

ASUNTO DE COMERCIO

Con mi agradecimiento a Robert Asprin.
Dedicado a Magda.

introducción

Esta aventura de Traveller trata del intento de una partida de aventureros por descubrir y exponer evidencias de corrupción por parte del gobierno planetario de Tagr-M-Da para así mantener el estatus de este planeta como Estado Cliente del Imperio. Puede derivar, caso de no conseguirlos anteriores objetivos, en un encuentro «deportivo» para conseguir la misma finalidad.

estándares y supuestos

Esta aventura tiene lugar en Tagr-M-Da, un estado cliente enclavado en los Territorios Vargr,

inicio

La aventura tiene su inicio en Boughene, en la Marca Espiral.

una reunión de negocios

Los aventureros se encuentran clavados en Boughene buscando un patrón. Tras repetidas visitas al astropuerto, son contactados por un explorador del despacho burocrático de Servicio, el cual les dice que la Oficina de Asuntos Comerciales tiene una propuesta que les podría interesar.

Si acuden a la cita, serán introducidos en el despacho de Riiski Stanwell, que, tras las presentaciones y cortesías de rigor, pasará a exponerles directamente el asunto:

- Tagr-M-Da es un mundo balcanizado en los Territorios Vargr, pero en realidad la balcanización consiste en dos estados que, sin embargo, coexisten de manera pacífica. Ambos gobiernos han llegado a un acuerdo por el que uno de ellos ostentará el gobierno planetario, asumiendo un estatus parecido al de un gobierno federal durante cuatro años; esto sólo quiere decir que ese estado gobierna las cuestiones de sistema mediante decisión con-

ción dominante entonces, combinado con una sequía que azotó el país poco antes de las elecciones. Un asunto desgraciado. El tal partido mantiene una curiosa ideología, o más bien una curiosa falta de ella. Se trata de un partido eminentemente demagógico, que antes buscará cualquier cabeza de turco que asumir sus errores de gobierno que, dicho sea de paso, son muchos. En todo caso, esto no era de nuestra incumbencia hasta que, ya que las desgracias nunca vienen solas, alcanzó el poder global.

«Verán, es un mundo colonizado hace siglos, con tradiciones, arraigo... Y que, de siempre, ha estado rodeado de Vargrs. De todas las características de esos seres que podían haber adoptado, no pudieron escoger otra que la manía del carisma.

«Sus partidos se mueven por líderes carismáticos, generalmente habladores y demagogos, pero también hombres de acción. Nada que objetara eso. Habitualmente, la demagogia sirve para unos fines determinados, como es llegar al gobierno y mantenerse allí; en asuntos de gobierno, suele hablarse de otra manera. Pero el problema surgió con la necesidad de un gobierno global. El realizar unas elecciones hubiera sido como unificar el planeta, y ya se sabe... Nadie quiere perder. El sistema de turnos era proclive a múltiples inconvenientes: desgaste, malestar por parte de los no gobernantes, revanchas al cabo de cuatro años e ineficiencia generalizada.

«Sé que les va a resultar asombroso, pero... Bueno, decidieron que la facción que gobernara saliera escogida mediante una competición deportiva.

«Lo sé. Increíble, impensable. Irresponsable, también, según nuestros puntos de vista, pero resolvía muchos de los problemas: era un proceso público, el carisma quedaba medido, no desprestigiaba a la clase política de ninguno de los dos estados, si se perdía un año se fijaba la vista en la competición siguiente, etc. Si, es igual que tirar una moneda al aire, pero para ellos no. La suerte no es tan importante como el prestigio. Y, al fin y al cabo, un equipo vencedor es el que lo ha sudado, se lo ha ganado. En resumen, ha hecho algo mejor que el otro.

« El caso es que el Partido Radical de Supremacía, gobernante en Da, ganó al equipo de Tagr, y entonces empezaron nuestros problemas. Nuestras relaciones se han deteriorado progresivamente, hasta llegar al punto en que el PRS, reforzado con una nueva victoria electoral en Da, ha amenazado con revocar el tratado comercial con el Imperio y la desaparición de nuestra base naval allí. Sin embargo, tenemos un indicio que puede llevarnos a una salida.

