

...PEQUEÑOS INICIDENTES CON GAMBERROS Y ALBOROTADORES QUE...

Por Juan Regné

Esta es una aventura de Traveller para uno o varios jugadores, preferiblemente con alguno de ellos llevando un personaje Periodista, generado mediante las reglas opcionales para periodistas, incluidas en esta revista. La aventura transcurre en Efate, planeta imperial del subsector de Regina, en la Marca Espiral. Es aconsejable, aunque no necesario, el uso del suplemento 1001 caracteres. La fecha propuesta de inicio de la aventura es el 150-1103.

Efate (la Marca Espiral, 1705) A-646930-D

Efate es uno de los más importantes planetas del subsector de Regina, ruta de paso casi obligado hacia la parte norte del subsector de Jewell, centro económico y de comunicaciones, con una población de varios miles de millones de habitantes y una libertad económica y legal poco común a un planeta de sus características. Su importancia estratégica, ampliamente demostrada en las cuatro guerras fronterizas contra los Zhodani, ha potenciado enormemente su economía.

El planeta en sí, geográficamente hablando, está dividido en dos continentes: Shotho-

me, el continente más pequeño, situado en el hemisferio sur y Kormoran, un continente que cubre prácticamente la mitad del hemisferio norte. El planeta, de tamaño medio (9600 Km de diámetro) tiene un 60% de su superficie cubierta de agua y una atmósfera tenue/enrarecida, con una cantidad anormal de nitrógeno que hace necesarios unos filtros para respirar, que reducen su concentración en la sangre.

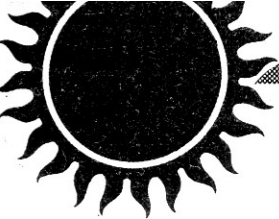
El gobierno, establecido en Shothome, tiene su capital en Nueva Vostignia, ciudad desarrollada en la costa junto al astropuerto, que ocupa grandes extensiones de costa y se extiende hacia el interior. Los mandatarios, herederos directos de los que un día dirigieron el primer astropuerto del planeta, son escogidos dentro de las familias (unas 50) que poseen las mayores empresas del continente. Así, abogados y economistas dirigen un planeta para mayor provecho económico de sus familias. La mayor riqueza del planeta es pues la capacidad de negociar con su posición estratégicamente predominante. Cualquier empresa que se precie en el Sector tiene oficinas y representantes en Efate.

Aparentemente pues, Efate es un planeta tranquilo que hace sus negocios con gran provecho. Los presupuestos son altos, el nivel tecnológico supera la media imperial, etc. Pero en Efate está la Ine Givar y no parecen muy dispuestos a que todo sea igual...

Ine Givar. Nombre con que se conoce a uno de los movimientos independentistas más insidiosos con que se ha tenido que se enfrentar nunca el Imperio. Sus características de acción, conjugando la política con el terrorismo, el sabotaje y la guerrilla, son tan particulares que nunca se ha conseguido terminar con ellos. Sin tener un centro neurálgico reconocido, sus actuaciones se extienden por gran parte de la Marca Espiral. Desde acciones de sabotaje en astilleros hasta la presencia casi constante de guerrilleros en Efate, por citar un lugar, la Ine Givar lleva combatiendo al Imperio desde hace casi un siglo.

Los objetivos aparecen muy claros en los panfletos que se pueden encontrar en cualquier población importante: independencia total del sector, restauración de un socialismo revolucionario y unificación de los gobiernos planetarios. Las vías que emplean inciden en el ataque al capitalismo extraplanetario, es decir, a las fuerzas armadas y funcionarios del Imperio y de los "títeres" que, desde los gobiernos planetarios, apoyan al Imperio.

La situación particular en Efate es la guerra de guerrillas en el continente norte, Kormoran, y acciones terroristas en la capital y el astropuerto. El gobierno planetario emplea milicias en sus intentos por terminar con las guerrillas, mientras en el sur se aprecia un refuerzo de la seguridad en los lugares sus-



ceptibles de ser blancos terroristas. Oficialmente, sólo están empleados en la lucha anti-guerrillera los hombres de la milicia planetaria, pero ciertas informaciones no confirmadas indican la presencia de unidades mercenarias y/o tropas Imperiales.

