

legado envolviendo

CAPÍTULO 1





Créditos

Idea Original “Walküre”: Pedro Gil

Idea Original “Legado Envenenado”: Rufino Ayuso

Escrito por: Carlos Prats y Fernando Autrán

Editado por: Pedro Gil

Director Artístico: Rufino Ayuso

Diseño gráfico y maquetación: Francisco Solier

Diseño de portada: David Arenas y David Hueso

Diseño de logo de Walküre: Diego Perez Galindo

Ilustraciones Interiores: David Hueso, Jorge García y Victor Guerrero

Corrección de textos: David Yusta y Rufino Ayuso

Agradecimientos: A Pedro Gil por dejarse convencer por nuestra idea y darnos la oportunidad de sellar este proyecto cómo oficial. Al club Me- catol Rex de Madrid, por ser un excelente campo de pruebas. Y por último y sobre todas las cosas, a todos los miembros de Green Dog Studio, presentes y futuros, en primer lugar por escuchar el sue- ño de un barbas loco con una idea descabellada, segundo por convertir mi sueño en el suyo propio y poner toda su fuerza en hacerlo realidad y ter- cero por un excelente trabajo que ha dado cómo primer resultado este Legado Envenenado. Ahora más que nunca somos cojonudos.



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

Índice

INTRODUCCIÓN	6
ANTECEDENTES	6
CAPÍTULO 1: HALLAZGO	7
SALIENDO DEL PAÍS	9
DURANTE EL VIAJE	10
ENTRANDO EN BIRMANIA	11
BUSCAR E INVESTIGAR	12
SUEÑO VERDE	16
APÉNDICE 1: DRAMATIS PERSONAE	19
KYLE SANDERS	20
SOPHIA BLAKE	21
SUEN HEI LARS	22
NORBERT VEIT	23
APÉNDICE 2: FACCIONES	24
HERMANOS VERDES	24
GRUPO ELÍSEO	24
ESPECTROS SALADOS	25
APÉNDICE 3: BASE LUZ	26
CHECKBOX	27



capítulo 1

legado envenenando

Introducción

7

Parte 1: HALLAZGO

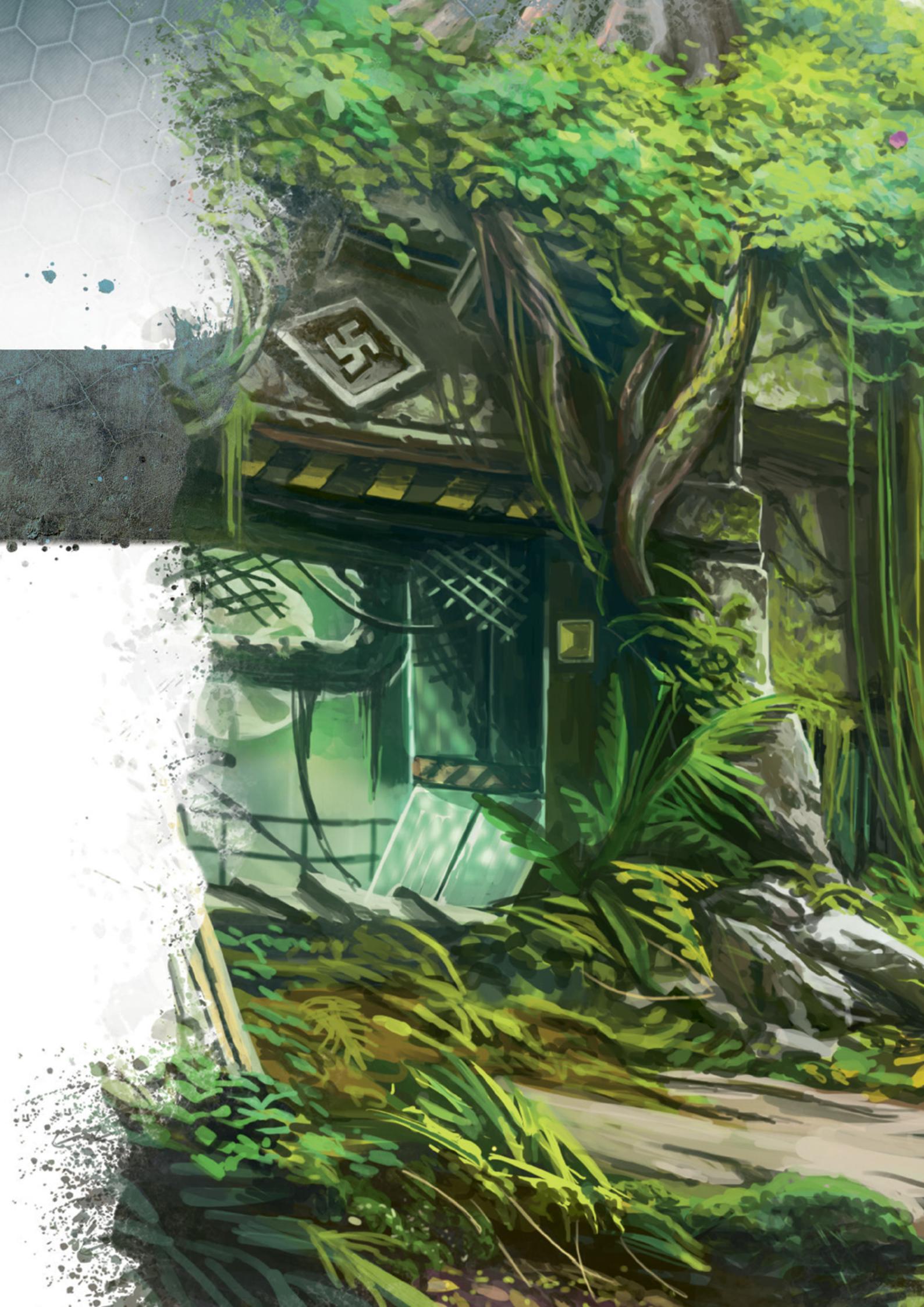
6

Apéndices

19

checkbox

21



Introducción

Los últimos años del siglo XX serán testigos de la eliminación virtual de las enfermedades infecciosas como factor significativo en la vida social. Agrego arrogantemente que escribir sobre enfermedades infecciosas sería como escribir sobre algo que ha pasado a la historia.

Sir Mac-farlane Burnett, 1962

Si estás leyendo esto permítenos, antes de nada, que te demos las gracias. Eso significa que has dado una oportunidad a este primer trabajo que sale de las mentes de nuestro estudio y que esperamos que disfrutes tanto tú como tus jugadores al menos un 10% de lo que estamos disfrutando nosotros al hacerlo. Tras estas algo menos de 30 páginas está el esfuerzo de meses de un grupo de personas que ha puesto todo su empeño y cariño (y horas de sueño pendientes, relaciones rotas o arriesgado su trabajo) para que Legado Envenenado haya visto la luz.

Legado envenenado es una campaña de larga duración dividida en seis capítulos que se irán presentando cada dos o tres meses hasta ser completada, de forma totalmente gratuita tanto en nuestra web como en la de Walküre. Este que tienes en tu mano es su primer capítulo y conecta de forma indefectible con los próximos que están por llegar.

La campaña está ambientada en dos momentos históricos diferentes, totalmente relacionados entre sí, pero separados por casi 100 años. Por esta razón los jugadores deberán utilizar dos personajes durante la aventura, si es que se desea jugar ambos momentos, pues la campaña perfectamente permite jugar sólo una de las dos líneas temporales y que el director de juego decida que ha sucedido en la otra línea. El primero de ellos será el periodo actual, en el cual los jugadores deberán jugar con personajes afiliados (o simpatizantes) con el bando aliado o soviético... o al menos parecerlo (no recomendamos que juegues con dobles lealtades si no tienes un grupo experto dado que puede mandar al traste la aventura muy pronto). El segundo personaje, el del pasado, deberá estar afiliado con el III Reich, o al menos trabajar para ellos, pero ya entraremos en detalles en el segundo capítulo.

De aquí en adelante se jugarán 3 capítulos, incluyendo este, en la era actual y 3 capítulos en la era del pasado, que serán presentados de forma intercalada pero que también podrán jugarse, una vez todos los capítulos hayan visto la luz, en orden cronológico, es decir, en primer lugar los 3 capítulos del pasado y a continuación los 3 capítulos de la actualidad. Pese a todo, la campaña está pensada para que los capítulos se intercalen y pensamos que es más divertido de esta forma, pero quien somos nosotros para decirte como jugar.

Para finalizar, reiterar mi agradecimiento y el de todo el estudio Green Dog por darnos una oportunidad, esperamos satisfacer tus expectativas.

Rufino Ayuso
Director/Diseñador Jefe

ANTECEDENTES

En 1965 culminó una investigación que había requerido muchos recursos económicos, tecnológicos y sobre todo, humanos. Tras años de pruebas, de experimentos fallidos y de genocidios por el bien del “avance científico”, un sector secreto del III Reich había creado un virus letal, un arma biológica de una magnitud inimaginable hasta entonces. Había sido proyectada en inicio para enfrentarse a la potencial invasión de los países del Este, pero a medida que avanzaba la investigación, parecía ser la clave para el ideal de la raza aria. Desarrollando una cura que operaba a nivel genético, sustituyendo el apéndice por un órgano sintético que segregaba paulatinamente la cura durante meses, dado que era letal en dosis altas. Así habían creado una enfermedad mortal, de rápida transmisión que solo dejaría vivos a aquellos elegidos para crear el futuro de la humanidad.