«Hasta aquí todo lo que puedo contarles sin que acepten mi oferta. Esta consiste en una paga de 30.000 Créditos, con un plus de 300.000 si el gobierno planetario cambia de manos, y

TRAVELLER

junta, algunas planetarias generales mediante consenso (una medida apenas aplicada, salvo en casos de grandes catástrofes; en el resto de ocasiones son los respectivos gobiernos los que legislan y dirigen sus territorios respectivos) y las referidas apolítica exterior mediante decreto.

«Este último punto es el que importa al Imperio, puesto que Tagr-M-Da es un estado cliente valioso, que aloja incluso una base naval Imperial. Precisamente por eso el gobierno Imperial ha establecido un trato preferente con el planeta, trato que se ha mantenido invariable, fuera cual fuese el estado (y facción) que dominase el planeta. Hasta hace cuatro años.

« En las elecciones generales de Da había resultado vencedora una facción radical que, si bien había tenido una popularidad creciente, no había alcanzado jamás el gobierno. Probablemente tuvo cierta influencia en su ascensión el incremento de impuestos decretado por la fac-

por Lluís Salvador

en el sector de Gvurrdon, vecino a la Marca Espiral. Sin embargo, los únicos requisitos imprescindibles para jugar son el reglamento de Traveller o Megatraveller. Pueden resultar de utilidad el suplemento 1001 Personajes y los módulos alienígenas «Vilani and Vargr» para Megatraveller o «Vargr» para Traveller, todavía no aparecidos en castellano. Para representar la competición deportiva pueden resultar necesarias una superficie de dibujo y figuras.

100.000 adicionales si el PRS desaparece de la escena política. La misión no tiene por qué ponerles en peligro personal, y puede realizarse sin grandes riesgos. Sencillamente, necesitamos personas no conectadas con ninguno de los servicios Imperiales, a las que, en caso de fallar, no se les pueda imputar cargos de espionaje o de injerencia en los asuntos de otro estado. Si a eso vamos, no se necesitan ni armas. ¿Qué me dicen?»

Caso de aceptar los aventureros la propuesta, Stanwell continuará:

- Bien, tenemos informes fidedignos de malversación de fondos públicos, tanto nacionales como planetarios, por parte del líder del PRS, Josem Garkr, hechos que, además, salpican por complicidad a toda la cúpula directiva del Partido. Su misión es conseguir estas pruebas, que se encuentran en la memoria de un computador y hacerlas públicas por medio de los periodistas locales. Esto último es importante. Sólo los medios de comunicación de Tagr-M-Da serán creídos; cualquier otro sería rechazado como calumniador, manipulador, etc.

«Lamentablemente no podemos contar con nuestro informante, que ya no está en la estructura del partido, pero nuestros agentes han conseguido un contacto fiable para ustedes. Su nombre es Sukura Vorr-ell, y su eficacia es notable. En estos momentos ya trabaja para proporcionarles pistas concretas, e incluso podría ser que cuando llegaran tuviesen ya el trabajo hecho. En este caso, buenas vacaciones. Si no, buena suerte. ¡Ah! Su cobertura. Dado su estatus de ciudadanos imperiales, ninguna hubiera sido apropiada caso de tener que moverse de aquí y allá por los dos estados, salvo una. Se está en período de selección de jugadores para el encuentro, por parte de ambos estados, y no existen limitaciones de nacionalidad. Irán ustedes como candidatos a ser seleccionados para el partido. Esto les facilitará los movimientos, puesto que los candidatos a jugadores pueden presentarse a las pruebas de ambos estados.»

Tagr-m-da

El viaje, por supuesto, corre por cuenta del Imperio, y se realiza en naves de línea civiles.

Tagr-M-Da (B-587777-8 Agrícola; Rico; Base Naval del Imperio) es un planeta bastante similar a los de tipo Terra. Lo primero que llama la atención es, por supuesto, la Base Naval del Imperio, en órbita, con su dotación de naves ligeras pero fuertemente armadas, evidentemente destinadas a la caza anticorsaria. Es comprensible el interés del Imperio por mantener esta posición privilegiada de contención contra los peligrosos corsarios Vargr.

