

La Conjura de Siwenna

Este módulo tiene una larga y gloriosa historia, que pasa por abandonos, reniegos, viajes y un largo etcétera. Una historia casi tan larga como la del Traveller, que después de pasar por su periodo clásico, por el pegote del 2300 y por la gran, gran, época del Megatraveller, parece ver luz al final del túnel con la llegada del New Era. TTNE comparte, entre otras cosas el sistema de juego del Twilight 2000 2ª edición. Antes de que esta entrada sea tan larga como la trilogía de la fundación, doy paso al módulo.

Por César Viteri

EL SECTOR NORMANICO

...la independización de la Periferia fue dando lugar a un progresivo e irremediable empobrecimiento del anillo exterior del primer Imperio. Este proceso se hizo muy notable en el antaño riquísimo Sector Normánico. Ciertos estudios apuntan a una relación entre esta acentuada decadencia y la proximidad de la Fundación (ver referencias Darell, Arkady 56/2AAb6 y Pelorat, Janov - Cuestión Origen y el Sector Normánico en el Bajo Imperio- 643/7BBc8)...

...un claro ejemplo se presenta en la provincia de Siwenna, visitada por Hober Mallow, base principal del ataque de Bel Riose a la Fundación, y el principio de la caída del orden establecido por Stannell VI en el último apogeo de Trantor. Resulta por ello interesante recordar el intento de contacto comercial que se llevó a cabo 10 años después de la visita de Mallow a Onum Barr y a cierto técnico de Siwenna. Los comerciantes que llevaron a cabo este...

Enciclopedia Galáctica (1)

(1) Todas las referencias de la Enciclopedia Galáctica aquí reproducidas proceden de la 116ª edición publicada en el 1020 E.F. por la compañía editora de la Enciclopedia Galáctica, Términus, con autorización de los editores.

¡¡Bienvenidos al universo de Fundación!!

El módulo admite 3-8 jugadores generados conforme al procedimiento de creación de personajes de Traveller. El planeta natal y de licenciamiento habrán de ser Términus, Anacreonte o Smyrno. Los jugadores tendrán ciudadanía de la Fundación, serán comerciantes de la Fundación (lo cual no impide que su carrera sea la Armada, etc., si bien se hallarán ya licenciados), y van a vivir una aventura en el universo de Fundación...

INTRODUCCION AL ARBITRO

Antes de comenzar la partida, es preciso que consigas que uno de los jugadores acepte ser agente de los Servicios Secretos de la Fundación. Su misión consistirá en participar con sus compañeros en la expedición que se les va a proponer (adelántale ya lo que sucede en el capítulo 1). Deberá contactar con Stephen Moulin, en Siwenna (lo podrá encontrar en el Hotel Miriade, en el espaciopuerto del planeta). Moulin es un líder de la oposición clandestina al Imperio, y la misión del agente es recibir una cápsula-mensaje de manos de Moulin. El agente deberá entregarla a sus superiores en Términus (puede comunicarse un cambio de órdenes de emergencia si el agente Moulin lo considera necesario). Además, deberá instalar un hiperrelé (se trata simplemente de una caja metálica de 30 x 30 x 5 cm. que transmitirá siempre la posición de la nave a la central de los servicios secretos en Términus) en la nave que utilicen para ir a Siwenna. Deberá igualmente evitar que todo el material tecnológico que lleven -escudos personales, sistemas de propulsión de la nave, etc.- llegue a caer en manos Imperiales (esto no afecta a las mercancías que lleven para

especular); si es preciso, deberá eliminar a quien juzgue que se entromete en asuntos relativos a la Seguridad de la Fundación: datos de la Fundación de cualquier tipo, comentarios del "Plan Seldon", el Segundo Imperio, etc. Le proporcionarás una desintegradora como la que se describe en el Capítulo de Equipo y Tecnología, pero con capacidad para ignorar la protección de un escudo personal (externamente no se distingue de una normal). El agente es tu baza más valiosa y debes conservarlo. El será el que guíe al grupo por el sendero marcado para salvar a la Fundación. No permitas que muera... al menos hasta que deje de ser útil. Si muere, déjale que antes de morir revele a un compañero su misión y que éste se convierta en tu nuevo agente.

CAPITULO 1: DE PASO POR KORELL

KORELL: *...tras el fin de la dictadura del Comodoro Asper, el PPU de Korell pasó a un B776944-A en poco tiempo. El Comercio Libre creció de forma vertiginosa. Cientos de pequeños comerciantes veían la posibilidad de un mercado que les haría llegar a ser Príncipes-Comerciantes del calibre de Mallow, De Ofiro, Forell...*

El espacio de la antigua República de Korell hierve de actividad. Decenas de naves emergen del hiperespacio cargadas de mercancías. Y es que ya han pasado siete años de la guerra entre Korell y la Fundación. Hoy, Korell forma parte de la Confederación de la Fundación, y su economía y comercio se benefician de ello. La nave de los jugadores, la Salvor Hardin, es una de tantas naves en el restaurado astropuerto de Korell-Capital. Los jugadores han ganado 150.000 créditos con el

cargamento de fármacos que han llevado a Korell (a repartir equitativamente).

El Sindicato de Comerciantes Libres ha proporcionado un excelente alojamiento a los jugadores en el hotel Diascalis. Esa misma noche se celebra una fiesta en el hotel, organizada por el Sindicato. Es en esa fiesta -o en cualquier otro lugar en Korell si deciden no ir-, donde conocen a su patrón, el Príncipe-Comerciante Lee De Ofiro.

De Ofiro les propondrá trabajar para él en una nueva incursión comercial hacia el centro de la galaxia. Según De Ofiro, algunos parsecs más allá de Korell se halla el mítico Imperio Galáctico... o lo que queda de él.

NOTA AL ARBITRO: De Ofiro es a la vez un Príncipe-Comerciante y un importante miembro de la seguridad de la Fundación. Su papel en esta aventura es más importante, pero ya se verá.

Si el árbitro lo desea, puede darle datos o instrucciones adicionales al jugador-agente.