Pero para desgracia de los Nazis, y para suerte del resto del planeta, algo pasó. Las bases de investigación fueron destruidas y toda la investigación fue enviada al planeta rojo, quizás para ser olvidada allí. A pesar de las diferentes expediciones enviadas a Marte, el cohete que se mandara en el 65 parece haber sido enterrado por la arena y los constantes vientos, así que la humanidad ha evitado un horror mayor que el desatado en la II Guerra Mundial, hasta ahora...

La bisnieta de uno de los involucrados en la investigación ha descubierto por accidente en el diario de su abuelo una información preocupante, que inocentemente ha transmitido a un amigo suyo. La mujer ha desaparecido y el Eje parece haberse puesto en marcha en una nueva operación. Los Aliados han visto el movimiento y han interceptado la conversación. Se ha forjado, con prioridad de emergencia, un equipo de operaciones especiales que será el encargado de descubrir qué trama el III Reich y pararle los pies. ¿Conseguirán evitar el desastre?

Capítulo 1

Hallazgo

Los personajes son citados en unas sencillas oficinas en Helsinki. Cuando acuden allí, un secretario les acompaña hasta una pequeña habitación con varios cascos de inmersión virtual conectados a un ordenador. Una vez se los pongan, estarán realmente en el punto de encuentro, la Base Luz¹. Se encuentran una habitación de aspecto militar junto a otras dos personas. Uno de ellos es un hombre menudo, flaco y con aspecto elegante. Se diría que es un burócrata, pero los personajes lo reconocen como Kyle Sanders, agente senior de la CIA y mando de la operación. A su lado hay una mujer que contrasta completamente con el hombre. Claramente modificada genéticamente, es de una belleza abrumadora. Rubia, de claros ojos y con una constitución ágil y fuerte, la teniente Sophia Blake es inconfundible. A continuación puedes leer esto a tus jugadores.

“Bienvenidos, caballeros. Como ya sabéis hemos declarado una situación de emergencia debido a una grabación interceptada recientemente. Hace mucho tiempo que los países occidentales y el bloque comunista no trabajamos juntos, pero hemos visto necesaria esta alianza debido a las circunstancias, así que espero cooperación y disciplina². Ahora, escuchad con atención. - El hombre hace un gesto con la cabeza a la teniente, que marca dos veces en un panel. Al instante comenzáis a escuchar una grabación. Hay una voz de fondo en alemán, pero se ha superpuesto un doblaje en su idioma³. Cuando la grabación acaba, el hombre vuelve a hablar, mientras la teniente activa un mapa que se proyecta frente a los personajes. - Esta era





una de las líneas pinchada por el servicio de inteligencia alemana, hasta ahora no sabíamos por qué. Pudimos interceptar la emisión y ya tenemos un objetivo. - Kyle señala el mapa. - La jungla de Birmania, lugar en el que, según dice la grabación, se llevaron a cabo ciertos experimentos en los 60. Nuestros espías nos han confirmado que hay movimiento en el III Reich y es algo que no podemos dejar pasar por alto. Vuestra misión es ir allí, encontrar el lugar citado y neutralizar a los nazis en caso de encontrarlos. Os hemos elegido por vuestras capacidades y vuestra experiencia. Tenéis independencia y libertad para actuar como creáis conveniente, siempre que no caigan Aliados inocentes y no desveléis la confidencialidad del plan. Por eso mismo, si os capturan, no responderemos por vosotros. Una vez en Birmania, estáis solos. Buena suerte, soldados”.

Tras esto se apagarán las pantallas y los personajes serán libres de irse. La mujer les entregará un código de llamada que podrán utilizar para comunicarse con el cuartel general. Se les entregará el equipo lógico y adecuado para llevar a cabo la misión, aunque no se les dará un medio de transporte, pues esto podría llamar la atención de sus enemigos.

Así pues, la primera tarea de los protagonistas será encontrar una forma de llegar a Birmania. Y no será fácil. Pueden intentar viajar en avión, colando el equipo de alguna forma. Ten en cuenta que tanto Birmania como Finlandia son ahora naciones independientes, aunque se posicionaron con uno u otro bando durante la Gran Guerra. También podrían decidir abarcar un largo viaje en barco, pero a pesar del avance tecnológico, esto les llevaría quizás demasiado tiempo. Otra opción es el viaje por tierra, a medio camino entre las opciones anteriores.

Estas son solo algunas ideas, pero hay muchas más, como robar un vehículo militar aéreo. Da libertad a los jugadores a la hora de elegir cómo viajarán, pero que se atengán a las consecuencias. Sea cual sea la opción elegida, si la comunican al cuartel, ésta será boicoteada de alguna manera⁴.



SALIENDO DEL PAÍS

POSIBLES PROBLEMAS Y PELIGROS, LA ACTITUD DEL GOBIERNO DE FINLANDIA Y CONSECUENCIAS

Para el gobierno finlandés, la reunión mantenida entre el bloque comunista y los Estados Unidos no es más que un encuentro con fines políticos y comerciales. Por supuesto, no saben nada de ninguna misión, y si conocieran el atributo militar de esta, la respuesta sería implacable. Esto es así por el enorme temor que siente Finlandia por su vecino, el Eje, que controla muchos de los territorios cercanos al país nórdico.

Si los personajes informan al gobierno, de alguna manera, de sus intenciones, corren el riesgo de ser detenidos. A partir de ese momento estarán por completo a su propia suerte, pues como especificaba el Mando, la misión es confidencial y ellos negarán cualquier relación que tengan con la misma y con el equipo.

Debido a su condición de neutralidad, en una zona rodeada de facciones enemigas entre sí, la seguridad en las fronteras y en los aeropuertos es extrema. Una salida formal en avión es la forma más rápida, pero también más arriesgada. Incluso enviando el equipo necesario en las maletas, hay una probabilidad bastante alta de un registro aleatorio (un 10%).

La forma más segura de viajar, y la más sencilla, sería por tierra, pero a cambio, la duración del viaje podría causar que los nazis tomaran demasiada ventaja. En este caso los riesgos son mínimos, y tan aleatorios que vemos injusto dar una probabilidad. Simplemente tendrían que pasar la aduana sin llamar demasiado la atención. Dentro de esta posibilidad está la del tren. Algo más rápida que el transporte privado, pero con una seguridad similar a la del avión.

Finalmente queda la opción del barco, aunque también hay registros aleatorios (un 5%) y la duración del viaje lo hace prácticamente inviable.

Estos son los medios oficiales de viajar, pero las opciones son realmente ilimitadas. Los jugadores pueden querer robar un helicóptero, un avión militar, secuestrar un avión de pasajeros u otras ideas similares. Para todo esto te daremos ciertas directrices de cómo llevarlo y las posibles consecuencias que ello provoque. Ante todo queremos

1. Puedes encontrar más información sobre la Base Luz en los Apéndices.
2. Si los personajes son todos del mismo país o bloque, puedes obviar esta parte. Aunque puedes puntualizar que el otro bloque colaborará con la misión.
3. Junto a la aventura te proporcionamos un archivo de audio que puedes poner a tu grupo. Si por cualquier motivo no pudieras, lo que se oye en la misma es la conversación de una mujer con algún amigo. Esta informa de que ha encontrado un viejo diario de su bisabuelo cuando limpia el trastero de una vieja propiedad de la familia. En éste se habla de una investigación, con horrorosas consecuencias, que se estaba llevando a cabo en algún lugar de Birmania. Menciona algo de un Tren de la Muerte. La mujer duda si avisar o no a la policía y pide que su amigo la vuelva a llamar.
4. Los personajes pueden pensar que la línea está interceptada o que hay un traidor en las filas aliadas. Esto último es cierto, pero todavía no te desvelamos quién, pues los jugadores no tendrán pista alguna para empezar a sospechar.

que los jugadores se den cuenta de que todas sus acciones provocarán eventos, que pueden ser favorables u hostiles, pero el mundo se mueve y no va a quedarse de lado mientras los jugadores lo manejan a su antojo.

AEROPUERTOS DE FINLANDIA

Solo hay tres aeropuertos en el país que puedan acercar al equipo a Birmania. Y solo dos de ellos llegan hasta el propio país.

AEROPUERTO DE HELSINKI VANTAA

El principal aeropuerto de la capital, con más de 13 millones de pasajeros anuales y con una seguridad que roza la paranoia. También cuenta con la mayor cantidad de aviones del país e incluso con sectores militarizados para la aviación del ejército. Es simplemente imposible burlar la seguridad de este aeropuerto. O más bien supone una idea suicida.

AEROPUERTO DE TAMPERE-PIRKKALA

El segundo aeropuerto de Finlandia, conocido sobre todo por sus vuelos de bajo coste. Aunque a

En cuanto los personajes descubran el origen de la amenaza, los diferentes grupos tendrán diversos intereses especiales. Como idea opcional, aquí tienes los diferentes planes que puede tener cada facción. Ten en cuenta que estos objetivos pueden poner a un personaje en contra de un compañero, así que te hacemos completamente responsable de utilizarlos o no en tu partida.

Los Aliados: Promovidos por el espíritu de EE. UU. de quedar como salvador, el objetivo de los Aliados es destruir la amenaza. Piensan que algo tan peligroso puede caer tan fácilmente en manos enemigas como puede caer en las suyas y su objetivo es erradicar cualquier rastro e información del mismo.

El bloque comunista: Los comunistas buscan constantemente una forma de acabar con la guerra fría que impera en el mundo, destruyendo a sus declarados enemigos o cayendo en el intento. Por ello mismo, buscarán cualquier forma de hacerse con el virus, o al menos con toda la información que puedan. Con una simple muestra, sus científicos ya podrían intentar desarrollarlo y utilizarlo.

