la posibilidad de ganárselo. De otro modo, será la buena amistad o la confianza que la birmana deposite en los PJs lo que permitirá que el científico les anuncie que, al detonar la base, él morirá al instante.

Si Jakob los avisa, en ese momento los personajes de los jugadores pueden reaccionar y poner en alerta al resto de los PNJs. Si Liesa Klien vive y es afín a los PJs, puede ser la primera en ofrecerse a hacerlo. Si no es así, puede ser Patrick quien lo haga, el cual soltará una de sus típicas bromas a la vez que demuestra por qué es el soldado más valiente del Reich. Por supuesto, si el comandante sigue vivo, él será el más adecuado para esta labor, ya que la base está bajo su mando.

Todo esto puede originar una gran discusión entre estos personajes y Jakob, sobre todo si esos cuatro PNJs siguen vivos y con buenas relaciones al final de la partida. En ese momento la decisión sobre lo que hacer quedará, en realidad, en manos de los jugadores. Una opción posible es que uno de ellos se sacrifique por todos los demás, por ejemplo.

Los PNJs que sobrevivan a la detonación de la base serán importantes para el resto de la campaña, sobre todo el comandante, que otorgará a los jugadores los beneficios del Final 4, y Jakob, que será un personaje clave en los Capítulos 5 y 6.

Checkbox

Al igual que ya hicimos con el primer capítulo de **Legado Envenenado**, os adjuntamos una hoja de seguimiento de la aventura. Para **Revelación** la hemos hecho mucho más simple que para **Hallazgo**, ya que son los propios finales los que afectarán al futuro de la campaña.

Por un lado, tenemos dos líneas de trama para que te vayas haciendo una idea de hacia qué final se dirigen los jugadores en la aventura. Recuerda que esto es orientativo y que puede que tu partida transcurra de forma por completo diferente. No obstante, creemos que esta herramienta te será útil.

Por otro lado, tenemos el seguimiento de la **Paranoia de Patrick**. Esta guía muestra los eventos que sirven para aumentar la alteración del soldado, pero también los acontecimientos que le hacen estar más tranquilo o controlar mejor sus nervios. En caso de que lo primero supere por tres casillas a lo segundo (por ejemplo, de 2 a 5), puedes activar los eventos de locura de Patrick o interpretarlo con ese desorden mental en los distintos eventos en los que interviene.

CHECKBOX PARANOIA DE PATRICK



Gritos en la Noche



Asesinato



Escape de Virus



Desapariciones



Recogida y Aislamiento



Buena relación con los PJs



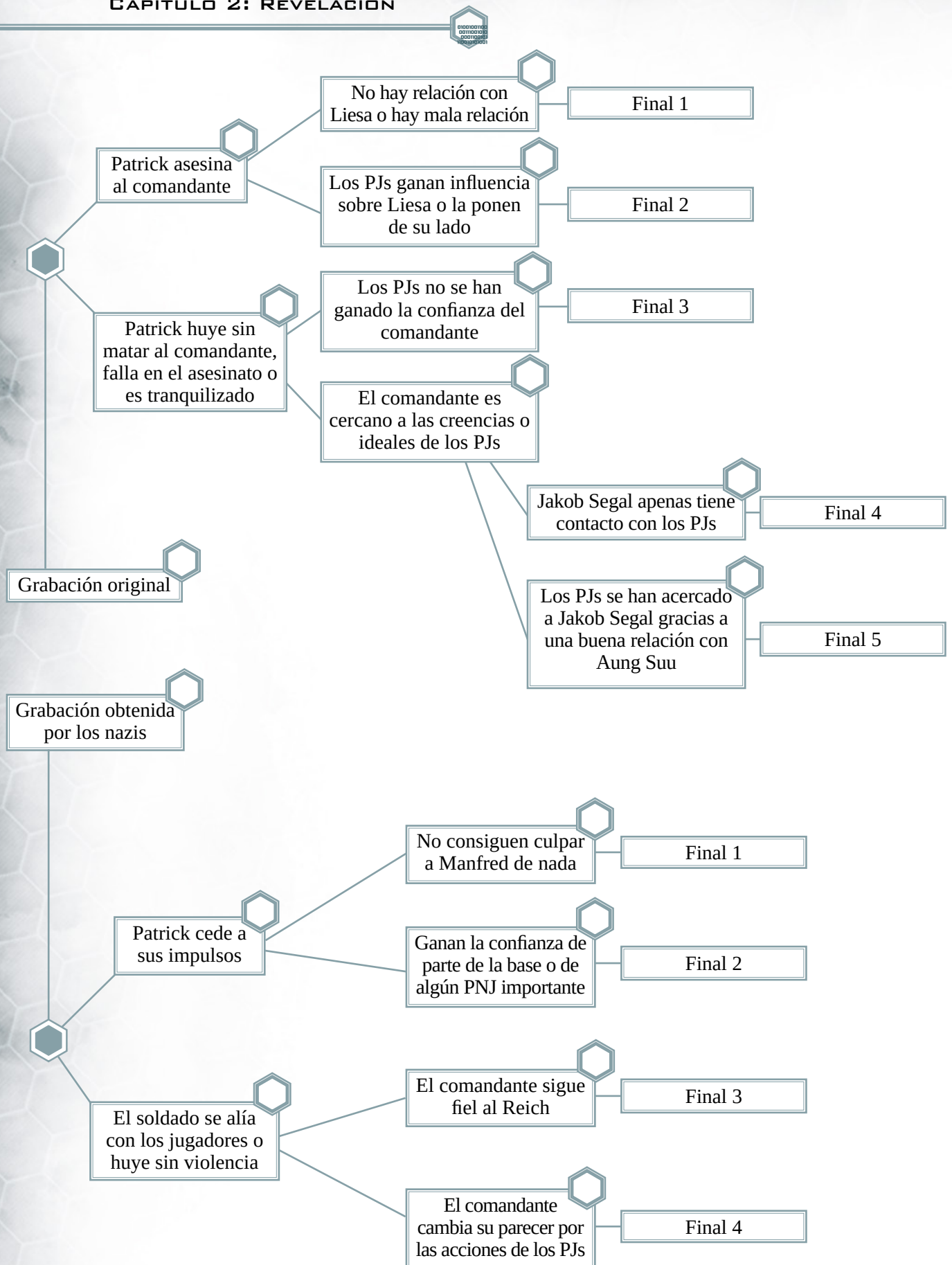
Terapia con Aung Suu



Demostración de la culpabilidad de Manfred



CHECKBOX
CAPÍTULO 2: REVELACIÓN





Esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional**

You are free to:

Share — copy and redistribute the material in any medium or format

Adapt — remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially.

The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms.

Under the following terms:

Attribution — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

No additional restrictions — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.