

LA ROCA

Por Shin Shirame

INTRODUCCIÓN – SECTOR 332

“Diario de Bitácora de la Extractora “Tide”, soy el capitán Shosuro Hida, tras dos semanas rastreando el sector 332 del interior del Cinturón Pina finalmente hemos encontrado una veta de Iridio. No estaba en nuestro plan de vuelo, pero el hallazgo es lo suficientemente interesante como para omitir el resto del viaje y aprovechar la oportunidad para obtener una suculenta bonificación.”

El turno rojo acaba de empezar su tiempo de trabajo, se encuentran en el gran espacio que ocupa la refinería automática que tiene la serie “Vulcano”. El equipo se encuentra en sus puestos realizando sus quehaceres. Olivia Hurt se encuentra controlando el flujo de energía en la refinería, justo en estribor. Tiberio Serkis está sentado en la butaca del controlador del rayo tractor, con visión directa de los rodillos de triturado y el espacio cercano al mismo. Richard Thomson está dirigiendo los pedazos de material triturado y tomando muestras. Sara Gunarson se encuentra en lo alto del panel de control, con visión de toda la zona de la refinería y sus trabajadores. (El grupo lleva trabajando juntos un par de años como tripulación de la Tide).

ESCENA 1 – LA BRECHA

La luz roja de alerta se encenderá un par de segundos antes de que un pequeño pedazo de roca golpee el mamparo exterior generando una brecha en la zona de la refinería. El reactor se apagará por seguridad y el generador de gravedad dejará de funcionar, así como toda la maquinaria, incluidos los rodillos trituradores, que se obturaran sacudiendo con fuerza la nave.

Los personajes disponen de 5 rondas para conseguir 7 éxitos de reparar la brecha, antes que toda la presión de la sala se vaya al espacio, dejándoles, obviamente sin oxígeno. En la sala hay material suficiente para reparar la brecha, pero tienen que colaborar o morirán. Las reparaciones solo las puede realizar uno con un colaborador, en tirada cooperativa.

- La brecha se encuentra en la pared de babor.
- Justo bajo el panel de control del rayo tractor está el equipo de sellado químico, en la proa.
- Las planchas de sellado están en dos paneles junto a la puerta de popa.

Pasadas las 5 rondas, si no han sellado la brecha el casco se partirá súbitamente, expulsando lo que aún quede en la refinería. Si logran sellar la brecha dispondrán de 1 hora antes de que la nave se parta por la mitad debido a los impactos del asteroide. Por lo que los personajes saben la presurización de la nave está en riesgo, no toda la nave está presurizada y en cualquier momento puede que se encuentren alguna sección abierta al espacio.

ESCENA 2 – LOS TRAJES

Por suerte para los personajes el pasillo de la cubierta inferior está aún presurizado, algunos de los camarotes de los trabajadores se encuentran en esta cubierta, entre ellos los del turno rojo, al que pertenecen los personajes. Hay 12 puertas a camarotes simples, repartidos en dos bloques de 6 puertas, 3 a cada lado. La parte central es un HUB con dos esclusas de conexión para lanzaderas, un armario con un par de trajes de vacío a media carga. Todos los camarotes de la parte de babor están expuestos al exterior, así lo indican los paneles luminosos de las puertas.

Los camarotes de los personajes se encuentran en el lado de estribor, podrán recuperar algunas de sus pertenencias, si lo desean. La escalera de servicio se encuentra al final del pasillo, pero parece que no hay presión al otro lado. Los dos camarotes restantes pertenecen al turno azul. Los camarotes están abiertos, dentro pueden hallar otro traje de vacío, al 25%. El último traje lo lleva puesto un cuerpo anclado con un arnés de seguridad en el camarote 8, expuesto al vacío, unos 20 metros de cable. Los camarotes cerrados quedan presurizados si se pierde la presión del pasillo.

ESCENA 3 – LA CUBIERTA DE CARGA

La esclusa tras la escalera da a la cubierta central, un gran HUB espera a los personajes, no hay presión, oxígeno ni gravedad. La nave cruje, aunque los personajes no pueden escucharla. La puerta que sigue hacia la popa está partida en dos partes y pueden verse los grandes compartimentos de carga danzando sin gravedad alrededor de la nave, parte del pasillo aún está sosteniendo unida la nave. La trayectoria de rotación de los grandes contenedores anticipa que en menos de una hora alguno de ellos impactará contra el bloque central, partiendo en dos la nave. (Notar, investigar o reparaciones para darse cuenta de ello).