Otras facciones: Sea por trasfondo o por estar infiltrado en el grupo, si hay un miembro de alguna nación independiente o de la Esfera de Coperoperidad Asiática, no tendrá apenas conocimiento previo de la misión, ni podrá comunicarse mucho con sus superiores. Su objetivo es el de ser los ojos y los oídos de su país. Mientras más información descubra mejor. Eso sí, ha de sobrevivir.

simple vista parece que el nivel de seguridad es muy parecido al de Helsinki, este aeropuerto está caracterizado (o así lo dicen los rumores) por ser el utilizado por las mafias y la gente de los bajos fondos. Para decirlo de forma clara, es el más corrupto. Un par de contactos, algo de dinero y futuros favores pueden ayudar a los personajes a salir del país incluso con las armas encima. Eso sí, si les pillan, la justicia será implacable. Y es posible que, según como hayan ido las negociaciones, la propia mafia decida venderles a cambio de beneficios con la policía.

AEROPUERTO DE MARIEHAMN

La estación más aislada, alejada de las grandes urbes, pero con gran capacidad. Es la que menos seguridad tiene puesto que la mayoría de vuelos son europeos, pero tiene viajes hasta Estocolmo. Dejaría a los jugadores con algo más de viaje, pero es una opción a tener en cuenta.

El resto de aeropuertos tiene mayormente viajes domésticos o a países vecinos, por lo que son opciones poco o nada interesantes.

HELSINKI CENTRAL RAILWAY STATION

La estación de Helsinki cuenta con la última tecnología en viajes por tren. Además, ha sido una apuesta firme como medida de transporte por el gobierno de Finlandia, y es por ello que goza de un puesto importante. La seguridad que rodea el recinto, las avanzadas técnicas de mantenimiento, la puntualidad de los transportes... Todo convierte esta estación en un gigante de los viajes terrestres, que no envidia nada a las potencias mundiales como Alemania o Estados Unidos.

La principal conexión de la estación de Helsinki, fuera ya del país, es con Moscú, pero también tiene frecuentes viajes a Alemania (atraviesando directamente el Mar Báltico) y al resto de países nórdicos.

LA FRONTERA

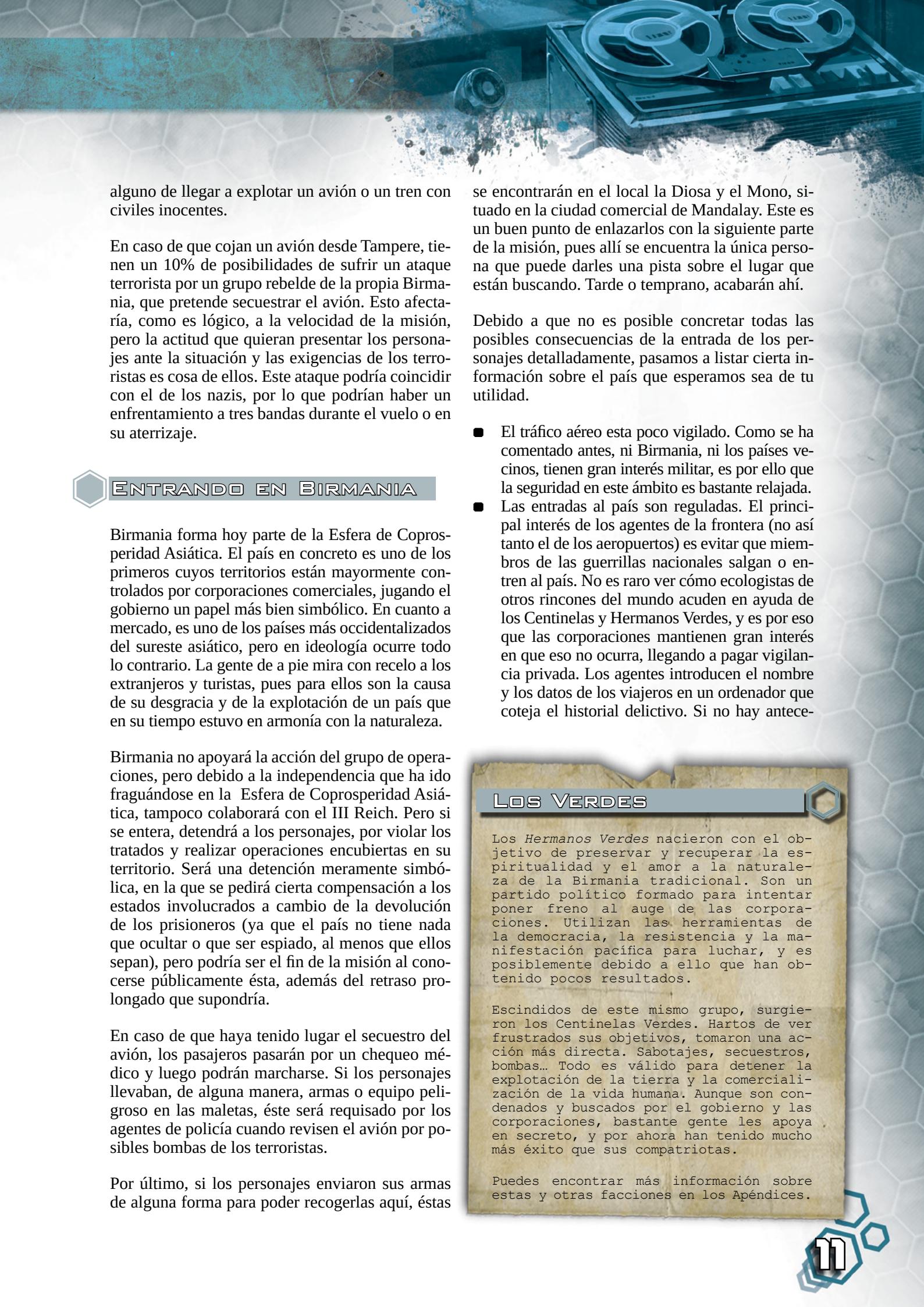
Al haber sido aliada de los nazis durante una época que decidió el futuro del mundo, Rusia obligó a Finlandia a rebajar la seguridad en sus fronteras y a que fueran lo más libres posible para evitar "tensiones y hostilidades". Lo más "agresivo" que suelen realizar la policía y el cuerpo de vigilancia son reconocimientos por bebida o toma de drogas.

Esto hace que la enorme frontera (más de 1.000 kilómetros con Rusia) sea una de las mejores opciones para salir del país en cuanto peligro, pero como se ha dicho antes, luego quedaría un largo recorrido hasta el destino.

DURANTE EL VIAJE

El camino hasta Birmania es largo. Deben pasar por varios países, salvo que vayan en avión, y en este último caso contarán sin equipo o será transportado de forma ilegal. Todo son problemas para el equipo, pero si encima han avisado a los superiores de qué método escogerían, serán boicoteados como se decía antes.

El equipo alemán intentará actuar con sigilo, sin llamar la atención, al menos en inicio. Su primera opción será retrasar el viaje, de tal manera que los personajes se encuentren bloqueados y la misión pierda sentido. Si no consiguen esto, su segundo paso será atacar con sigilo, eliminándolos en una emboscada fugaz y poco ruidosa. Pero si ven que no van a poder hacer las cosas por las "buenas", utilizarán artefactos de mayor calibre, sin pudor



alguno de llegar a explotar un avión o un tren con civiles inocentes.

En caso de que cojan un avión desde Tampere, tienen un 10% de posibilidades de sufrir un ataque terrorista por un grupo rebelde de la propia Birmania, que pretende secuestrar el avión. Esto afectaría, como es lógico, a la velocidad de la misión, pero la actitud que quieran presentar los personajes ante la situación y las exigencias de los terroristas es cosa de ellos. Este ataque podría coincidir con el de los nazis, por lo que podrían haber un enfrentamiento a tres bandas durante el vuelo o en su aterrizaje.

ENTRANDO EN BIRMANIA

Birmania forma hoy parte de la Esfera de Coprosperidad Asiática. El país en concreto es uno de los primeros cuyos territorios están mayormente controlados por corporaciones comerciales, jugando el gobierno un papel más bien simbólico. En cuanto a mercado, es uno de los países más occidentalizados del sureste asiático, pero en ideología ocurre todo lo contrario. La gente de a pie mira con recelo a los extranjeros y turistas, pues para ellos son la causa de su desgracia y de la explotación de un país que en su tiempo estuvo en armonía con la naturaleza.

Birmania no apoyará la acción del grupo de operaciones, pero debido a la independencia que ha ido fraguándose en la Esfera de Coprosperidad Asiática, tampoco colaborará con el III Reich. Pero si se entera, detendrá a los personajes, por violar los tratados y realizar operaciones encubiertas en su territorio. Será una detención meramente simbólica, en la que se pedirá cierta compensación a los estados involucrados a cambio de la devolución de los prisioneros (ya que el país no tiene nada que ocultar o que ser espiado, al menos que ellos sepan), pero podría ser el fin de la misión al conocerse públicamente ésta, además del retraso prolongado que supondría.

En caso de que haya tenido lugar el secuestro del avión, los pasajeros pasarán por un chequeo médico y luego podrán marcharse. Si los personajes llevaban, de alguna manera, armas o equipo peligroso en las maletas, éste será requisado por los agentes de policía cuando revisen el avión por posibles bombas de los terroristas.

Por último, si los personajes enviaron sus armas de alguna forma para poder recogerlas aquí, éstas

se encontrarán en el local la Diosa y el Mono, situado en la ciudad comercial de Mandalay. Este es un buen punto de enlazarlos con la siguiente parte de la misión, pues allí se encuentra la única persona que puede darles una pista sobre el lugar que están buscando. Tarde o temprano, acabarán ahí.

Debido a que no es posible concretar todas las posibles consecuencias de la entrada de los personajes detalladamente, pasamos a listar cierta información sobre el país que esperamos sea de tu utilidad.