Lugares de Interés

Franklin Superior es una estación espacial en órbita geosincrónica sobre las instalaciones de tierra del astropuerto (Franklin inferior). Está formada por una rueda en rotación constante y por un anillo fijo a su alrededor. En la rueda, que por su rotación tiene una gravedad artificial constante de 16, se encuentran las oficinas, restaurante y demás servicios del astropuerto. En el anillo exterior se encuentran los puertos de atraque de las naves y los servicios de carga y descarga. Asimismo, dispone de un servicio constante de lanzaderas para el traslado a Franklin inferior, cuyo coste, para los servicios fijos (uno cada 6 horas) es de 10 Cr. por tonelada de carga y 25 Cr. por pasajero. Contratar una lanzadera cuesta 5 Cr. por tonelada y hora. El tiempo de tránsito entre Franklin superior e inferior es de 4 horas aproximadamente.

Franklin Inferior. Las instalaciones de tierra del astropuerto son las habituales de un tipo A: combustible refinado, astilleros con capacidad de construir y reparar naves, etc. Asimismo, en la zona astropuertaria hay un hotel de la Traveller's, así como todo tipo de comercios y hoteles de toda clase de categorías.

Destacan en Franklin inferior una base naval del Imperio, que dispone de astilleros y acuartelamientos para las naves de defensa del sistema y un grupo destacado de la 193 Flota.

La estación de tránsito de la red de astronautas ocupa una amplia zona del astropuerto, y el gran movimiento de naves que frecuentan esta estación hace que sea habitual encontrar miembros del servicio de exploración en el astropuerto y en la ciudad de Nueva Vostignia.

Los personajes han sido contratados por la SNT para que, por libre, consigan un informe lo más amplio posible de la situación en Efaté. Dado la situación de ley marcial existente en el continente norte, se han concedido un número limitado de acreditaciones de prensa. Los poseedores de acreditación, además, no pueden moverse libremente por el continente, sino que son escoltados por miembros de la milicia y sólo pueden acceder a las zonas que el gobierno considera seguras. Es por ello que los personajes son contratados por libre: no tendrán acceso a acreditación, pero podrán intentar descubrir la auténtica situación del planeta sin la "tutela" de la milicia. Esto entraña sus riesgos, pero ¿Qué es la vida sin riesgos?

Notas para el árbitro

Que, Cuando, Como y Donde

Ine Givar. Este grupo, nacido hace casi un siglo, fue creado en Feri (La Marca 2005) como una forma de lucha política y pacífica contra un gobierno burocrático. Posteriormente y

de forma gradual, el grupo se fue radicalizando, siempre dentro de Feri. Las fuerzas políticas y militares acabaron prácticamente con toda la cúpula del grupo quince años después, pero gracias a la acción encubierta de agentes Zhodani, diferentes miembros del grupo consiguieron huir del planeta y, con nuevas identidades, exportaron la idea a otros mundos del sector. Uniendo a sus objetivos los de los descontentos de cada lugar, y gracias a la leyenda que quedó después de quince años de lucha, la Ine Givar creció hasta convertirse en un movimiento de descontentos que, creyendo apoyar sus propios ideales y objetivos, son manipulados por el Consulado Zhodani. Hasta ahora, nadie ha podido encontrar una prueba de ello. Sólo el servicio de inteligencia del Imperio tiene fundadas sospechas al respecto, pero no es posible embarcarse en un conflicto diplomático con el consulado sin ninguna prueba y arriesgarse a otra guerra.

La ayuda aportada por el Consulado está encargada a los servicios de inteligencia Zhodani. En esta operación, planificada por el Tte. Coronel Khivnavra, el consulado proporcionaba armamento (fabricado en el Imperio) y asesores militares (miembros del servicio de inteligencia) a las células de Ine Givar. Con el tiempo, el Consulado ha conseguido unas fuerzas quintacolumnistas con un gran potencial destabilizador. Su objetivo: mantener al Imperio en un estado continuo de tensión y servir como infiltrados en caso (¿Hipotético?) de guerra. Actualmente, tras la muerte del Tte. Coronel Khivnavra, está al frente de la operación el Mayor Kuthurt, al mando de más de una cincuenta de agentes que trabajan dentro de la Ine Givar.

