



SINOPSIS

Acabas de terminar un curso avanzado como Estibador Espacial en la Tierra. Has conseguido un contrato para embarcarte en la nave Akbé, que hace el trayecto entre el Sistema Solar y las colonias de Alfa Centauri, para recoger el Crixel, la nueva fuente de energía combustible de la última generación de motores de propulsión sublumínica. El viaje se hace en animación suspendida y la deuda temporal es ínfima. Al llegar, los seis tripulantes colaboráis en la carga junto con los colonos. El capitán te cuenta que parecen más cansados y ariscos de lo normal, e incluso enfermos, pero no le das importancia. Una vez colocado todo el cargamento en las bodegas, volvéis a los tanques de criogenia y activáis el sistema automático para entrar en éxtasis... La alarma de alteración grave de la crioestasis te despierta... El tanque de uno de tus compañeros está roto, y no se encuentra en el interior, el resto de la tripulación está despertando, tan asombrada como tú.

PERSONAJES SECUNDARIOS

- **Nands**, mecánico de la nave, experto en reparaciones. Lleva diez años encargándose de que la Akbé funcione correctamente. Conoce cada pasillo, cada engranaje y está todo en su cabeza.
- **Milo**, soldado de la nave, gestiona y controla el armamento. Tiene la única llave del armario donde se encuentran y es el único preparado militarmente. Asignado a la nave desde hace tres años por la empresa EstelarComercio.

- **Lisus**, piloto de la nave, conoce las principales rutas de navegación astronómica y es un experto en las operaciones de acercamiento a planetas así como de embarque y desembarque. Lleva en la nave diez años, entró junto a Nands, y son grandes amigos.
- **Anthos**, capitán de la nave. Compró la Akbé y la puso a punto con la ayuda de Nands y Lisus, en los que confía plenamente. Consiguió un contrato con la empresa EstelarComercio, e intenta optimizar sus viajes para sacarle el máximo rendimiento.
- **Ente alienígena**, ha tomado el cuerpo de **Munda**, el estibador desaparecido, que ha alterado su aspecto desarrollando una piel dura y escamosa y sus extremidades se han transformado en largas cuchillas cortantes.

PISTAS E INDICIOS

- Los contenedores de gas Crixel están en peligro de explotar. Han sido rotos con lo que parecen cuchillas.
- Hay agujeros en los conductos de ventilación, por ellos cabe un humano.
- Hay un reguero de sangre que conduce hacia la zona de motores de la nave.
- En uno de los contenedores hay una gran colonia de moho oscuro.
- Hay un rastro de moho oscuro que llega hasta el tanque de criogenia roto.
- Aparecen trozos de piel humana y pelo.

OBSTÁCULOS DE ENTORNO

- Las puertas de una sección de la nave están bloqueadas.
- Se inicia un incendio en la enfermería.
- Una sección de la nave se despresuriza.
- Saltan todas las alarmas con un ruido ensordecedor.
- Se rompen varios conductos de vapor que llenan los pasillos.

OBSTÁCULOS DE PERSONAJE

- Un personaje es atacado por el tripulante desaparecido.
- Un personaje abandona la nave en la única cápsula de salvamento.
- Un personaje piensa que has sido tú el que ha matado al tripulante desaparecido.
- Un personaje desaparece.
- Un personaje quiere coger las armas que se guardan en el armario para quedárselas.

TABLA DE TENSIÓN

Primera Dama Gris revelada

Munda aparece ante ti con el cuello quebrado hacia un lado, y las articulaciones en disposiciones imposibles. La locura está en sus ojos. Cuando te ve, sale corriendo y desaparece.

Segunda Dama Gris revelada

El nivel de oxígeno de la nave está bajando, saltan las alarmas. Desde los altavoces se escucha a Munda, que habla como si fuera un ente extraterrestre al que han extraído de su entorno, y está enfadado.

Tercera Dama Gris revelada

Una gran masa viscosa, en la que se distinguen extremidades de la tripulación desaparecida, avanza hacia ti lentamente, ocupando todo el espacio del corredor.

TABLA DE ESPÍRITU - EPÍLOGO

Si quedan dos contadores de Espíritu o más, conseguís contener al ente y lanzarlo al espacio con una baliza de peligro, para que ninguna nave se acerque nunca más a ella.

Si queda un contador, decidís destruir la nave para que no quede nada del ente extraterrestre. Os sacrificáis para evitar un mal mayor.

Si no queda ningún contador, toda la tripulación es devorada por la masa viscosa, que tiene conciencia propia. Toma el control de la nave y pone rumbo a la colonia más cercana de humanos. Tiene vuestros recuerdos y va a destruir a toda la humanidad.