- El tráfico aéreo está poco vigilado. Como se ha comentado antes, ni Birmania, ni los países vecinos, tienen gran interés militar, es por ello que la seguridad en este ámbito es bastante relajada.
- Las entradas al país son reguladas. El principal interés de los agentes de la frontera (no así tanto el de los aeropuertos) es evitar que miembros de las guerrillas nacionales salgan o entren al país. No es raro ver cómo ecologistas de otros rincones del mundo acuden en ayuda de los Centinelas y Hermanos Verdes, y es por eso que las corporaciones mantienen gran interés en que eso no ocurra, llegando a pagar vigilancia privada. Los agentes introducen el nombre y los datos de los viajeros en un ordenador que coteja el historial delictivo. Si no hay antecedentes

LOS VERDES

Los Hermanos Verdes nacieron con el objetivo de preservar y recuperar la espiritualidad y el amor a la naturaleza de la Birmania tradicional. Son un partido político formado para intentar poner freno al auge de las corporaciones. Utilizan las herramientas de la democracia, la resistencia y la manifestación pacífica para luchar, y es posiblemente debido a ello que han obtenido pocos resultados.

Escindidos de este mismo grupo, surgieron los Centinelas Verdes. Hartos de ver frustrados sus objetivos, tomaron una acción más directa. Sabotajes, secuestros, bombas... Todo es válido para detener la explotación de la tierra y la comercialización de la vida humana. Aunque son condenados y buscados por el gobierno y las corporaciones, bastante gente les apoya en secreto, y por ahora han tenido mucho más éxito que sus compatriotas.

Puedes encontrar más información sobre estas y otras facciones en los Apéndices.

dentes de activismo, no debería haber problema para pasar. Pero puede ser un buen punto para poner nerviosos a los protagonistas, que no sabrán muy bien de qué va la cosa. Si hay alguna sospecha, se revisará el transporte.

- Las corporaciones son lo primero. La seguridad, una vez dentro de las ciudades comerciales, aumenta radicalmente. Tanto para prevenir a los ladrones como para evitar ataques terroristas. (No es extraño el sabotaje de edificios enteros de manos de los Centinelas Verdes). Detectores, drones con cámaras, e incluso algún vigilante con implantes. Ir con armas por un edificio de la corporación es prácticamente imposible sin permiso propio de la corporación.
- El odio hacia occidente. Los barrios bajos son un lugar poco recomendable a un turista occidental. Más de uno ha desaparecido en sus calles, sin respuesta a sus familiares ni de parte del gobierno birmano ni de las corporaciones. Si los personajes caminan por los suburbios, hay altas probabilidades de que sean atacados, robados o secuestrados para la venta de sus órganos. Si llevan tecnología a la vista, o implantes, las probabilidades y el peligro aumentan exponencialmente.

BUSCAR E INVESTIGAR

Los personajes ya están en Birmania, con o sin equipo. Ahora es hora de encontrar la base-laboratorio y el tiempo apremia. La única pista que tienen sobre el paradero de la misma, si prestaron atención a la grabación, es el “Tren de la muerte”. Mucha gente ha olvidado ya esa tragedia, y ni el gobierno ni las corporaciones darán información sobre algo que mancha tanto el nombre de un país en pleno auge.

Prácticamente toda la región se ha convertido en un foco turístico, lleno de hoteles, y ciudades completamente comerciales. La más amplia y donde los jugadores tendrán más posibilidad de encontrar información es en Mandalay. La ciudad tiene el aspecto de un gargantuesco centro comercial, de forma rectangular y que se alza decenas de pisos sobre el suelo. Cada cara de la ciudad compone un sector, con el interior formando los Sectores 1 y 2. La cara este es el 3 y la oeste el sector 0. El lado norte y el sur son el 4 y el 5, respectivamente.



El Tren de la Muerte

En 1942, durante la Segunda Guerra Mundial, Japón alcanzó el cenit de su poder. Dominaba el pacífico y su expansión por Asia era cada vez mayor. Esto mismo aca- rreaba al imperio grandes problemas de logística. De- bido a todo el territorio ocupado, era difícil sumi- nistrar a los diversos frentes a la vez que se lidiaba con el enemigo. Un ejemplo de esto mismo era Birmania, donde la comunicación era prácticamente imposible tanto por tierra como por aire. Por ello, se ideó un proyecto para crear una vía de ferrocarril que uniría Tailandia con la capital Birmania, facilitando así el envío de tropas, comida y armas.

Los mismos colonos británicos habían pensado en ello con anterioridad, pero abandonaron el proyecto debido a los altos costes que suponía construir a través de las selvas, con medio año de lluvias monzónicas. La construcción duraría unos cinco años. Los japoneses la querían en uno.

A pesar de que en principio solo iban a utilizar mano de obra asiática, pronto se vieron con millares de prisioneros de guerra, que fueron dirigidos todos a la titánica empresa. Al final, más de 300.000 personas de distintas partes del mundo participaron en la construc- ción de la vía. De esos, más de 200.000 murieron por las duras condiciones de trabajo y de vida. Las enfer- medades, los objetivos diarios sobrehumanos, los mons- truosos castigos... Un horror que hoy en día poca gente recuerda, menos gente que los que lo vivieron.

El proyecto fue terminado, para ser bombardeado poco después por las tropas Aliadas. Hoy en día algunos tra- mos siguen utilizándose, pero la mayor parte de aquél apocalipsis ha desaparecido, devorado por la selva y el olvido.

te. Añadidos a esto por una intrincada sucesión de pasarelas metálicas hay cuatro torres-dormitorio, que albergan a los trabajadores y a gran parte de la población, pues los precios de las habitaciones en la propia ciudad son prohibitivos. Estas torres son, empezando por el noreste hacia la derecha: Sector 4-3, 5-3, 5-0, 4-0.

LA DIOSA Y EL MONO

Este local, que ya mencionamos antes, se encuen- tra en el Sector 4-3. Posee una autonomía que muchas instituciones envidian, y es que posee tal nivel de poder que pocas corporaciones tienen el valor de enfrentarse a su dueño.

Este poder no se basa ni en las armas, ni en el dinero, sino en la información. Suen Hei Lars, o "Sweny", como le gusta que le llamen, ha forjado su imperio tras años y años de trapicheos, con mu- cha paciencia y sabiendo a quién lamerle el culo, hasta llegar a tener él su propia legión de deudores e informantes. Solo paga y solo cobra de una ma- nera, con noticias frescas e interesantes, y es por eso que hoy en día es imposible pillarle. El mismo gobierno ha trabajado con él en contadas ocasio- nes para poner a ralla las exigentes peticiones de las corporaciones.



RECADEROS DE SWENY

Puedes aprovechar este momento para introducir tus propias ideas de aventuras con la información que te hemos dado sobre el país. Nosotros, además, te proponemos las siguientes. Eso sí, recuerda que el tiempo apremia, y que los nazis van por delante de los jugadores.

- Los Centinelas y los Hermanos Verdes están unidos por algo más que su ideología. A oídos de Sweny ha llegado que los líderes de ambos grupos tienen una relación especialmente estrecha. Si estos datos fueran ciertos, el poder que le otorgaría a Sweny sería muy jugoso.
- El Grupo Elíseo controla gran parte de los negocios de Mandalay. Generalmente dejan que los Espectros Salados trapicheen a sus anchas por la ciudad, puesto que esto mismo les reporta beneficios. Salvo en el Sector 5-0. El dominio de los últimos aquí es tan alto que ha empezado a preocupar al Grupo. A Sweny se le ha encargado buscar quien intervenga en la zona y deje un par de "advertencias". Esto no solo daría a los personajes una buena relación con Sweny, sino también con la facción más poderosa de Birmania. Aunque enemistarse con los Espectros tampoco es muy recomendable...

A pesar de los avances tecnológicos, su local es bastante clásico, respetando el estilo birmano del siglo XX. Sweny es el único que puede darles información sobre el *Tren de la Muerte*. Si los jugadores mencionan algo sobre una base, podrá arrojar algo de luz. En este caso, esta información no proviene de ningún contacto, sino que el mismísimo bisabuelo Lars fue uno de los oficiales encargado de la supervisión de la construcción de las vías en esa zona.

Según las acciones de los jugadores, es posible que Suen Hei esté enterado de la llegada del grupo y sospeche de sus intenciones. Sé juicioso en esto. Si los personajes realmente han utilizado su ingenio para llegar y han sorteado grandes retos, dales facilidades y recompénsalos. Pero si en cambio han usado la vía fácil, el bueno de Sweny sabrá más cosas de las que esperan.

La información que el dueño de la Diosa y el Mono debe dar a los personajes no es muy cara, pero es posible que la infla un poco dependiendo del interés que éstos muestren o cómo aborden el tema. Como siempre, solo cambiará esos datos por otros, y valorará los mismos según lo anterior. Si

a los jugadores no se les ocurre nada que contar, o Sweny no considera suficiente el intercambio, les puede proponer alguna tarea que tenga pendiente.

Si intentan extorsionar a Suen Hei es posible que puedan obtener la información, pero se ganarían un enemigo poderoso, que no solo dificultaría su futura estancia en Birmania y su salida del país, sino que podría causarles más de una molestia más adelante, incluso de vuelta en Europa.

Sea como sea que consigan la información, es la siguiente:

- Por un lado, les resumirá la historia del tren de la muerte y les informará de que las vías que antes unían Tailandia con Birmania han desaparecido completamente salvo en Kwai y en Myanmar. Por eso, será difícil rastrearlo.
- Si sale el tema de la base o algo similar, les comentará que muchos prisioneros fueron llevados al interior de la Selva de Magway, a construir una importante edificación, y que no volvieron ni los supervisores, tan solo los pocos soldados alemanes que acompañaban al grupo. Al parecer, habían perecido todos en la selva y solo se habían salvado ellos debido a sus mejores condiciones de salud.