El material a llevar sería maquinaria agrícola y componentes electrónicos (ver Tecnología Fundacional). Y por supuesto, a intercambiar con metales de cualquier tipo; es bien conocida la falta de metales en la Fundación. La misión no está exenta de peligros, explica de Ofiro; es difícil decir en que situación está el territorio Imperial próximo a la Fundación. No obstante, de Ofiro les proporcionará un mapa del subsector de Siwenna - o provincia de Siwenna - (NOTA AL ARBITRO: el mapa sólo indica las posiciones de los planetas y su nombre. Los datos de astropuerto, etc., sólo están a disposición del árbitro a fin de ambientar la partida).

La recompensa es la siguiente: 500.000 créditos al volver a Korell con los metales; 150.000 adicionales si consiguen formalizar algún contrato de suministro permanente; 50.000-200.000 por todos los datos que reúnan sobre la situación económica-política-militar del Imperio. Si consiguen introducir sus productos en la nobleza Imperial, les dará una exclusiva comercial sobre maquinaria agrícola durante un año (de 1.000.000 a 5.000.000 de créditos). Buena parte de los componentes electrónicos son artilugios domésticos y cosméticos, que bien sabrán apreciar las baronesas, condesas, etc.

CAPITULO 2: COMIENZA LA EXPEDICION

DISTORSIONADOR DE SONDA

PSIQUICA: *...es indudable que el trágico destino de Lathan Devers se habría adelantado de haber conocido el General Riase el secreto de su brazalete-distorsionador... y el Imperio tuvo esta oportunidad durante el viaje de la Salvor Hardin al Sector Normánico...*

Si los jugadores aceptan la proposición de De Ofiro, éste les proporcionará las cartas galácticas sobre Siwenna, indicándoles que la carga la podrán recoger en los muelles de Korell-Capital, embarcadero Z-6, a nombre de Lee de Ofiro.

También les proporcionará a cada uno un distorsionador de sonda psíquica (ver sección de equipo y tecnología), para que puedan evitar en caso de necesidad dar datos sobre la Fundación.

El viaje comenzará sin mayor problema. Korell se halla a distancia 4 de Recaes y a distancia 5 de Siwenna. Recaes será, pues, el primer objetivo de su expedición. Nada más salir al espacio normal, la Salvor Hardin recibirá un mensaje: la Armada Imperial va a inspeccionar la nave.

CAPITULO 3: BUROCRACIA Y PAPELEO

BUROCRACIA: *...la degeneración del Imperio se hizo patente en el llamado "cuestionario por cuadruplicado". Una feroz burocratización y un rígido centralismo que era minado por la profusión de chantajes y sobornos...*

Un crucero de patrulla Imperial se aproxima a la nave de los aventureros (características conforme a Traveller. No posee escudos-ver sección de equipo y tecnología para más datos-. Utilícese, por ejemplo, el Suplemento 1001 Personajes para crear la tripulación). Un teniente de Infantería de Marina, cuatro soldados y el médico del crucero pasan a la Salvor Hardin.

El teniente se identificará como Fal Offran, de la 4ª División, 3º Regimiento, 5ª Compañía, de servicio en la Loris, nave de patrulla de la XX Flota Imperial. Los jugadores podrán distinguir en todos los soldados el emblema del Imperio: un sol y una nave espacial en forma de cigarro. Les pedirá los papeles de la nave, y efectuará una inspección de la carga. Los jugadores serán examinados mientras tanto por el médico Imperial, para detectar posibles enfermedades contagiosas.

El teniente Offran empezará a realizar una serie de preguntas acerca del motivo del viaje, naturaleza exacta de los "extraños aparatos" que componen la carga (para un Imperial la tecnología de la

Fundación es bastante incomprensible, ver sección de equipo y tecnología), etc.

Offran comenzará a ponerse cada vez más inquisitivo y agobiante. Si los jugadores no consiguen convencerle -y en última instancia esto no será posible más que por soborno, de unos 1.500-2.000Cr- Offran intentará arrestar a los jugadores. Si se resisten, Offran pedirá refuerzos a la Loris.

(NOTA AL ARBITRO: Si los jugadores terminan arrestados, se requisará la Salvor Hardin en el astropuerto de Recaes -no en la base militar-, y se procederá a un interrogatorio más profundo de ellos- principalmente mediante la sonda psíquica -en la comandancia del astropuerto. Finalmente, el soborno siempre puede salvarlos. Un arresto implicará que a partir de ahora les seguirán al menos dos hombres de la policía secreta imperial.)

CAPITULO 4: RECAES

RECAES: *...como otros planetas fronterizos del Bajo Imperio, sufría de una total falta de derechos civiles. Ridos de Janot, prefecto Imperial, fue el típico ejemplo de tiranuelo local sin escrúpulos a la hora de enriquecerse o ganar poder...*

Si la Salvor Hardin llega a Recaes, sufrirá en el astropuerto otra inspección Imperial y un par de horas de rellenar formularios civiles. Cualquier impedimento puede ser esquivado mediante el soborno.

Los jugadores irán descubriendo que les va a ser imposible vender su carga en Recaes. No hay dinero y el comercio es casi inexistente. Los pocos que tienen dinero se niegan a atenderles. De cualquier manera, les acabarán llegando (a su hotel o a la misma nave) una citación del Prefecto Imperial de la zona, Ridos de Janot. Se les invita a una cena en la Prefectura esa misma noche.

Si desean asistir (y es más sano para el cuerpo hacerlo, pues nadie rechaza una invitación del Prefecto), deberán confirmarlo por vía de cápsula-mensaje.

CAPITULO 5: LA FIESTA

LA NOBLEZA IMPERIAL:

...nobleza e Imperio permanecieron literalmente unidos hasta el final. Conforme se aceleraba la decadencia Imperial, el único recurso del gobierno para mantener el control sobre las provincias limítrofes era asignar títulos nobiliarios a una lucida colección de almirantes y petimetres locales cuyo único interés era enriquecerse a costa de las provincias. Cohecho, conspiración y corrupción fueron los tres exponentes de las casas nobiliarias del Bajo Imperio...

Hágase notar al grupo que no asistir sería una gran falta de protocolo (la policía local podría acudir a "escoltarlos" en caso de que decidieran no asistir).