El astropuerto está bien equipado, con las tareas realizándose mayoritariamente con intervención humana. A pesar de ser de tipo B y lo suficientemente extenso como para mantener una intensa actividad comercial, su aspecto actual es de decadencia; la mayor parte de empleados se encuentran desocupados, y hay po-

cas naves efectuando tareas de carga o descarga, y aún menos en anclaje de estancia. Buen indicio del deterioro de relaciones entre el Imperio y el planeta.

En el control de documentos, el funcionario al cargo, al examinar el visado que les identifica como aspirantes a jugadores se mostrará excitado y respetuoso a la vez, facilitándoles todos los trámites y deseándoles «verles en el rombo». Está claro que el encuentro despierta gran expectación.

A partir de las aduanas, el paso lógico para los jugadores es dirigirse al encuentro de Sukura, en la ciudad Da-Taun. Pueden aprovechar el viaje para presentarse en la Oficina de Selección Tigr. En esta última, les convocarán a las pruebas a celebrar dentro de una semana, les darán indicaciones de cómo alojarse y moverse por Da y, en general, harán todo lo posible para facilitarles sus movimientos.

sukura

Sukura es un habitante de Da típico, en absoluto con aspecto de conspirador o de hombre de acción. Les dejará claro a los aventureros que trabaja con ellos para el bien de su estado y su planeta y sólo por ideales. No está dispuesto a involucrarse en un golpe de estado ni en nada que signifique derramamiento de sangre. Lamentablemente, y pese a su posición privilegiada como técnico de ordenadores del gobierno, no ha podido extraer la información que buscan los aventureros, aunque sí ha podido averiguar dónde se encuentra. Por las claves de acceso, desconocidas dentro de la estructura gubernamental y complicadas en exceso incluso según los estándares militares, Sukura ha localizado la base de datos que les interesa en el edificio del Ministerio de Asuntos Exteriores, probablemente en la terminal 2553 de la Quinta Planta. Ayer, arriesgándose mucho, comprobó que ese archivo todavía se encontraba allí. No quiso forzarlo, puesto que hubiese activado o bien una alarma o la destrucción de los datos, y, por otra parte, su localización. Si está seguro de una cosa. Tanto si se fuerza el código como si se emplea un pase legal, esa entrada quedará registrada.

Sukura ha estado en el ministerio, aunque sólo puede proporcionar una información superficial al respecto de vigilancia y disposición de las terminales. Queda en manos del árbitro el hacer el plano del ministerio (se puede tomar como modelo las oficinas centrales de un banco o un ministerio) y el ajuste del número de guardias y su armamento a las capacidades de los aventureros.

la entrada

El tiempo corre, y sólo quedan catorce días para el encuentro y seis para su cita con la selección. Es importante recalcar esto, ya que su cobertura puede volar si alguno de ellos es seleccionado como jugador y no se presenta. En todo caso, es necesario que hagan un reconocimiento previo del edificio, observen las situaciones de los guardias, las rondas nocturnas, etc. Los aventu-

ros no tienen ningún motivo razonable para subir a la Quinta Planta, y su acceso está vigilado. Queda en manos de los jugadores el decidir cómo van a obtener los datos, pero hay una cosa clara: llevará una hora como mínimo el forzar los códigos de acceso a la base de datos, y un cuarto de hora adicional el recogerlos en un ordenador de mano. Cualquier resultado catastrófico en las tiradas de forzar los códigos resultará en el borrado de los datos, siendo inútiles los esfuerzos de los aventureros. Hay que reseñar que, a menos que los aventureros propongan un plan alternativo mejor, el que tiene más probabilidades de éxito es la infiltración nocturna. Cualquier otro que se base en un uso de la fuerza, una entrada diurna, etc. desembocará en una chapuza carnicera en la que los aventureros resultarán con toda probabilidad o muertos o capturados. Los aventureros disponen de una ventaja, si piensan en ella: No es necesario que operen en la misma terminal 2553. Las terminales se encuentran interconectadas entre sí.

Cualquiera del edificio servirá, pero sólo del edificio. Las de otras oficinas necesitan permiso de entrada por parte del sistema de seguridad del Ministerio, y éste está desconectado fuera de horas de trabajo, incomunicando prácticamente al sistema informático del exterior.

es mejor ganar que perder, ¿o no?