EXPLORANDO LO SALVAJE

Lo lógico sería pensar que la explotación intensiva de las corporaciones debería haber dejado devastada a Birmania, pero eso solo es aplicable a las zonas de cultivo y los pequeños bosques. La selva, que ocupa un 70% del territorio deshabitado, ha ido haciéndose cada vez más densa, y amenazadora. Los ecologistas apuntan a que esta evolución se debe a los tóxicos soltados tanto en el agua como en la atmósfera durante tantos años, aunque hay rumores de que los propios Centinelas podrían ser los causantes, dándole a la naturaleza una forma potenciada de protegerse del ser humano. Insectos de gran tamaño o venenosos, animales realmente agresivos, plantas atrapa-hombres y enfermedades, la mayoría con cura pero capaces de dejar a un hombre en la cama durante semanas.

Los personajes deberán prepararse antes de salir de la seguridad de la ciudad, y una vez fuera, deberán ser lo más precavidos posibles. El día en la selva es peligroso, la noche, mortal. Ten muy en cuenta las ideas de los jugadores a la hora de abordar la búsqueda de la base, pues las posibilidades son tantas como la enorme cantidad de peligros que albergan.

Para ayudarte, hemos listado una serie de eventos y el cómo poder utilizarlos. También comentamos varias ideas para encontrar la base. Si quieres, puedes soltar pequeñas pistas o utilizar el sistema de forma pasiva, o simplemente esperar a que sean los jugadores los que muestren iniciativa.

- Encuentro con los *Centinelas Verdes*. Estos reaccionarán según si han tenido contacto antes con ellos o no. De primeras, no serán hostiles salvo que sospechen que los personajes puedan trabajar para las corporaciones.
- Encuentro con contrabandistas traficando por el río. Si ven soldados, se defenderán inmediatamente, salvo que se vean superados en poder. Ante un enemigo más fuerte, huirán.
- Zonas de selva intransitable. Cada minuto que los personajes pierdan debido a la desorientación va en su contra. Y si quedan atrapados entre la frondosa vegetación, eso podría significar un día de vuelta, lo que les agotaría y les frustraría a partes iguales.
- Poblados vacíos. Esta es la pista que puede llevarles a la base objetivo. Cerca de unas vías de tren hay un radio de pueblos completamente abandonados, cuyos restos son chozas cubiertas completamente por la vegetación y utilizadas en muchos casos como nidos de bestias y animales salvajes. En un radio aún mayor pueden encontrar pueblos de birmanos primitivos, a veces acompañados de Centinelas o Hermanos Verdes. Si preguntan y consiguen la confianza de los aldeanos, estos les explicarán que los Pueblos abandonados son la Tierra Maldita. La gente que vivía ahí desaparecía de la noche a la mañana, y adentrándose en la selva se escuchaban gritos de terror y extraños sonidos, como de demonios. Lógicamente todo ello tiene que ver con la base. Nadie se atreverá a acompañar a los personajes a investigar, pues antes prefieren morir que probar la suerte de los Malditos.



LA DIASFOLIA ATRAPA-HOMBRES

Esta planta ha creado leyendas y mitos en las ciudades de Birmania. Muchas de ellas se utilizan para que los niños no salgan de la ciudad, pero algunas tienen parte de razón en lo que cuentan. La Diasfolia puede realmente comerse a una persona, aunque como la planta carnívora de la que es originaria, tarda días en digerirlo. El problema es su mutación. Además de su gran tamaño, la evolución de esta planta le ha dotado de dos grandes hojas con duras ramas que se cierran al contacto.

Camufladas como simples trepadoras, envuelven en un abrazo inamovible a sus presas, haciendo la muerte de la víctima aún más terrorífica y agónica.



SUEÑO VERDE

Los personajes finalmente se hallan ante las puertas de la base-laboratorio que llevan buscando desde hace días. La misión para la que han corrido tantos riesgos. A primera vista parece que el lugar esta abandonado, devorado por la vegetación. ¿Quizás el enemigo todavía no la ha encontrado?

Esta es la falsa esperanza en la que pueden caer los jugadores, pero la verdad es muy diferente. El grupo de operaciones de los nazis ya ha encontrado lo que buscaba en la base, y según lo sucedido al principio de la aventura, pueden estar esperando a los Aliados o haber abandonado ya la base-laboratorio, dejando tras de sí un reguero de trampas y drones de defensa.

En cuanto pongan un pie en la base, se activará un dron de alerta que empezará a soltar un letal gas, que se expandirá rápidamente por la base. Al mismo tiempo, será restablecida la energía mínima, lo que activará las puertas automáticas y algo de luz. La primera parte de la base es una gran sala con estanterías, cajas y otros materiales inútiles, la mayoría oxidado o inservible. Pero al encenderse la luz podrán ver unas pequeñas y viejas pantallas

iluminarse. Bajo las mismas hay un mapa de la planta actual de la base. La mayoría de cámaras cuya imagen se proyecta en las pantallas están rotas o alumbran a la oscuridad, pero en uno de los cambios de cámara pueden ver a un grupo de personas encerrado en una celda. Parecen Birmanos. En menos de un minuto la imagen desaparece, cambiando de cámara de nuevo. Según el mapa, una puerta a la derecha lleva hasta unas celdas, tras varios pasillos y habitaciones comunes. Por la izquierda, y accediendo por otra puerta, casi al otro lado de la base, hay una sala de envío y recepción de datos. En esta sala es donde se encuentra la información que los jugadores están buscando. Los jugadores pueden detectar el gas a los cinco minutos, si sacan una buena tirada y tienen los conocimientos necesarios. Sin esto último, solo detectarán un aroma extraño en el aire. El gas empieza a hacer efecto a los 15 minutos, causando mareos y tos. Además, al salir deberán recibir atención médica.

A los 30 minutos el efecto es irreversible. Desde ese minuto y cada cinco minutos, deberán hacer una tirada de resistencia. Si fallan, se desmayaran inmediatamente. El equipo tardaría demasiado en salvar a los prisioneros y recoger la información. Si se dividen es posible que no logren ninguna de

las dos opciones, ya que ambas habitaciones están defendidas por dos drones de combate. Deberán elegir, y cualquiera de las dos opciones tendrá consecuencias. Para llevar la cuenta del tiempo puedes usar seis marcadores (uno por cada cinco minutos). Quita un marcador si crees que ha pasado el tiempo o si los personajes se entretienen demasiado.

Hay dos maneras de salvar a los prisioneros y a la vez recoger la información. La primera es que sean capaces de eliminar con facilidad a los drones por separado. Quizás por su habilidad o porque se han preparado más, pero en dicho caso es posible que en menos de 15 minutos consigan ambas cosas. La otra forma es bajar al segundo piso, por un pasillo que sale del camino hacia la Sala de Información, y llegar hasta los paneles de la ventilación. Si se activa el filtro de aire (cosa que costaría debido a los años que lleva inactivo), el gas se distribuiría de forma demasiado lenta como para ser dañino en el tiempo que tardase el equipo en llevar a cabo la misión. Pero hacer eso lleva bastante tiempo, y si todo el equipo baja y no consigan desactivarlo, su historia habrá acabado allí. El que baje puede considerarse sacrificado si no lo logra.

Si consiguen salvar a los birmanos, estos les contarán varias cosas interesantes. Eran los guías del equipo nazi, una vez que les ayudaron a encontrar la base, los encerraron, utilizándolos como cebo. Uno de los prisioneros, que habla alemán, les oyó decir que sabrían del éxito de la misión cuando hablasen con una tal Sophia.

Si no consiguen la información, deberán perseguir a los nazis, hablando con los birmanos para que les lleven de vuelta a donde se encontraron con ellos. Allí, en medio de la selva, mientras los alemanes intentan salir con un helicóptero privado, tendrán que enfrentarse contra un equipo mejor preparado. Sus posibilidades son pocas, pero si los pillan por sorpresa, pueden llegar a reducirlos y sacar la información de alguien. No conseguirán todos los datos, pero podrán continuar con la misión.





La forma en que consiguieron la grabación afecta a los sucesos del Capítulo 2, pero en cualquiera de las dos formas utiliza el audio que te proporcionamos con la aventura o lee lo siguiente:

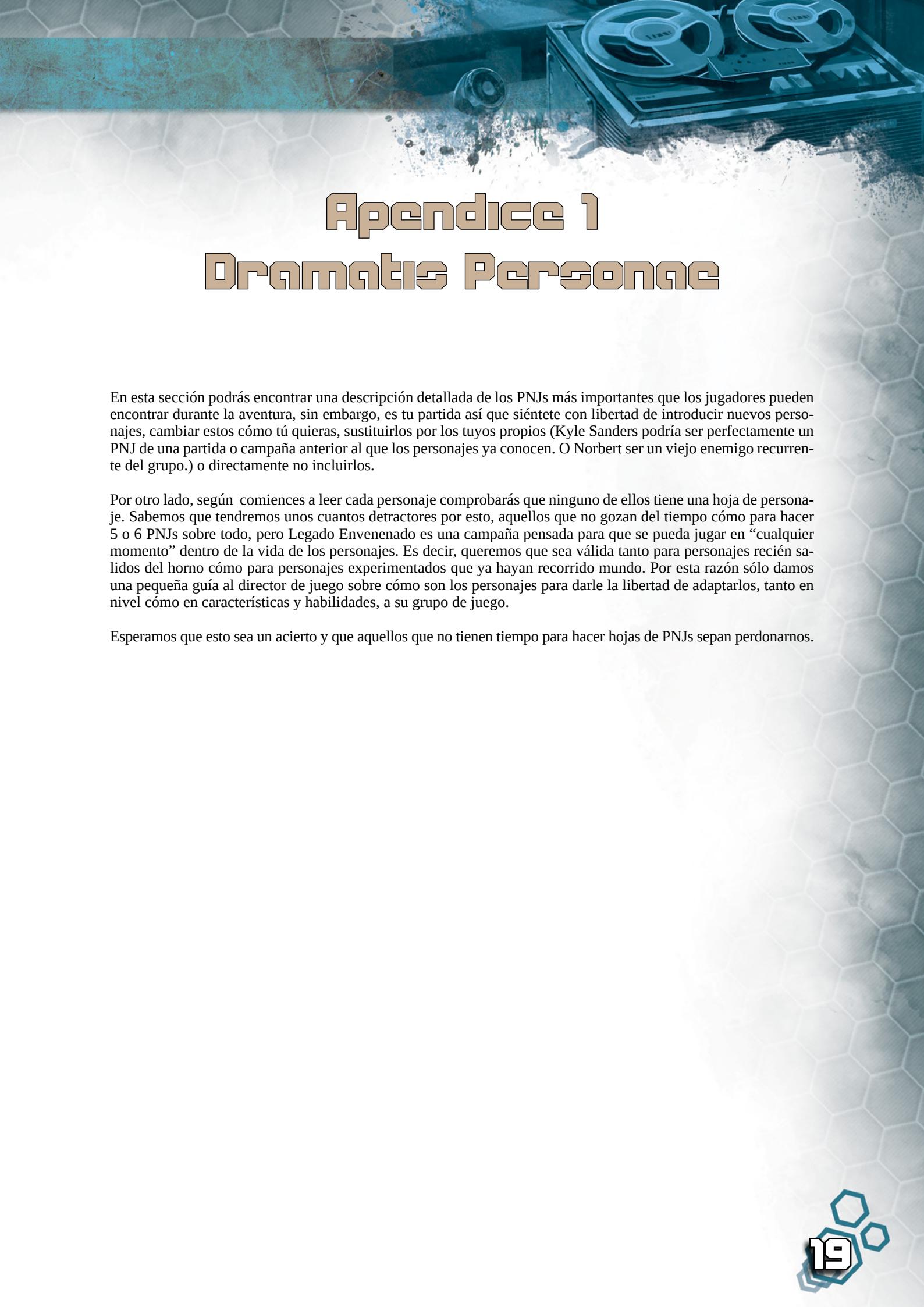
Una voz con marcado acento alemán se escucha con poca calidad, pero sus palabras son claras, y lo que dice, os hace estremecer.

<<Soy el Doctor Jakob Segal, científico responsable del Proyecto Gen. Hoy abandonamos la base Tamn Green, tras darnos cuenta del horror que hemos desatado aquí abajo. Desde el nivel dos todo ha quedado sepultado y así permanecerá en el olvido para la eternidad.

Dejo esto como testimonio de la locura nazi con la que ya no puedo seguir de acuerdo. Si encuentras esta cinta, es posible que tu mundo esté en peligro. Nosotros ahora intentaremos detenerles, pero quizás ya no lleguemos a tiempo.

Pero voy a empezar por el principio...>>

Continuará en el **Capítulo 2 de Legado Envengado...**



Apéndice 1

Dramatis Personae

En esta sección podrás encontrar una descripción detallada de los PNJs más importantes que los jugadores pueden encontrar durante la aventura, sin embargo, es tu partida así que siéntete con libertad de introducir nuevos personajes, cambiar estos cómo tú quieras, sustituirlos por los tuyos propios (Kyle Sanders podría ser perfectamente un PNJ de una partida o campaña anterior al que los personajes ya conocen. O Norbert ser un viejo enemigo recurrente del grupo.) o directamente no incluirlos.

Por otro lado, según comiences a leer cada personaje comprobarás que ninguno de ellos tiene una hoja de personaje. Sabemos que tendremos unos cuantos detractores por esto, aquellos que no gozan del tiempo cómo para hacer 5 o 6 PNJs sobre todo, pero Legado Envenenado es una campaña pensada para que se pueda jugar en “cualquier momento” dentro de la vida de los personajes. Es decir, queremos que sea válida tanto para personajes recién salidos del horno cómo para personajes experimentados que ya hayan recorrido mundo. Por esta razón sólo damos una pequeña guía al director de juego sobre cómo son los personajes para darle la libertad de adaptarlos, tanto en nivel cómo en características y habilidades, a su grupo de juego.

Esperamos que esto sea un acierto y que aquellos que no tienen tiempo para hacer hojas de PNJs sepan perdonarnos.

PERSONAJES RELEVANTES



Nombre: Kyle Sanders.
Fecha de nacimiento: 27-06-2025
Nacionalidad: Estadounidense.
Afilación: CIA.
Rango: Supervisor.
Altura: 1,84
Pelo: Castaño.
Ojos: Castaños.

Descripción física: Delgado y de constitución esbelta, Kyle da la impresión de ser un hombre más menudo de lo que realmente es, un aspecto escogido de forma premeditada para qué los demás le subestimen, algo que sabe aprovechar francamente bien a su favor. Siempre viste de traje, perfectamente arreglado, con la cara afeitada y la piel completamente limpia sin ninguna marca. Usa gafas por estética y funcionalidad, no porque las necesite, pues se trata de un potente visor de realidad aumentada que le permite estar informado en tiempo real de todo aquello que necesite. Las largas horas de trabajo han hundido sus ojos y su delgadez hace que se le marquen notablemente los párpados, esta combinación de la un aspecto cadavérico.

Historial: CLASIFICADO

Kyle Sanders no es en realidad, Kyle Sanders. Nacido como James Howard, hijo de Abella y James Howard, ambos militares, pasó su infancia como un niño cualquiera en Toledo, Ohio, durante la cual sus padres le inculcaron un fuerte sentido del honor y la responsabilidad, habiendo formado parte de varias misiones de paz a lo largo del mundo. Durante su adolescencia viajó con sus ellos por todo el globo lo que le permitió familiarizarse con decenas de culturas y aprender múltiples idiomas. Sin embargo, en contra de lo que esperaban sus padres, la forma de luchar contra las injusticias que eligió James no fue unirse al ejército como ellos si no estudiar periodismo a fin de revelar al mundo las injusticias que se producían en la sombra, trabajo que realizó con rotundo éxito durante más de 5 años, destapando conspiraciones y atrocidades por doquier hasta conseguir que el Tercer Reich le marcará como objetivo prioritario a eliminar.

De no ser por la intervención de la CIA, que llevaba meses evaluando al joven James Howard, hubiera terminado muerto. Tras eso le ofrecieron una salida a su problema con el Reich y un puesto en la Agencia. Sin más alternativas aceptó pese que aquello implicaba fingir su propia muerte y cortar cualquier lazo con su pasado y con cierta inseguridad ante la decisión que había tomado. Apenas necesitó unas semanas en activo tras su entrenamiento para descubrir que había tomado la decisión correcta, en apenas unos meses había detenido más injusticias que en toda su carrera como periodista.

A día de hoy, Kyle es uno de los activos más importantes dentro de la CIA, demasiado quizás, lo que ha hecho que sus superiores le vean como un peligro potencial pese a que sigue demostrando su lealtad a la Agencia día tras días. Sin embargo, un hombre que por sí sólo podría provocar guerras o hacer tambalear gobiernos es quizás una amenaza demasiado grande. Consciente de esto, Kyle está preparado para desaparecer si llegado el caso y así ser capaz de seguir luchando contra el Tercer Reich, la principal amenaza del mundo libre bajo su punto de vista y su campo de especialidad dentro de la CIA.



Nombre: Sophia Blake.

Fecha de nacimiento: 03-08-2047

Nacionalidad: Estadounidense.

Afiliación: CIA.

Rango: Agente de campo.

Altura: 2,02

Pelo: Rubio.

Ojos: Azules.

Descripción física: Creada con los mejores genes disponibles en el mercado, Sophia tiene el aspecto de una diosa aria, cuerpo atlético y rasgos perfectos. Suele ir vestida siempre a la última pero no tiene ningún problema en cambiar de traje para adaptarse a su ambiente.

Historial: Con tan sólo dos años de servicio Sophia Blake ya ha destacado notablemente en la CIA por sus excelentes trabajos, cumplidos a la perfección y con la mayor consecución de objetivos secundarios que un agente nóvel ha conseguido jamás. Hija de padres millonarios, Sophia es una mejorada que ha obtenido los mejores genes que el dinero puede pagar, cortesía de unos padres devotos que sólo buscaban la excelencia en su progenie. Acabado la formación secundaria con las mejores notas de su promoción a nivel nacional sus padres la enviaron a Alemania a estudiar en la prestigiosa universidad de Berlín, dónde estudio Derecho, Economía y Ciencias políticas, licenciándose Honoris Causa.

Sin embargo aunque Sophia desconocía la verdadera intención de sus padres, afiliados a una rama extremista del Partido Nazi americano que abogaba por la eugenesia y la aprobación de leyes para obligar al uso de genes mejorados con la finalidad de limpiar y mejorar la especie, tenía sus sospechas pues se había criado toda su vida en esa doctrina. Cuando descubrió que había sido creada para poder ser una agente doble en la CIA se sintió algo molesta porque su vida hubiera sido pre-guiada de esa manera, sin embargo aceptó la responsabilidad y el honor de servir al Tercer Reich, consiguiendo ingresar con facilidad en la CIA gracias a sus conocimientos y talento natural.