La fiesta es de etiqueta rigurosa, lo cual le será disculpado a los extranjeros de la Fundación, ya que incluso sus vestimentas más lujosas difieren sustancialmente del concepto de ropas de gala del Imperio. En la fiesta no se admiten armas, con excepción de las ceremoniales que suelen acompañar a los uniformes (tales como un sable), por lo que deberán ser depositadas en la entrada. Los escudos personales no podrán pasar fácilmente (son lo bastante extraños como para despertar

sospechas, debido a la mochila). El dispositivo de seguridad es más fuerte que en otras ocasiones, debido a la presencia de gente importante. Por supuesto no se atreverán a cachearles, ya que sería una enorme falta de respeto, pero seguramente les harán pasar por algún detector disimulado y les pedirán discretamente las armas. Cualquier acto de violencia armada en la fiesta se considerará un gravísimo incidente, y los viajeros pueden acabar bastante mal (y el soborno no les sacará de esto).

En la fiesta los personajes serán agasajados como visitantes importantes (no se ven muchos fundacionales de este lado de la frontera y la nobleza local es muy curiosa al respecto). La fiesta es bastante animada, asisten a ella muchas personalidades importantes, incluyendo al propio almirante de la Vigésima flota Imperial acuartelada en Siwenna, Maxell Svert, que ha acudido con su mujer, Coreen Debree, y muchas más personalidades, tres de las cuales se interesan especialmente por los viajeros.

Todo el grupo se verá virtualmente asediado por las jóvenes damas locales, las cuales tienen gran curiosidad acerca de la Fundación, de la cual no conocen más que oscuros rumores. Por supuesto, alguna de ellas opina que sería muy divertido conocer más a fondo a alguno de estos excitantes extranjeros. La más abierta y descarada de estas bellas señoritas es una preciosa damisela que responde por el nombre de Rose de Pemare (Pemare es un pequeño dominio en el otro extremo del planeta). Esta señorita confraternizará con el aventurero que mejor le parezca. Está ávida de sensaciones fuertes, y si el viajero parece que va a tener muchas, esta señorita le seguirá a donde vaya. Puede convertirse en un miembro del grupo muy útil debido a su belleza, que puede ayudar a salvar obstáculos.

En realidad esto no sirve más que para distraer la atención general del grupo, que se irá dispersando por todos los rincones de la residencia donde tiene lugar la fiesta (bien buscando un sitio discreto para "intimar" o bien enzarzados en animadas conversaciones). Tres de estas conversaciones son de especial relevancia:

El agente de los servicios secretos de la Fundación será acosado a preguntas por una poco recatada dama de ojos verdes y felina belleza, llamada Driadee Dirse. Una persona cualquiera le dirá de forma casual que es la amante del almirante, y que no intente nada demasiado serio con ella. De todas formas, es Driadee la que conducirá la conversación por un camino prometedor, y en el momento en que las cosas se pongan interesantes, dirá una contraseña del servicio secreto fundacional.

El agente ocultará más o menos su chasco, e irá a algún lugar discreto con ella. Le dirá que deben salir lo más pronto posible de Recaes y contactar con Moulin en Siwenna. Todas las demás consideraciones, tales como las vidas de sus compañeros o los objetivos comerciales, quedan anuladas respecto al núcleo de la misión. Debe seguir estrictamente las instrucciones que se le den. Poco después, Driadee se disculpará, y se irá a otro sitio.

El que haya demostrado mayor

iniciativa comercial de los aventureros será interceptado por el Prefecto Imperial, Ridos de Janot. Este le comentará que hay una prohibición Imperial acerca del comercio con la Fundación, que limita la naturaleza de las transacciones a aquellas sobre tecnología de posible uso militar. Esto será una gran decepción para los viajeros. Sin embargo, el Prefecto ofrece una "solución de compromiso". Ofrecerá un precio muy inferior al esperado por los aventureros a cambio de la mercancía, que él distribuirá discretamente. En caso de que se acepte, anunciará alegremente que ya se ha tomado la libertad de trasladarla a uno de sus almacenes privados. Caso de que se rechace la oferta, el Prefecto anunciará que la carga queda retenida hasta nuevo aviso para inspección detallada, ya que se sospecha que puede haber armas escondidas para los rebeldes.

Otro aventurero, el que tenga un aspecto más militar, será requerido por un hombre alto de facciones angulosas, llamado Vlade Sladek, con el uniforme negro de las fuerzas de seguridad del imperio. Este hombre es además el jefe reconocido de la policía secreta imperial en este subsector.

Conducirá un hábil y amable interrogatorio acerca de los motivos que les han llevado hasta allí. Recordemos que la Fundación no desea demasiada publicidad y los viajeros deberían darle largas cuidadosamente.

De cualquier manera, avisa que su nave va a ser custodiada para evitar ataques de grupos extremistas que podrían crear incidentes interplanetarios y que a ellos se les va a asignar un guía y varios guardias de seguridad desde ahora.

El final de estas conversaciones más o menos amables se ve marcado por el inicio de un tiroteo en el exterior de la residencia. Driadee Dirse aparecerá providencialmente, guiando a los aventureros hacia una salida. El Prefecto está muy ocupado escondiéndose bajo una mesa, Coreen Debree ha desaparecido, el almirante está organizando la defensa de la residencia y Vlade grita a sus agentes que no dejen escapar a esos fundacionales.

La rebelión ha estallado en Recaes.

CAPITULO 6 (SOLO PARA EL ARBITRO): MEDIAS VERDADES

EL PLAN SELDON: *...en la historia de la Fundación, un axioma ha sido ley durante todo el Interregno: "El Plan Seldon ayuda a quien se ayuda a sí mismo"...*

...no hay prueba de que el llamado alzamiento menor de Siwenna, que coincidió con un intento comercial de abrir rutas de la Fundación, representase una amenaza para la misma, aunque Arkady Darell afirma en su "Historia del Plan Seldon" (obra criticada por lo demás por su alto nivel de especulación) que tuvo las dimensiones de una crisis Seldon...

Es hora de explicar ya qué es lo que pasa realmente.

Los aventureros han descubierto que no les va a ser posible vender su carga en ningún lugar del Imperio. Además, ésta les ha sido arrebatada, su nave está bajo custodia y a juzgar por los tiros y las reacciones de la

gente, se hayan en plena revolución.