Caso de que los aventureros obtengan los datos, felicidades. Efusiones, risas... Y el bonito jarro de agua fría paranoide de que, efectivamente, su entrada ha quedado registrada, su robo sospechado, y que todos los servicios de seguridad de Da andan a su caza, por la cuenta que les trae a Josem y sus adláteres. Cualquier rumor escuchado en la calle servirá: «¡Menudo cisco hay en el ministerio de Asuntos Exteriores! El edificio está rodeado por la policía, se han visto a militares y dicen que han llamado a expertos de la Armada Imperial» (Efectivamente: El Imperio pretende quedar «blanco» del asunto. Lleva su equipo de detección más moderno, sus mejores expertos, todo lo que sea necesario para cazar a nuestros amigos... Claro que, avisados por el Servicio de Inteligencia, tardará un poco en suministrar datos fiables, pongamos tres días de margen, pero al final las pistas que hayan podido dejar los aventureros serán comunicadas al servicio de seguridad de Da; si los aventureros han procedido con pulcritud, ningún problema, nada les apuntará, pero la vigilancia en la ciudad se incrementará de inmediato, y las sospechas oficiales contra los extranjeros, también; si han procedido con limpieza pero han dejado alguna pista (casquillos de bala, objetos imperiales, etc.) nada hay que les identifique a ellos particularmente, pero serán inmediatamente sospechosos, y pueden tener complicaciones desagradables. Si, en cambio, la operación es un modelo de cómo no hay que robar datos informáticos (han dejado sus huellas dactilares por todas partes, han dejado una tarjeta de visita, ha muerto un aventurero y lo han dejado en el sitio, etc.), los aventureros serán tan evidentes como si estuvieran señalados con una cruz, y se encuentran en proble-

TRAVELLER

mas. Es cuestión de tiempo (unas 24 horas, salvo error o chapuza por su parte) el que los cap-
turen.

Si no han obtenido los datos porque se han bor-
rado o alguna situación similar, la vigilancia será
igualmente intensificada, pero la presión de
Josem hacia sus subordinados será mucho me-
nor, con lo que la de la policía también.

periodico, ¿señor?

Conseguidos los datos (que, por cierto, son
incriminatorios: cuentas en bancos imperiales,
acciones de compañías zhodani, transferencias
provenientes de estados e incluso bandas de
corsarios Vargr, etc., todo con nombres, fechas
y cantidades), llega lo más fácil (o difícil): publi-
carlos. Si los aventureros se dirigen al primer
periódico que encuentren no tardarán en ser
detenidos. En cuatro años, un partido como el
PRS ha tenido ocasión de infiltrarse en la pre-
sa o de «domesticar» a los periodistas. El resul-
tado de la detención, sin embargo, será leve:
expulsión inmediata del planeta tras una breve
investigación para comprobar sus conexiones
imperiales (inexistentes amenos que alguno de
nuestros esforzados aventureros cante), acom-
pañado todo ello por las mofas de los funcio-
narios de seguridad, que les tildarán de pisaverdes,
ingenuos, chapuzas y algunas cosas más.

Con un poco de dedicación y algo de oídos,
los rumores en los bares les permitirán distin-
guir que el pueblo llano considera a un par
de periodistas como honestos y defensores de
la verdad contra viento y marea. Sukura, si
es preguntado, también puede proporcionar
uno de estos nombres.

Si los aventureros contactan con uno de estos
periodistas, todo dependerá de la actitud que
mantengan los personajes: En principio, todo
periodista desconfiará de una información se-
mejante; desconfiará todavía más si la informa-
ción es ofrecida gratuitamente. Y, aunque sea
admitida, el periodista pedirá tiempo para com-
probarla discretamente, comprobación que in-
cluirá algún dato accesible para él o sus contac-
tos, incluyendo los antecedentes e historial de
los aventureros. Estos sabrán si se acogen a las
condiciones o no.

Sigue siendo cuestión de tiempo. El periodista
necesitará unas 24-48 horas para confirmar la
información. El árbitro tiene que prestar cuida-
dosa atención a dos aspectos: la posible perse-
cución policial y sus resultados según los ante-
cedentes del robo (los aventureros están «lim-
pios», a menos de que existan pruebas
incriminatorias directas contra ellos o alguien
haya sido tan estúpido como para quedarse una
copia de unos datos que están al rojo vivo) y,
por otra, la selección.