Con los años y los viajes Sophia ha ido alejándose de la ideología Nazi original que le inculcaros. Sigue siendo fervientemente leal al Eje y piensa que dejar que la gente se reproduzca sin control debilita la raza, pero el haber conocido gente de otras etnias de verdadero talento y capacidad así como algunas atrocidades cometidas por el eje ha provocado que se posicione dentro de los reformistas a las políticas del Tercer Reich, de mente más abierta y que buscan una sociedad que mantenga los valores del partido Nazi y se aleje de las atrocidades cometidas. Algo que no ha pasado desapercibidos a sus supervisores... en ninguno de los dos bandos, pues Sophia no ha sido destinada con Kyle Sanders únicamente por sus méritos si no por el deseo de este de mantenerla cerca y controlada y adicionalmente usarla para enviar información manipulada a su contraparte en el Tercer Reich. Sin embargo, con el paso de los meses Kyle se ha encaprichado de la joven, de la cual piensa que todavía no está perdida y que simplemente se ha equivocado de bando, albergando una secreta esperanza de atraerla del lado de la CIA y alejarla del Reich.

Sophia por su parte no sospecha de Kyle pues al igual que muchos mejorados subestima a las personas "inferiores", aunque en su caso únicamente intentando ofrecerles siempre su ayuda y consejos, aunque estos no los hayan solicitado. Esta se ha vuelto su mayor debilidad y es algo que Kyle está sabiendo aprovechar a la perfección.



Nombre: Suen Hei Lars, o “Sweny”.

Fecha de nacimiento: 15-03-2033

Nacionalidad: Birmana.

Afiliación: Independiente.

Oficio: Traficante de Información.

Altura: 1,80

Pelo: Negro.

Ojos: Marrones.

Descripción física: Bajo, muy moreno, bigote corto y de complejión más bien redonda, Sweny no impresiona mucho físicamente. Compensa su apariencia física con ropa extravagante y llamativa (parece sacado de una película de los 80). Suele vestirse con una camisa amarilla, pantalones verdes y zapatos de lagarto. Lo acompaña con anillos y collares (falsos por supuesto). Lleva el pelo recogido en una coleta y se pone unas enormes gafas de sol.

Historial: Suen Hei Lars, o Sweny como le gusta que le llamen es un hombre forjado a sí mismo, es probable que los materiales que ha usado para forjarse no sean los mejores, habrá quien diga que en realidad hay más barro, porquería, malicia y mierda ahí de la que nadie está dispuesto a reconocer, al menos en su presencia.

Sweny comenzó sus pasos al servicio de la gente importante, siempre supo a qué árbol arrimarse y siempre supo mantenerse en un discreto segundo plano. Con el tiempo sus ojos y oídos habían visto y oído suficiente como para empezar a trabajar de forma independiente, con la protección que los secretos que él conocía le garantizaban, de ahí expandir el negocio sólo fue cuestión de hacer las compras adecuadas y mantener un precario equilibrio de secretos y medias verdades que se sostiene a fuerza de tesón y trabajo del propio Suen Hei, consciente de que el más pequeño desliz pondría una soga alrededor de su cuello.

Con el paso de los años ha establecido su “base de operaciones” en su local favorito, ahora de su propiedad, “La diosa y el Mono” y lo ha convertido en el mayor hervidero de información y trapicheos de Mandalay y muy probablemente de toda Birmania, haciendo popular la expresión, “Si no lo sabes, pregunta a Sweny”.



Nombre: Norbert Veit

Nombre en clave: "Halcón rojo".

Fecha de nacimiento: 15-03- 2050

Nacionalidad: Alemana.

Afilación: Waffen-SS.

Rango: Teniente.

Altura: 2,04

Pelo: Rubio.

Ojos: Azules.

Descripción física: Creado mediante ingeniería genética para ser soldado desde su nacimiento, Norbert tiene el cuerpo de un culturista. Sus facciones fuertes y marcadas dejan por el suelo al mismísimo Thor. Es el ideal Ario hecho carne, el único defecto físico que tiene es una cicatriz en el lado izquierdo de la cara por una granada. Su apodo viene en parte por la forma de la cicatriz y en parte por su capacidad para trabajar en solitario acabando con todo aquel que se interponga en su camino.

Historial: Norbert es el chico del cartel de las Waffen-SS. Fuerte, augusteo y leal al nacional-socialismo hasta la muerte, ha logrado destacarse como soldado de élite en una unidad compuesta por lo mejor que el III Reich puede ofrecer. Sin embargo, eventos recientes le han dejado amargado y desilusionado con sus superiores aunque conserva íntegra su lealtad al III Reich. Durante una misión, el capitán al mando de su unidad, harto de las misiones y demandas que el ejército tenía para el vendió a sus hombres a un grupo de terroristas, sin embargo, su plan se volvió en su contra, pues aquellos a los que había vendido la información no hicieron distinciones. Aquejado acabó en una matanza a la que sólo Norbert y su capitán sobrevivieron. Rescatados y totalmente malheridos fueron condecorados, Norbert fue ascendido a teniente y el capitán ahora ostenta el rango de general, lo que le ha servido para enviar a Norbert a la caza del virus, algo que planea utilizar para volverlo en su contra y eliminar la última prueba de su traición al III Reich.

Sin embargo Norbert no está dispuesto a morir. Aún conserva su lealtad al III Reich y le debe una venganza a sus compañeros caídos durante la batalla contra los terroristas por lo que perseverará y cumplirá su misión con éxito para encontrar la forma de darle al ahora general el castigo que merece y lo hará a toda costa.

Los personajes lo conocerán solo si deben encontrarse con el equipo enemigo para recuperar la información. No se mostrará durante el Boikot.

Apéndice 2

Facciones

HERMANOS VERDES

Los Hermanos Verdes son un grupo de presión político creado por la gente de Birmania que no quiere quedarse de brazos cruzados y ver cómo las compañías exprimen y prostituyen su país. Son un grupo pacífico que utiliza marchas, protestas, campañas de información y memes para proteger la belleza natural del país y no perder su identidad como pueblo. Estarán dispuestos a ayudar a los jugadores a cambio de favores políticos o información clasificada que ponga a descubierto la corrupción del gobierno y las corporaciones.

Los miembros más radicales de este grupo se escondieron y pasaron a llamarse Centinelas Verdes, favoreciendo tácticas terroristas. Aunque los Hermanos los condenan no sería difícil encontrar a gente dentro del movimiento que pueda poner a los jugadores en contacto con ellos.

Este grupo puede tener interés porque tiene una gran influencia en la gente de a pie de calle lo cual les proporciona información privilegiada y acceso a varios edificios clave a través de los accesos del personal de servicio y de los técnicos.

Los Centinelas, aunque más controvertidos, tienen la ventaja de que se conocen la jungla al dedillo y pueden guiarles fácilmente a través de ella. Sin embargo, ganarse su confianza no es fácil ya que son muy paranoicos y no le tienen demasiado aprecio a los occidentales. Es muy posible que exijan un precio muy alto ya sea en dinero o ayuda.

La actual líder del grupo es una profesora universitaria de ciencias sociales llamada Sanda que busca mantener vivo el espíritu de su pueblo para que no se conviertan en meros drones corporativos. A pesar de estar en los 40, mantiene un espíritu alegre y jovial. Está dispuesta a dar una oportunidad a todo el mundo siempre que demuestren que son dignos de confianza. Suelen ir vestida de manera tradicio-

nal. Una dieta vegana y su afición al senderismo le han dejado un cuerpo muy saludable para su edad.

El líder del grupo radical es el hermano pequeño de Sanda, Thura, aunque muy poca gente sabe de la conexión entre ambos. A pesar de las diferencias entre ambos, se respetan y admirarán y acudirán a ayudar al otro sin dudarlo. Thura solía trabajar como miembro de las fuerzas de seguridad de una de las corporaciones, pero los constantes abusos a su pueblo le hicieron renunciar y unirse al movimiento de su hermana. Sin embargo, para él los cambios llegaban escasos y muy lentos, era necesario tomar medidas más agresivas. Sin embargo no deseaba comprometer a su hermana por lo que desapareció y fundó los Centinelas Verdes. Procura evitar el derramamiento de sangre innecesario y centrarse en actos de sabotaje. Va siempre vestido como un comando y un duro régimen militar le ha dado un cuerpo fuerte y atlético.

GRUPO ELÍSEO

Esta coalición de empresas turísticas es una de las mayores del mundo, ofreciendo todo tipo de lugares vacacionales con precios para todo tipo de turistas. En la actualidad, la situación en el sudeste asiático se ha ido calmando y los gobiernos son más estables que nunca. Han aprovechado la oportunidad para expandirse agresivamente sobornando, chantajeando e intimidando a los gobiernos de la zona para que les dejen construir sus complejos turísticos donde quieran. Han conseguido hacer un trabajo muy bueno en Birmania, pero el grupo terrorista de los Centinelas Verdes están atrasando muchos proyectos.

Aunque mucha gente tilda al Grupo Elíseo de extorsionadores, la verdad es que han traído muchísimo trabajo y beneficios al país. Tienen una imagen muy clara de un sudeste asiático convertido en un parque turístico para el resto del mundo. La gente puede ayudarles a convertir esa visión en realidad y disfru-



tar de los beneficios o pueden ser arrastrados aparte como los restos de los edificios que derrumban.

Si los jugadores pudiesen ayudar al Grupo Elíseo a frenar a los Centinelas Verdes, la compañía podría ponerles en contacto con gente muy poderosa, no sólo dentro del gobierno birmano, si no muy posiblemente del mundo entero. Además sus cuerpos de seguridad podrían proporcionar escolta y transporte profesional a través de la jungla.