Resulta más que extraño que un comerciante (y agente de la Fundación) tan eficaz como Lee de Ofiro no supiera nada o no les advirtiera nada de la restricción comercial existente, o que no les dijera nada acerca de la inestabilidad política de la zona.

Es evidente que hay segundas intenciones en ese viaje, y no son precisamente los objetivos de los servicios secretos de la Fundación.

Lee de Ofiro es un agente de la Segunda Fundación, y nuestros jugadores no son sino peones sacrificables en un juego del que depende el futuro del plan Seldon.

LA CONJURACION PSICOHISTORICA

Una de las crisis planteadas por Seldon es el enfrentamiento entre Fundación e Imperio en la Provincia Imperial de Siwenna. Esta situación específica daría como resultado la irremediable victoria de la Fundación. Pero la Segunda Fundación, formada por psichistoriadores y encargada de velar por el plan, ha descubierto una desviación intolerable que puede dar al traste con todas las premisas del plan.

Esta desviación se basa en la posibilidad de que la Provincia de Siwenna condujera una triunfante rebelión contra el Imperio y se independizase. Si ésto sucediera, el choque entre Fundación e Imperio no tendría lugar en el momento calculado por Seldon, sino que se retrasaría, y cuando la segunda crisis llegase la Fundación no estaría preparada y un Bel Riose más maduro y experimentado derrotaría a la Fundación.

Pero las probabilidades eran sumamente bajas, siendo de 0,07% la posibilidad de que hubiera un líder fuerte y con ambiciones propias mandase la flota y de 0,03% las probabilidades de que tal levantamiento prosperase.

Con el almirante Svert las probabilidades globales cayeron a un 0,023%, ya que era un hombre poco ambicioso y leal al Imperio. Su análisis psichistórico individual, aunque poco fiable, evidenciaba que viviría hasta ser sucedido por Riose, lo que aseguraba la feliz realización del plan Seldon.

Pero sucedió algo que no había entrado en los cálculos. La primera mujer del almirante murió en accidente, y el almirante se casó de nuevo. Su segunda esposa, Coreen Debree era un miembro menor de la nobleza Imperial, que siempre había deseado ascender a una posición de prestigio y poder. Aquella provincia fronteriza no era su idea del sitio de prestigio, pero esperaba que su nuevo y conveniente marido fuera rápidamente destinado a otra zona más importante del Imperio. Descubrió tarde que el almirante Svert se sentía muy a gusto en Siwenna y que no deseaba salir de allí.

Ella intentó influenciarle, con bastante éxito. Si no podía ser importante dentro del Imperio, lo sería en su propio dominio. Las probabilidades se dispararon a un 97,3%.

La Segunda Fundación decidió tomar cartas en el asunto y una de sus agentes se convirtió en amante del almirante, esperando que se volviera menos susceptible al influjo de su mujer. Driadee Dirse cumplió magníficamente esta misión y las probabilidades bajaron a un 60,8%, todavía demasiado

alto para la seguridad del plan.

La única solución viable parecía quitar de enmedio a Coreen, desacreditándola o matándola. Pero ella se ha adelantado a los planes de la Segunda Fundación, y ha iniciado por su cuenta la rebelión. Con ayuda de su propio amante, el coronel de Vraank, muy popular entre las tropas, ha conseguido apoyo para un levantamiento, aunque no cuenta con la ayuda de los tradicionales rebeldes, ya que intuyen que éstos serían peores que los Imperiales.

Aquí entran nuestros personajes. Han sido lanzados en mitad de un territorio hostil, y para sobrevivir deberán colaborar con los Imperiales leales, ya que Coreen piensa limpiar el territorio de la influencia de Imperiales y Fundacionales para gobernar a sus anchas. Seguramente acabarán matándola y cumpliendo los objetivos de la Segunda Fundación, ya que acabar con la rebelión es su oportunidad para sobrevivir.

Además, otra misión secundaria que deben cumplir (al menos el agente de los servicios secretos; recordemos que esto es una excusa perfecta para guiarles hasta el punto donde deben salvar a la Fundación) es recuperar la cápsula-mensaje que debe darle Moulin en Siwenna. Allí se indica el nombre de un agente Imperial que se ha infiltrado en la Fundación y la situación de una estación donde se desarrolla un proyecto para crear unos escudos superiores a los de la Fundación (en el planeta Farmie). La misión es obvia: conseguir estos datos sin advertir a sus forzados colegas Imperiales y destruir la estación sin llamar su atención.

Es un panorama poco halagüeño, pero es su única opción. Por otro lado, es su oportunidad para convertirse en héroes.

CAPITULO 7: VIVIR Y MORIR EN RECAES

LAS FUERZAS DE SEGURIDAD DEL IMPERIO: *...bajo diversos nombres (algunos populares como "los Solares" y diversas denominaciones oficiales como "seguridad interior" o simplemente "seguridad"), estas fuerzas paramilitares fueron ganando cada vez mayor libertad de acción en el Imperio conforme se aproximaba la caída...*

...dos conocidas divisiones de las Fuerzas de Seguridad Imperiales eran la Comisión de Salud Pública - famosa entre otras cosas por su juicio a Seldon y a Dornick - y la Policía Secreta Imperial, tristemente célebre por sus brutales actuaciones, tales como la represión del llamado alzamiento menor de Siwenna y su provincia...

Nuestros personajes se hallan en pleno centro de la tormenta. La residencia es un objetivo principal de los rebeldes, y ellos se hallan desarmados (suponemos). Si han sido lo suficientemente desconfiados como para traer armas a la residencia, habrán hecho bien, pues les van a hacer falta. Si las han dejado en la entrada, deberán llegar allí, peleando cuerpo a cuerpo con los agentes de Vlade que intentan detenerles (afortunadamente también están desarmados) en medio de una aterrorizada multitud. Driadee insiste en que deben salir de allí enseguida. Los cristales de las ventanas están siendo destrozados por múltiples disparos, incluyendo algunos de desintegradora (en el Imperio quedan

algunas) y los imprudentes que no habían echado cuerpo a tierra son masacrados sin piedad (con excepción de nuestros alegres jugadores). En la entrada hay un guardia armado, pero que no se opondrá a que cojan sus armas (está muy ocupado disparando por una ventana). El almirante está atrincherado con varios hombres en el pasillo de acceso, conteniendo momentáneamente el asalto. Una granada se encarga de hacer que la trinchera vuele en pedazos y Svert con ella.