Sea como sea, si la información es publicada,
se acabó el asunto: el gobierno del PRS caerá
casi de inmediato, el partido se fraccionará, se
fijarán elecciones de inmediato, aunque para
dentro de seis meses, se creará un vacío de poder
y la competición perderá su importancia, pue-
sto que el gobierno global será ocupado, por una
oscura cláusula legal, por el partido gobernante
en Tagr, el Imperio estará contento y los perso-
najes recibirán una bonita cantidad.

el juego del tigr

Pero, suponiendo que los aventureros no hayan
conseguido los datos, que los hayan consegui-
do pero no logrado publicar, que estén en pro-
ceso de publicación o de obtención cuando se
presenten al proceso de selección, o sencilla-
mente que se queden en el planeta tras su éxi-
to en condición de turistas, en la fecha prevista
en Da y un día después en Tagr (si es que se
han presentado a la selección en ambos esta-
dos), recibirán una llamada telefónica a prime-
ra hora de la mañana que les recuerda que tie-
nen una cita con unas pruebas físicas de un cu-
rioso deporte: el Tigr.

Tenga en cuenta el árbitro que si los aventure-
ros han fracasado en sus anteriores gestiones,
el juego es la única alternativa que les queda a
los personajes de conseguir que el equipo de
Da pierda, el equipo de Tagr gane o ambas co-
sas. Esta última frase no es una perogrullada.
Efectivamente, si se realizan las pruebas en
ambos estados, es posible que:

a) Todos o algunos de los aventureros estén
en uno de los equipos, o

b) Algunos aventureros estén en un equipo y
otros en el contrario.

La opción es completamente a elección del ár-
bitro, que, sin embargo, debe tener en cuenta
que poner a todos los jugadores en el equipo de
Da y hacer que éste pierda por sabotaje interno
puede ser fácil, pero poco saludable para la sa-
lud posterior de los jugadores, que pueden ser
fusilados a la finalización del encuentro si es

el reglamento

- El Tigr se juega en un campo de forma cuasi
romboidal, con los ángulos agudos trunca-
dos para alojar las porterías, que miden 3m
de ancho por 2,5m de altura. La longitud del
campo es de 60m de portería a portería y
tiene un ancho máximo de 30m (que, por
supuesto, pertenece al ancho del campo de
vértice a vértice no truncado).

- Los equipos están compuestos de 9 jugado-
res, seis en el campo y tres reservas, que
sólo saltan al terreno de juego en caso de
lesión de algún jugador de campo (incons-
ciencia o peor), más una bestia que uno de
los jugadores puede montar. La bestia es
irreemplazable, y no puede ser inteligente.

— Los jugadores se disponen habitualmen-
te (aunque las tácticas varían) como un por-
tero, dos defensas, dos delanteros y un ji-
nete en la bestia, sin función concreta pero
temible.

- Se consigue un gol introduciendo el balón
en la portería del contrario. El partido acaba
cuando un equipo consigue marcar su cuar-
to gol.

- Están prohibidas las armas. Sólo el jinete
puede llevar un aparato, en teoría para con-
trolar al animal, pero puede emplearlo como
arma contra el animal, jinete o jugadores del
equipo contrario, y puede ser de su elección,
mientras no sea un arma de fuego (es decir,
vale todo desde un látigo o bastón hasta una
porra eléctrica). El resto de jugadores sólo
puede valerse en ataque de su propio cuer-
po y lo que lo revista.

- Si un jinete pierde su montura queda de-
gradado a la condición de jugador de cam-
po, sin arma. Por otra parte, su arma no pue-
de ser empleada más que por el jinete con-
trario, si se la arrebató o la recoge del suelo.
Si es lícito, sin embargo, que un jugador de
campo arrebaté el arma a un jinete y, acto
seguido, la arroje a cualquier punto del te-
rreno de juego.

- El jugador puede escoger su blindaje, te-
niendo en cuenta que sólo se permitirá la
armadura de combate parcial (es decir, sólo
las extremidades inferiores o sólo el torso,
pero no ambos) y que el traje de batalla se
considera un arma ofensiva y por tanto está
prohibida.

- Sólo se puede atacar ofensiva o defensivamente
a un jugador en posesión de la pelota o que dis-
puta su posesión, estando penados los otros ca-
sos con expulsión de 5 turnos la primera vez, de
diez la segunda y permanente la tercera, sin de-
recho a sustitución en ninguno de los casos.