En Efaté hay actualmente doce de estos miembros, nueve en misión de entrenamiento y asesoramiento en el continente norte y tres infiltrados en el continente sur: un operador de ordenadores en el astropuerto, un economista en el gobierno y un mecánico en la estación de exploradores.

Los Mercenarios. El gobierno local ha contratado a dos regimientos mercenarios para garantizar la seguridad de la zona alrededor de Sorvin, la mayor ciudad del continente norte. Asimismo, ciertas compañías de estos regimientos son enviados de forma más rotativa al distrito de Vandere para participar en la lucha antiguerrillera.

Las Unidades Imperiales. Varias unidades imperiales están involucradas en misiones de apoyo, transporte, etc. en la lucha antiguerrillera, pero sólo algunas compañías del 112 regimiento ligero están combatiendo a la guerrilla. Estas unidades están acompañadas habitualmente por miembros del grupo de Inteligencia de la Armada, encargados de los interrogatorios, etc.

Los civiles. La actitud de la población rural del continente norte es, frente a las fuerzas militares, en el mejor caso neutral. La actuación extremadamente contundente de la represión antiguerrillera les afecta y hace, demasiadas veces, víctimas inocentes. Frente a las guerrillas, su actitud es prácticamente la misma: se ven obligados a ayudar por miedo a represalias. En definitiva, son los verdaderos perdedores de esta guerra solapada.

Administrando la partida

Esta aventura está organizada para proporcionar la máxima libertad a los jugadores. Prácticamente son ellos quienes marcarán al árbitro las directrices de la partida. Este, teniendo en cuenta los hechos sólo por él conocidos y utilizando las tablas de encuentro y rumores, podrá permitir a los jugadores que imaginen su propia línea de acción.

Cada hexágono del mapa tiene 861,6 Km. de lado a lado. Para viajar por el planeta sólo hay que tener en cuenta la velocidad del vehículo de que se dispone y los encuentros que sucedan en el camino.

Las tablas de encuentros que siguen están divididas en las zonas más importantes del planeta. Para los grupos militares y guerrilleros, es aconsejable el uso del suplemento 1001 Personajes.

Los guerrilleros sólo pueden ser encontrados en el continente norte. A discreción del árbitro y teniendo en cuenta su reacción, modificada convenientemente por la actitud y palabras de los personajes, éstos colaborarán para conseguir publicidad para su causa. En caso de producirse esto en la zona de Vandere, los guerrilleros escoltarán a los personajes hasta la población de Fiengin, cuartel general de la Ine Givar, donde se podrán encontrar los cabezas del movimiento. Uno de los asesores Zhodani puede estar presente (7+). Si los personajes descubren las conexiones Zhodani y las hacen públicas al campamento, las órdenes serán terminantes: eliminarlos. Este descubrimiento puede tener lugar en caso de:

- a) confidencia de algún cabecilla de la Ine Givar, directa o indirecta.
- b) actitudes extrañas entre agentes del Consulado (Telepatía, etc.)
- c) Llegada de algún cargamento de armas, etc.





Aunque el núcleo real al mando de Ine Givar está localizado en Fiengin, gran número de pequeñas poblaciones con mandos y responsables políticos de la guerrilla se pueden localizar por todo el continente norte. La aventura permite pues gran número de situaciones de tensión, combates, investigación...