La situación es bastante caótica. Varias voladoras y transportes gravíticos militares de aspecto bastante obsoleto (al menos según los cánones fundacionales, por lo demás son voladoras normales) realizan pasadas rasantes por la zona, dejando caer tropas de refuerzo y ametrallando a los que huyen. La huida por el exterior no conduciría más

les rodea un ejercito.

También podrían intentar algún sucio truco, como quitarles los trajes a algunos soldados. Driadee debe escapar con ellos y no debe resultar herida. Les acompañará siempre.

El caso es que tarde o temprano se hallarán en un tugurio en la parte baja de la ciudad, acompañados por Driadee. Allí deben darse cuenta de que deben encontrar ropa, dinero y armas, ya que sus atuendos fundacionales llaman demasiado la atención.

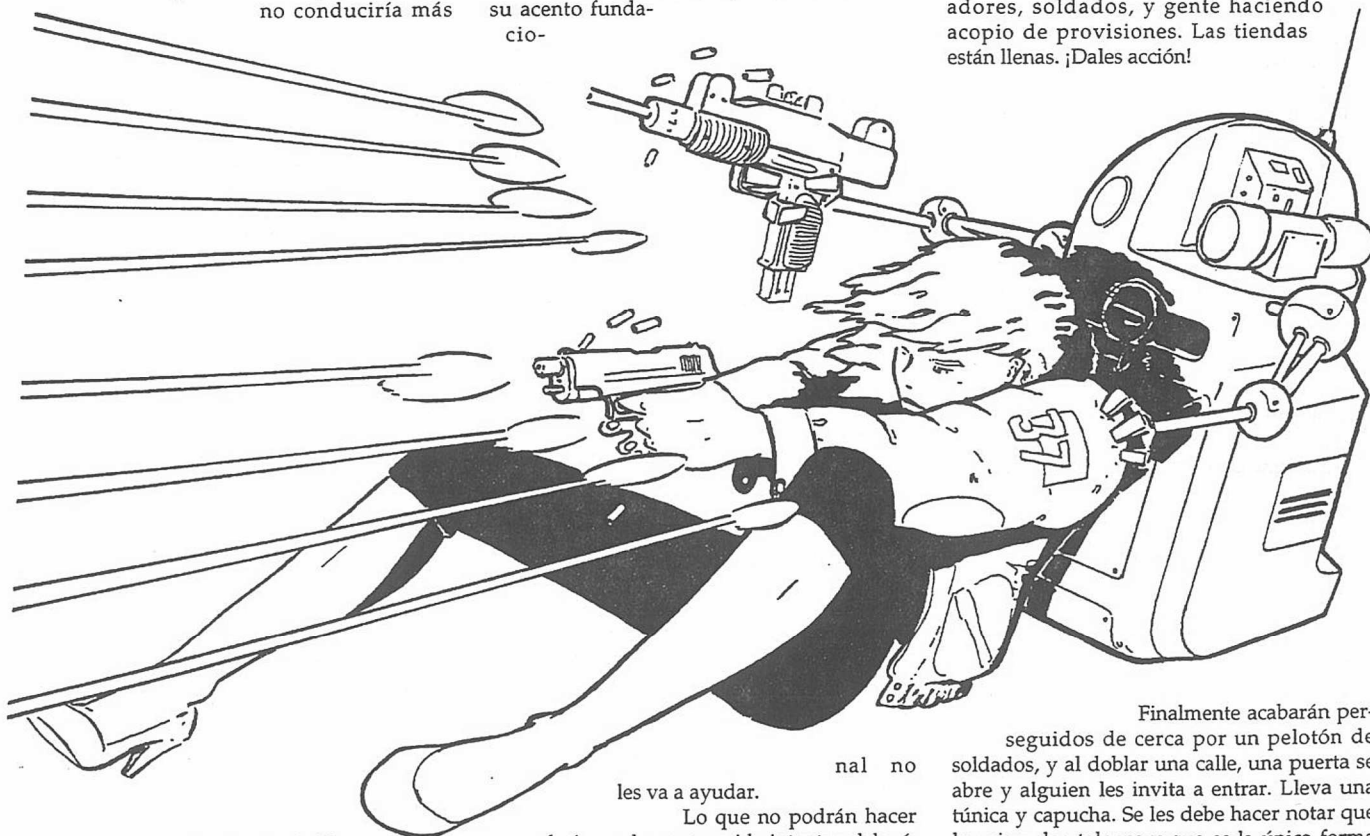
Pueden intentar recuperar material en su hotel o en la nave, pero descubrirán que están fuertemente vigilados por los rebeldes. Una estratagema astuta valdrá más que un tiroteo en estos casos (Pueden intentar pasar por soldados o tenderles una trampa con Driadee). Sin embargo recordemos que su acento fundacional no

Imperial y por los agentes subversivos de la Fundación (se muestran fotos holográficas de los personajes).

La situación es un tanto desesperada. El planeta está bloqueado por las naves rebeldes, y nadie podría escapar de ahí. Sólo una nave podría cruzar ese bloqueo, y es la Salvor Hardin.

Los aventureros deberían planear salir de allí lo antes posible. Si deciden descansar o hacer otra cosa, alguien les reconoce o les ha reconocido y llega una patrulla de soldados rebeldes para apresarlos.

De cualquier modo deberían ser reconocidos y perseguidos (en un control, etc.). El árbitro puede hacer que roben un coche, salgan por la ventana del hotel, monten una persecución en un centro comercial,... Las calles están atestadas de saqueadores, soldados, y gente haciendo acopio de provisiones. Las tiendas están llenas. ¡Dales acción!



que a una rápida muerte, y así lo expone Driadee.

Un jugador inteligente o la propia Driadee podría encontrar una salida alternativa. Teniendo en cuenta que no se puede salir por arriba y que la residencia está rodeada, sólo queda una salida obvia: las alcantarillas.