- La pelota tiene que manejarse con los pies,
estando permitido cogerla con la mano sólo
para pasarla a otro jugador, sin dar ni un solo
paso. No se puede marcar un gol con la
mano. El jinete puede impulsar la pelota con
su bastón o el pie, pero no con la mano, ni
retenerla.

- Todas las infracciones se sancionan con pér-
dida de balón por parte del equipo infractor,
en el punto en el que se produjo.

- El equipo que haya recibido un gol sacará
desde el centro del campo y tendrá posesión
de balón, así como el equipo al que, por sor-
teo, le corresponda sacar inicialmente.

- La psiónica está permitida, aunque se re-
comienda a los jugadores psiónicos que aban-
donen el planeta tan pronto haya acabado
el encuentro.

que la multitud no los ha linchado antes. Se recomienda discreción al hacer tongo... Las otras dos opciones no son tan evidentes y pueden disimularse mejor.

Queda a discreción del árbitro, y según el físico de los jugadores, el hacer que alguno de estos quede como reserva o incluso que no sea convocado.

Y, pasando a temas mundanos, la ficha por jugar el partido es de 10.000 créditos por ser seleccionado, 20.000 más por jugar, prima de 50.000 si se gana y prima de 10.000 por gol marcado.

reglamento para el árbitro

No es difícil realizar un campo de juego adecuado al tamaño de las figuras de que dispongas si tienes en cuenta que puedes subdividirlo en cuadros de 1,5 m de ancho para la escala que te interese (15 ó 25 mm). Ten en cuenta que quedarán, debido a la forma romboidal del terreno, medios cuadros. Estos sólo pueden contener a la pelota o a un jugador, no a ambos a la vez, y se aplicará un modificador de dificultad cuando la peló-

ta tenga que manejarse en uno de ellos. En el resto de los cuadros, pueden contenerse un jugador (o media bestia) y la pelota a la vez, siendo necesario para tener el control del balón estar en el mismo cuadro que éste desplazando al jugador contrario que ocupa el cuadro mediante fuerza. Cuando la pelota se encuentra en un espacio en el que no hay jugador, puede ser controlada desde un espacio adyacente. Los jinetes sólo pueden controlar en los espacios de su lateral, es decir, ni al frente, ni por atrás, ni en el espacio ocupado por ellos y su bestia.

En cuanto al sistema de movimiento y tiro, puedes emplear el que te haga más gracia; algunas propuestas son el reglamento de Blood Bowl, los juegos de béisbol o basket publicados por Avalon Hill, etc.

Si no dispones de ninguno de ellos, ahí van unas cuantas indicaciones que pueden darte una pista: para obtener los puntos de acción de un personaje, suma la fuerza y la resistencia. El que tenga el total más alto puede mover primero, gastando puntos (1 andar un cuadro, 2 correr un cuadro, 2 desplazarse andando lateralmente o hacia atrás, 4 desplazarse lateralmente o hacia atrás corriendo, 1 por chutar o lanzar, etc.) hasta que tenga menos que el siguiente jugador con total más

alto, en cuyo momento empieza a gastar puntos en acciones éste. La secuencia sigue de la misma manera. Lo normal es que los jugadores estén bastante igualados de puntos y, salvo el primero, empiecen a actuar por turno, pero esto depende del tipo de acción que efectúen. Por ejemplo, tres jugadores tienen A:11, B:10 y C:9; A corre un cuadro, con lo que su total queda en 9; B entonces anda un cuadro, quedándose en 9 también; A reemprende sus acciones (por primacía de puntos) y corre hacia atrás un cuadro, quedándose en 5; el siguiente es B, y el siguiente, y sólo entonces, C; A sólo volverá a actuar hasta que el resto de jugadores tengan 5 puntos o menos. Un jugador siempre puede retener su acción, cediéndola al siguiente y quedando a la expectativa, pudiendo retomarla cuando quiera, mientras el jugador anterior hay, acabado una acción y su total de puntos sea superior. Para los lanzamientos, mídase 1-, distancia según la fuerza, y precisese el tiro según las reglas de lanzamiento de granada: de Traveller. Los combates se resuelven según el reglamento.