La líder de la franquicia en Birmania es una joven mejorada genéticamente venida de europa, se llama Jaqueline. Bellísima y de buena familia, parece el ideal de mujer pintado por un artista francés. Harta de la competitividad y las constantes traiciones del mundo corporativo occidental ha decidido probar suerte en el rincón más apartado que ha podido encontrar. Ambiciosa y con grandes sueños, está decidida a construirse su pequeño reino en esta parte del mundo y pobre del que ose oponerse.

Exige el máximo de todo el mundo y no tolera la incompetencia. A pesar de lo que suele ser típico para un mejorado, no tiene prejuicios contra los no mejorados y recompensa a la gente por méritos propios siempre y cuando demuestren que pueden manejar su ritmo frenético de trabajo. Esto se debe a que por encima de todo es una mujer pragmática y sin tiempo para tonterías.

Dentro de poco va a abrir uno de los mayores hoteles de la cadena. Es su proyecto estrella, el hotel de 5 estrellas Shambala. Es completamente autosuficiente, con un pequeño pueblo y una pequeña zona de la jungla anexionados. Años de trabajo a punto de terminar. Es posible que necesite ayuda durante la gala de apertura para evitar que la saboteen o causen disturbios. Eso ayudaría a ganarse el apoyo de Jaqueline.



ESPECTROS SALADOS

Empezaron siendo un pequeño grupo de contrabandistas. Sin embargo, tras la limpieza del gobierno y las corporaciones del resto de grupos criminales, aprovecharon el vacío dejado en el mundo criminal y se hicieron con el poder. El gobierno lo permitió porque le compensaba tener un gran grupo criminal con el que negociar que varios enfrentados entre si. Las autoridades están dispuestas a hacer la vista gorda siempre y cuando no haya crímenes violentos y sean discretos.

Proporcionan todos los servicios ilegales y vicios oscuros que los turistas ricos están deseosos de obtener. Gracias a su monopolio y a la pasividad de las autoridades sus negocios no hacen mas que crecer. Sin embargo esta situación ha cambiado a peor recientemente.

Este acuerdo entre gobierno y criminales funcionaba de maravilla al principio. Ahora, el grupo se ha vuelto más ambicioso y agresivo. Son lo bastante listos como para no tocar a las corporaciones, pero la gente común y el gobierno están comenzando a sufrir.

De momento la situación no ha pasado de amenazas y chantaje. Sin embargo a medida que el dinero crece la codicia le sigue y es sólo cuestión de tiempo hasta que el pulso entre gobierno y los Espectros desemboque en algo peor.

Los Espectros Salados tienen acceso a todo tipo de rutas y refugios secretos a través del país. Pueden proporcionar equipo legal e ilegal y pueden facilitar información secreta. Por ello, serían un buen foco de interés para cualquiera.

Sin embargo no son baratos. Cobran muy alto por sus servicios y si creen que están en una posición de ventaja frente a alguien no dudarán en abusar del trato pidiéndoles más de lo acordado o incluso traicionándolo si les conviene.

Lo que muy poca gente sabe es que el grupo se encuentra ahora mismo en una guerra de poder entre el actual líder; más calmado, afable y hombre de negocios y su hijo; más violento e impaciente.

El abuelo Wunna, como le llama con afecto su gente, se encuentra muy enfermo y es sólo cuestión de tiempo que se retire. No cree que su hijo Zeya tenga suficiente visión de futuro como para dirigir el grupo. Prefiere dárselo a su lugarteniente Selak, que lleva varios años trabajando en un hotel de lujo y conoce mejor que nadie los trastos sucios de políticos e inversores extranjeros por igual.

Sin embargo, le da miedo rechazar a Zeya como sucesor abiertamente ya que teniendo en cuenta su carácter esto podría provocar una división permanente en el grupo y el consecuente derramamiento de sangre en las calles mientras dura la lucha por el control. El tiempo o la posible intromisión de grupos externos decidirán el desenlace de esta lucha.

Apéndice 3

Base Luz

BASE LUZ

Sede central de los servicios de inteligencia aliados, las otras potencias sospechan de su localización en una de las islas del Caribe. La realidad es mucho más insidiosa, los servicios de inteligencia tienen varias bases repartidas por todo el mundo y dan información falsa haciendo creer que alguna de ellas es la base principal pero no es así. La base principal está en todas partes del mundo porque existe únicamente en el mundo virtual; las demás, aunque funcionales, existen en el mundo material.

Es uno de los secretos mejor guardados de los aliados y las otras potencias no sospechan lo más mínimo. Se mueve constantemente a lo largo del mundo de servidor en servidor. Están colocados en lugares estratégicos, conectados a las redes nacionales pero al mismo tiempo completamente invisibles para ellas. Coordina los esfuerzos de los agentes a través de mensajes encriptados que rebotan por diversos lugares antes de llegar a su destino. La encriptación de los mensajes cambia constantemente. Cerca de 100 personas trabajan en esta base, agrupadas en células, y ninguna sabe nada de la existencia de la otra salvo por su superior directo. Inteligencias artificiales altamente complejas ayudan a coordinar los esfuerzos entre ellos y a proteger la base.

Solo los miembros de mas alto rango dentro de los aliados saben de la verdadera naturaleza de la base y harán cualquier cosa para asegurarse de que siga así. Se comunican con los directivos de la base virtual a través de agentes especialmente seleccionados para la tarea o a través de videoconferencias protegidas.

Tan sólo en las crisis más graves se ponen en contacto personal con ellos; el secretismo de la base y sus agentes es demasiado valioso como para ponerlo en riesgo.

La existencia de bases virtuales no es algo nuevo pero sí lo es llevarlo hasta este extremo, es un prototipo único en el mundo. Los personajes jugadores se encontrarán con su superior en alguna de las extensiones de la base en algún servidor remoto, visualizando un espacio virtual con apariencia de oficina.

Es incluso posible que a los jugadores se les conceda su propia base virtual extensión de la principal. Es un lugar estupendo en el que intercambiar y almacenar información gracias a la privacidad que otorga, sin embargo es importante entender que el ser una extensión de una red principal la hace susceptible de ser atacada a través de ese punto.

La sede principal de esta base virtual es un enorme espacio simulado. El edificio de la sede, todo esto en realidad virtual, es un cubo gigantesco situado en una isla flotante, rodeada de otras muchas islas flotantes, encima de un océano y con un cielo cubierto de nubes. Tanto en el mar como en el cielo hay todo tipo de criaturas bizarras (programas de defensa camuflados). La isla está cubierta por una densa y oscura selva. La manera más rápida para acceder al cubo es a través de un camino estrecho y altamente vigilado.

El cubo está constantemente cambiando de alineación para que los distintos despachos de su interior nunca estén en el mismo sitio. Las islas vecinas contienen cubos falsos para despistar a cualquier infiltrado. La gente que logra acceso al servidor debe pasar por un pequeño muelle donde se le dará la autorización para llegar a la isla.

Las extensiones del cubo en otras zonas del globo están camufladas para que parezcan formar parte de las redes de información nacionales. Tan solo se pueden acceder a ellas con unos códigos específicos que cambian cada semana. El acceso también está constantemente cambiando de sitio. La forma básica de la base descrita anteriormente se mantiene, pero los detalles están constantemente cambiando para despistar a posibles infiltrados.

Checkbox

Adjuntamos esta útil herramienta para que lleves un esquema con las decisiones y pasos que toman tus jugadores durante la partida. *Legado Envenado* está pensada como una campaña con infinidad de opciones y con distintos finales según las decisiones que tomen los personajes a lo largo de la misma. Es por eso que te facilitamos el seguimiento de la aventura con este *CheckBox*, que podrás unir al de las aventuras siguientes para llevar la trama de principio a fin.

En el primer capítulo, *Hallazgo*, hay cuatro líneas de decisión:

1 Alerta: Rellena un cuadrado cada vez que los personajes cumplan el evento o llamen la atención en el país citado. Según el número de cuadros, es posible que otras facciones empiecen a sospechar de la misión de los protagonistas y supongan un problema en capítulos posteriores (en el 3 y el 5, concretamente).

2 Trama: Esta es la línea principal de la campaña, que afecta al Capítulo 2 y al final de la historia.

3 Traición: Como ya te dijimos al principio, hay un traidor entre las filas aliadas, y al final de *Hallazgo* los jugadores pueden empezar a tener sospechas según sus descubrimientos. Esta línea afecta al Capítulo 3 y al final de la historia.

4 Velocidad: Esta línea se utiliza para llevar un cálculo del tiempo que los personajes tardan en cumplir la misión. Si el total llega a 100, los soldados nazis habrán huido. Los personajes no se encontrarán ningún soldado en la base, pero si no encuentran la grabación original, no podrán seguirles la pista y habrán fallado la misión. Si consiguen que los *Centinelas Verdes* les guíen por la selva, podrán reducir el porcentaje en un 20% como se indica en la ficha.

5 Opcionales: Aquí dejamos espacio para que marques otros datos interesantes que quieras añadir a la aventura o que te puedan parecer relevantes para material futuro.

CHECKBOX

PARTE 1: HALLAZGO



ALERTA

Finlandia



Enfrentamiento con los nazis en un lugar público



Birmania



TRAMA

¿Consiguen la grabación original?

Sí

No

— ¿Atrapan a un nazi?

Sí

No

— Fin de la misión



TRAICIÓN

¿Comunican la forma de viaje?

Sí

— Boicot

— Salvan a los birmanos

No

— Salvan a los birmanos



VELOCIDAD

Viaje por tierra / barco

+60%

Secuestro de avión

+40%

Perdidos en la ciudad

+20%

Recados de Sweny

+20% +20%

Perdidos en la jungla

+20%

Centinelas Verdes

-20%

OPCIONALES





Este 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.