Debajo de la Prefectura hay una serie de pasadizos que conectan con el sistema de alcantarillado de la ciudad, y que Driadee y otros agentes han usado a veces para introducirse subrepticamente en el edificio. Driadee puede guiarles a algún sitio seguro para salir (por supuesto que no comentará que es una espía).

Por supuesto, los rebeldes Coreen y De Vraank ya han previsto que alguien intente huir por ahí, y algunas patrullas vigilan el subsuelo. Son pocos, ya que no esperan muchos problemas.

No escatimes la tensión, el barro, los sonidos y ecos e incluso un pequeño combate. Debes ponerles nerviosos, que crean que

les va a ayudar.

Lo que no podrán hacer es huir con la nave, y si lo intentan deberán ser apresados, huyendo después. Su carga no está en la bodega, ni tampoco ninguno de los papeles y permisos de la nave. Los permisos están en poder de Vlade Sladek, que ha desaparecido (es leal todavía).

A la noche la situación se estabiliza, aunque aún se oyen tiroteos esporádicos a lo lejos. Por los video-informativos (se pueden ver en un hotel, bar, o pantalla gigante en las calles) se enteran de que el planeta entero se halla bajo control rebelde y que el resto del subsector también se ha sublevado (o al menos eso afirman). La situación real se sabrá dentro de una semana cuando lleguen los primeros mensajeros.

También se informa que el Prefecto Ridos de Janot ha abrazado la causa rebelde, solicitando al planeta cooperación. Se afirma que ha muerto en combate contra las fuerzas de liberación el almirante Svert, títere del Imperio. Se ofrece recompensa por la cabeza de Vlade Sladek, jefe de seguridad

Finalmente acabarán perseguidos de cerca por un pelotón de soldados, y al doblar una calle, una puerta se abre y alguien les invita a entrar. Lleva una túnica y capucha. Se les debe hacer notar que les pisan los talones y que es la única forma de despistarlos. Les persiguen demasiados soldados como para combatir.

Si entran, el encapuchado no dirá nada, sino que les invitará a que le sigan con un gesto de la mano. Les guiará por un oscuro pasillo. De pronto, un panel de plástico transparente caerá, bloqueándoles el paso. La puerta tras ellos se cerrará, y oirán un silbido tenue: están llenando el espacio con gas. Los escudos no les protegerán de esto, y sólo un rápido disparo les salvará. Es gas anestésico, tirada difícil contra constitución.

En cualquier caso, ya sea dormidos o despiertos y enfurecidos, serán llevados a una habitación sin ventanas, donde hay un hombre sentado. Hay varios catres y una lámpara. El encapuchado se quita la túnica y muestra un uniforme negro con el brazalete rojo de las Fuerzas de Seguridad. El hombre de la habitación es Vlade, que dialogará con los aventureros cuando puedan hacerlo.

"Bien, caballeros, veo que tam-

Mercenario

bién tienen recursos. Consiguieron escapar de mis hombres y de la Prefectura. Esos malditos rebeldes han ocupado el planeta, liderados por Coreen Debre y el traidor coronel Stilv de Vraank. Sólo quedamos unos cuantos oficiales y hombres leales al Imperio, y el resto del subsector debe estar en llamas en estos momentos. El golpe ha debido ser simultáneo y bien preparado para tener posibilidades de éxito. Yo pensaba que ustedes estaban implicados, pero tengo mis motivos para creer que sabían tanto como yo."

"Nuestra misión es clara: si queremos sobrevivir, debemos acabar con esos rebeldes. Sin sus cabecillas no resistirán al embate de las fuerzas imperiales. Se estarán preguntando en que les concierne esto. Bien, han perdido su carga y su nave es la única capaz de romper ese bloqueo. Los jefes están ya de camino a Siwenna. Les ofrezco una elevada recompensa y la compra de su carga si nos transportan y ayudan. Además, ustedes también son perseguidos, y la señorita Dirse no tiene mucho futuro ahora que el almirante está muerto. Todos nos beneficiamos, y van a aceptar porque de lo contrario les mataremos o dejaremos que les maten los rebeldes. ¿Me entienden?"

"Bien, caballeros, sabía que eran ustedes inteligentes. Ahora pasemos a los detalles. Su nave está retenida en el astropuerto, y hemos conseguido falsificar unos permisos de salida del mando rebelde. Sin embargo, no podemos fiarnos y habrá que salir corriendo. Intentaremos dejar fuera de combate a los guardias en silencio, pero no cuenten con ello. Los permisos nos servirán al llegar a Siwenna, ahora habrá que pelear."

"En la nave vendrán ustedes, la señorita Dirse y yo. Prepárense, vamos a salir."

Tras esta parrafada, prácticamente monólogo, ya que es dudoso que los jugadores tengan algo que decir, se ajusta un cinto con una desintegradora antigua y se levanta. El agente de los servicios secretos debe estar de acuerdo, ya que debe ir a Siwenna.

CAPITULO 8: SALIENDO DE UN PROBLEMA

LOS ESCUDOS DE ENERGIA:

...hasta la ocupación de la Fundación por el Mulo, la miniaturización era uno de los secretos mejor guardados de la misma en lo que a materia de escudos se refiere. Los primeros modelos de los mismos en lo que a naves espaciales se refiere sufrieron una renovación tecnológica tras la caída de los Cuatro Reinos. "Escudo y Velocidad" fue la frase típica de cualquier nave comerciante, sustituyendo a la primitiva "Valor y Puntería" que definía la actitud a tomar en cualquier situación de combate en tiempos prefundacionales...

El coronel Sladek, pues tal es su rango, ha preparado un grupo de asalto disfrazados de rebeldes. Llevan armas de fuego, pero tienen órdenes de actuar lo más silenciosamente posible.

Llegar hasta el astropuerto no representa un grave problema. Van vestidos de soldados (gracias a Sladek) y tienen documentación falsa. El asalto al hangar el árbitro se lo debe montar como quiera, pero alguien la fastidiará y sonará la alarma.

La escena será digna de las mejores películas de acción. La veloz nave fundacional despegará bajo la impotente mirada de

las tropas de tierra, y saldrá de la atmósfera donde la espera su auténtico reto.