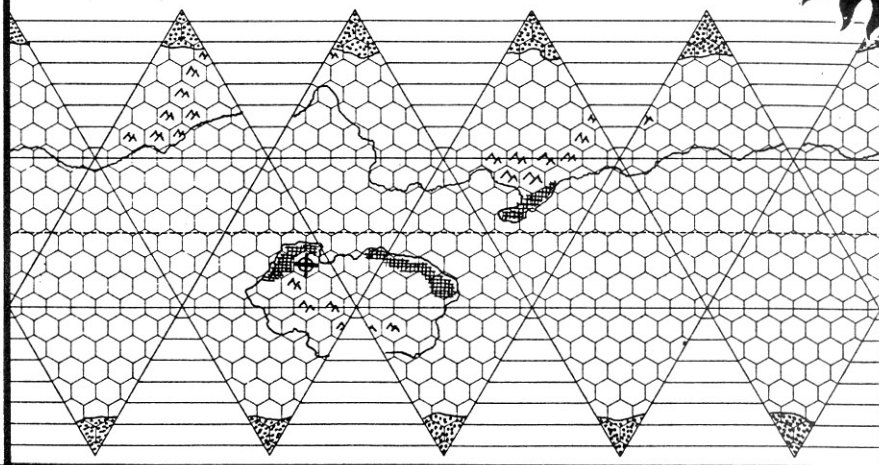
Tabla de encuentros

- 11- Patrulla militar Imperial
- 12- Población con civiles
- 13- Patrulla militar (milicias)
- 14- Comerciante
- 15- Civiles huyendo
- 16- Patrulla de guerrilleros
- 21- Periodista agencia Iltort acompañado de 2D6 milicianos
- 22- Población con civiles + 1D6 agitadores políticos Ine Givar
- 23- Combate entre milicianos y guerrilleros
- 24- Civiles armados
- 25- Mendigos
- 26- Matones (2D6)
- 31- Población arrasada. Civiles muertos. Culpables: 1-3 Guerrilla, 4-5 Milicias, 6- Imperiales.
- 32- Civiles
- 33- Milicianos tras un combate. Recuento de bajas.
- 34- Combate entre mercenarios y guerrilleros
- 35- Patrulla Imperial con agente de inteligencia
- 36- Civiles
- 41- Puesto de mando guerrillero. 1 compañía

EFATE



Montañas 
Ciudad 
Astropuerto 
Casquete Polar 



de guerrilleros
42- Civiles armados
43- Emboscada de guerrilleros. Combate automático. 3D6 guerrilleros emboscados.
44- Civiles huyendo
45- Convoy de transporte de la guerrilla
46- Población con civiles
51- Compañía de guerrilleros
52- Patrulla Militar con 2 prisioneros guerrilleros
53- Civiles con heridos
54- Grupo de periodistas escoltados por milicianos
55- Civiles
56- Combate entre Imperiales y Guerrilleros
61- Asalto de Ladrones (2D6)
62- Civiles

63- Oficial de la Inteligencia Imperial
64- Comerciante
65- Civiles armados
66- Guerrilleros con asesor Zhodani

Tabla de Rumores

A- Fuertes combates en el Distrito de Vandere (C)
B- La Guerrilla ha atacado la ciudad de Sorvin (F)
C- Hay tropas mercenarias acantonadas a las afueras de Sorvin (C)
D- Alguien ha saboteado una nave de correo. Estalló al salir de la órbita (C)
E- Se prepara una sublevación popular en Nueva Vostignia (F)

F- Ha aumentado el número de naves militares en la base naval (F)
G- Un regimiento de infantería imperial partió hace un mes hacia Kormoran (C)
H- Posibilidad de viajar a Sorvin como tripulantes de una Voladora de carga (C)
I- Masacre de civiles en una población al norte de Vandere. Guerrilleros (F)
J- Igual que I, pero imputado a milicias (F)
K- Las guerrillas ocupan gran parte de Vander, sin que el ejército pueda eliminarlos (C)
L- La pequeña población de Fiengin, en Vandere, es el cuartel general de Ine Givar (C)
M- Ine Givar recibe ayuda exterior (C)
N- Agentes de Inteligencia Naval Imperial acompañan a las unidades militares (C)
O- (... a criterio del Arbitro)





Todo para el juego

WARGAMES (Avalon Hill, Victory Games, etc.)
JUEGOS DE ROL (nacionales e importación)
DIPLOMÁTICOS Y TEMÁTICOS
FIGURAS DE 25, 30, 54, 90 Y 110 mm.

PINTURAS, COMPLEMENTOS
Se admiten pedidos por correo.
FANTASÍA (Citadel, Granadier, Mithril, Raipartha, etc.)

Fundadores, 9, 1.º dcha.
Tel. (91) 258 48 47
28026 MADRID