Hay tres naves imperiales dispuestas a no dejar que nadie pase, y en especial ellos. El escudo les da cierta ventaja, pero recuérdese que entonces no podrán usar armas de energía. La velocidad de la nave debería bastar como para sacarles ventaja tras una corta refriega. Su mayor problema reside en llegar a una distancia del planeta más o menos segura como para realizar el tránsito a Siwenna.

Al final, la nave realizará el tránsito, dejando con dos palmos de narices a los cazas rebeldes. Son esencialmente como exploradoras pero sin capacidad de tránsito y no tienen ningún tipo de escudos.

CAPITULO 9: ESPIONAJE EN SIWENNA

EL SERVICIO SECRETO FUNDACIONAL: *...dependiendo sólo y exclusivamente del alcalde, fue fundado por Yohan Lee. Primero en estrecha cooperación con los sacerdotes y luego operando al amparo de los comerciantes, va adquiriendo una personalidad propia cuando los Príncipes Comerciantes que van teniendo una mayor participación en él acaban tomando el control. Es mencionable el único caso de detención de un consejero Golan Trevice durante la alcaldía Branno- que...*

Al llegar al sistema solar de Siwenna, los jugadores podrán asistir a una impresionante escena: cinco cruceros de patrulla rebeldes, con el nuevo emblema de la confederación de Siwenna, dan caza a una nave del mismo tipo que luce el emblema del Imperio. La situación del crucero es desesperada.

La nave estalla, tocada en el reactor de maniobra, destruyendo de paso uno de los cruceros de patrulla rebeldes. En cuanto la batalla finaliza, las cuatro naves restantes os piden que os identifiquéis. Vlade toma el micrófono, diciendo que sois la nave Salvor Hardin arrebatada a la Fundación y enumera una serie de códigos y permisos falsos.

Vuestra mentira surte efecto, y sois invitados a aterrizar en Siwenna. Os preguntan acerca de la situación en Recaes. Hay que responder la verdad, ya que la nave de los cabecillas rebeldes llegó antes dando la información y simplemente os están probando. Si mentís, consideraos candidatos a la exterminación. Por supuesto, podéis escapar o luchar, pero estas naves tienen capacidad de tránsito y están repostadas, mientras que vosotros necesitáis repostar.

Si no hay problemas aterrizaréis en el rebautizado astropuerto De Vraank en Siwenna. Una o dos vueltas por la zona os proporcionan la información de que los cabecillas han estado aquí, pero salieron nada más repostar con rumbo desconocido.

Os enteráis de que todos los planetas en un área de seis parsecs desde Siwenna se hallan bajo dominio rebelde. La recién creada Policía Secreta de Siwenna está muy ocupada deteniendo gente, acusándolos de ser agentes, ya sea Imperiales o Fundacionales.

En el hotel Miriade se descubre que Moulin ha sido detenido a espera de ser interrogado, con cargo de espionaje. Un registro minucioso de su habitación no descubre nada, salvo que la cápsula-mensaje no está

allí: Moulin debe tenerla consigo. Otra cosa que también se encuentra es la dirección de un tal Arno Farell, de Farmie, escrita en una caja de cerillas.

El coronel Sladek tiene un trabajo que hacer en Siwenna, pero debe hacerlo solo. Los demás deben evitar salir de la nave, realizando las tareas tales como repostaje de la nave y conseguir cosas necesarias.

El agente debe buscar el modo de ausentarse y realizar con Driadee la misión de contactar con Moulin. Se puede buscar una excusa tal como que es un pariente de Driadee, o algo similar. Incluso los demás podrían colaborar.

Moulin se halla retenido en los sótanos de la Prefectura. Recuérdese que Driadee es una telépata y que podría usar su poder discretamente para eliminar guardias. Por supuesto, no dejará que lo noten sus compañeros.

Tras penetrar en el edificio (el método se deja a discreción del árbitro), se debe evitar o neutralizar a varios guardias. Si hay suerte (mala), es decir, tirada de 10+, se encontrarán de narices con Vlade, que ha entrado para quemar algunos documentos secretos. Por supuesto, se preguntará que hacen allí los fundacionales. Sólo tendría sentido su presencia si fueran espías.

Si tal cosa pasara, en lo sucesivo Vlade vigilaría de cerca a los aventureros y les matará en cuanto deje de necesitarles. Por supuesto, si descubre algún indicio de que los Fundacionales saben algo de la base de desarrollo de escudos de Farmie (como sabrán si liberan a Moulin, ya que les entregará la cápsula mensaje y les ordenará que la lean), les intentará matar uno por uno sin despertar sospechas.

Por cierto, Moulin informa que el objetivo prioritario ahora es destruir la base de investigación de Farmie sin advertir a sus forzados amigos imperiales. La eliminación de los cabecillas rebeldes es también deseable. Si desean ayuda rebelde, deben recurrir a Arno Farell y a Cesare Lench.

Logrados sus objetivos en Siwenna, el grupo debe marchar rápidamente, ya que si no lo hacen se dará la alarma y no habrá modo humano de escapar del planeta. Sladek informa que los cabecillas se hallan en Farmie, lo cual es muy satisfactorio para el agente que debe destruir la base de investigación de escudos.

(Por cierto, los rebeldes han mandado una nave para comunicar la orden de búsqueda y captura de la Salvor Hardin; si no actúan rápido, el árbitro es libre de meterles en frenéticos tiroteos y persecuciones por los pasillos del astropuerto).

CAPITULO 10: CERCA DE LA VICTORIA

FARMIE: *...alejado de las rutas de comercio del Imperio, este planeta fronterizo era sin embargo centro de todos los proyectos de investigación que aún se mantenían en el Imperio debido a su riqueza en metales y otras materias primas...*

Un nuevo tránsito les conducirá a las cercanías del planeta Farmie. Por supuesto, se halla bajo absoluto control rebelde, y habrá que repetir la escena de la presentación de credenciales a las patrullas. El dispositivo de seguridad es férreo debido a la presencia

de los cabecillas rebeldes en el planeta. El soborno puede ser muy útil para circular libremente.

Vlade desaparece para organizar el asesinato de los cabecillas (si sospecha que son espías seguirá discretamente a los personajes). Si ya fueron perseguidos en Siwenna, deben saber que van contra el tiempo, puesto que deben haber mandado una nave comunicando la orden de su búsqueda y captura.

Lo más lógico es que busquen la colaboración de Farell y Lench. Su dirección se corresponde con un tugurio de mala catadura, que es la tapadera para una base de resistencia contra el Imperio. Estos resistentes no se han unido a la conspiración actual porque saben que serían peores que los opresores imperiales. De hecho, están dispuestos a colaborar, pero aprovecharán para golpear lo más duro posible los intereses del Imperio mientras dure la confusión.

La base de desarrollo de escudos es un complejo subterráneo cercano a la capital del planeta, fuertemente defendido. Los resistentes están dispuestos a crear un ataque de distracción, mientras que los aventureros, disfrazados como trabajadores, colocan explosivos que harán volar la base. Los resistentes tienen suficiente material militar (conseguido en la confusión creada por el levantamiento).

La base está fuertemente custodiada. El punto ideal para sabotear sería el núcleo de los laboratorios donde hay un reactor que genera la electricidad del complejo. Si estallase, el complejo entero volaría.

El árbitro es libre de montarse una frenética huida, con los explosivos a punto de detonar y los resistentes diezmos (Cesare Lench morirá heroicamente durante el asalto).

Si Vlade Sladek sospechaba algo, intentará matarles ahí mismo, ayudado por algunos esbirros.

Si matan a Sladek, Driadee verá destruida a la persona que podía motivar a los jugadores a matar a Coreen y De Vraank. Optará por algo desesperado, como controlar la mente de alguno y obligarle a intentar el asesinato, o revelarse como agente de los servicios secretos de la Fundación y encargarse el asesinato o, como caso extremo, decir la verdad del plan, revelándose como agente de la segunda Fundación (poco probable).

Si no sospecha nada, Sladek aparecerá en la nave apenas hayan regresado de volar la base y pedirá su ayuda para matarlos. A cambio recordará que puede haber recompensas para los que ayuden... y algo peor para el que no colabore.

Los cabecillas rebeldes han decidido hacer una aparición pública para subir la moral del público. Los jugadores pueden recurrir a disfrazarse, poner bombas, montar un número a lo Rambo con los escudos y las desintegradoras... las posibilidades son infinitas.

Si se quiere hacerlo más dramático, Driadee podría ser herida al volar la base de escudos y podría revelar el plan con su último aliento, rogándoles que salven el plan Seldon (Muy recomendable, de otra manera no sabrían hasta que punto son héroes).

Tras el asesinato, lo más probable es que sean atrapados. Si es así, los desmoralizados rebeldes decidirán que es mejor conservarlos para negociar que ejecutarlos.

Al cabo de cuatro semanas de prisión e incertidumbre, los rebeldes se rinden ante las tropas imperiales que llegan a Farmie.

CONCLUSION: HA NACIDO UN HÉROE

Los fundacionales son tratados como héroes, y aunque se tienen dudas sobre su participación en oscuros asuntos, como la voladura de una base de investigación, todo se olvida a la hora de celebrar.

La carga se les compra a un precio igual a la capacidad de carga de su nave en metales, más una bonificación de 50.000 Cr a cada uno. Sin embargo lamentan no poder abrir una línea comercial permanente.

Además se les concede la Medalla de la Estrella Imperial, por su papel en la erradicación de la rebelión.

De vuelta a la Fundación, Lee de Ofiro se sentirá tan complacido que dará el doble de la suma acordada a los aventureros. Además, con un guiño burlón, les dirá que han pasado a la historia de la Fundación y del Plan Seldon.

Lamentablemente, un error en los ordenadores de la Biblioteca Galáctica y de la Fundación borró los datos que demostraban que alguna vez el plan estuvo en peligro.

Nuestros héroes serán olvidados por la historia y su crisis no habrá tenido trascendencia... sólo unos cuantos psicólogos de la Segunda Fundación saben la verdad.

Pero, ¿a quién le importa?

NOTA DEL DISEÑADOR: No se menciona en los libros de Fundación ningún alzamiento menor de la provincia de Siwenna: quizá por el hecho de ser menor y de haber sido inventado para este módulo.

PNJS

Driadee Dirse

UPP: 465CA9-A-A EDAD 34 4

Períodos 6.500 cr

Poderes PSI: Telepathy 10 (Todas las disciplinas), Teleperception 9 (Todas las disciplinas).

Skills: Admin/Legal 4, computer 2, willpower 5, liaison 6, carousing 6, act/bluff 3, interrogation 4.

Recursos: Cuando utilice habilidades de carisma o inteligencia que no posea, siempre contará como si tuviera un nivel de habilidad 0.

Derived Values: -UCDR: 1 - INICIATIVA: 1 - THROW RANGE: 16 - LOAD: 27 - PESO: 57 HIT CAPACITY: Cabeza 10, Pecho 27, Otros 18.

Es una agente muy eficaz de la Segunda Fundación y está entrenada para usar sus poderes mentales.

VLADE SLADEK

UPP: 999C98-0-A EDAD 42 6

Períodos 200.000 cr

Skills: Electronics 4, Pilot (interface/grav) 2, Astrostation 2, Ship tactics 2, Carousing 2, Interrogation 4, Observation 2, Streetwise 2, Leadership 4, Slug Weapon(Pistol) 5, Energy Weapon(Energy Pistol) 3.

Recursos: Cuando utilice habilidades de inteligencia, agilidad o educación que no posea siempre contará como si tuviera un nivel de habilidad 0.

Es muy peligroso e inteligente. Será especialmente suspicaz con susforzados colegas los jugadores.

ROSE DE PEMARE

UPP: 546999-0-B EDAD 22 1

Período 10.000 cr

Skills: Carousing 5, Persuasion 5 (la utiliza para seducir), Dance 3, Act/Bluff 1.

¡Peligrosa! Liará a cualquier hombre que se proponga. Su apariencia se podría considerar F en términos Traveller.

DERIVED VALUES: -UCDR: 1-INICIATIVA: 3-THROW RANGE: 36 - LOAD: 54 - PESO: 80 HIT CAPACITY: Cabeza 18, Pecho 54, Otros 36.

Distancias de salto