La otra puerta permanece cerrada y el mamparo de seguridad se ha sellado, dejando imposible la apertura si no es con material pesado o cortadoras de plasma (Hay una en la sección de ingeniería al final de la cubierta de carga).

Las capsulas de escape están en el interior y puede que algún superviviente.

El pasillo tiene 60 metros. Pueden utilizar los sistemas de anclaje de los trajes, aun así es tremendamente peligroso cruzar por esa sección de la nave expuesta al vacío, muchos cascos de gran tamaño dificultan el paso con su danza tranquila (**La dificultad para las tiradas de agilidad es un -2**).

La sección de ingeniería tiene una gran brecha, el cuerpo del ingeniero jefe, **Claus Kaufmann (en el bolsillo de su casaca está la tarjeta de mantenimiento numero 22*)** está flotando dentro de la cubierta, un gran fragmento de la nave le ha atravesado el torso, ha muerto deprisa, no como el resto del grupo de ingeniería, que flotan por la cubierta ellos sufrieron durante 15 segundos antes de morir de un fallo cardiaco. **Uno de los cuerpos sostiene un cortador de plasma**, quien sabe que estaba haciendo. Cuando los personajes estén a punto de salir de la sección de ingeniería de la nave un gran resplandor proveniente del asteroide iluminará los mamparos de la nave, parece que ha habido una explosión secundaria en el asteroide. **Los personajes tienen dos rondas antes de que la segunda oleada de piedras impacte en los restos de la nave. Durante la tercera y la cuarta ronda la nave se estará sacudiendo por los impactos de los fragmentos del asteroide y empezará a dar tumbos. (-4 a cualquier acción física realizada durante este periodo, si los personajes sacan ojos de serpiente les impactará irremediablemente uno de los fragmentos, probablemente muriendo al instante, siendo desmembrado o empujado al vacío. [Daño 2d10+4])**

ESCENA 4 – LA CUBIERTA PRINCIPAL

Abrir la puerta requiere de un al menos 3 rondas cortando el marco de la mampara de seguridad, la presión de la cubierta principal se ha esfumado, todos los objetos que decoran los camarotes, la zona de recreo, la cantina flotan por cada una de estas salas, algunos agujeros del tamaño de un balón de baloncesto han dejado toda la cubierta como un colador, los cuerpos de muchos miembros de la tripulación flotan por las distintas salas, junto a sus efectos personales. Lo que queda del pasillo central conduce al puente, que se encuentra a estribor de la nave. Justo al otro lado puede verse la puerta que conduce a la sala del operador de láser, que se encuentra cerrada, parece que aún hay presión en ella, por el ojo de buey puede verse a Teo Petrov, el operador, sentado en la butaca, inerte. (**Un notar a -4 revelará que aún respira, aunque con dificultad, no parece tener heridas**).

La cubierta principal también conduce a las capsulas de escape, **una de ellas aún está operativa, la C**, por desgracia para los personajes en el último mantenimiento preventivo el

Jefe Kaufmann detectó que el sistema de soporte vital no reciclaba correctamente el aire produciendo una mezcla mortal a largo plazo, 3 horas para ser exactos, es por eso que decidió sellarla, la tarjeta de apertura número 22* la tienen Kaufmann y el capitán Hida. Sabemos dónde está Kaufmann, pero ¿dónde está Hida? (**hay filtros de aire en perfecto estado en ingeniería, obviamente, y en la capsula A y D**).

El capitán se encuentra la mitad superior en el puente y la inferior flotando en la cubierta central. Pero si los personajes son listos pensarán en mirar en su despacho antes de abrir la puerta, **en uno de los cajones de su escritorio está la tarjeta número 22***. De no ser así pueden hallar la tarjeta maestra en el bolsillo interior de su chaqueta, en el puente, o lo que queda de él. La parte más grande del mismo tendrá 6 metros, el resto flota a la deriva, junto a los cuerpos de los integrantes del puente en el momento del accidente. La baliza de emergencia no ha sido activada.

ESCENA 5 – LA LATA DE CONSERVAS

Una vez abierta la capsula podrán desacoplar de inmediato, en dirección a la estación más cercana, eso los pondrá en rumba a la zona más transitada del cuadrante, es la mejor alternativa según la computadora de abordo. Pero hay un problema, el accidente ha roto la baliza de emergencia y hay que repararla. Hay que realizar un EVA, anclar de nuevo la antena y reconectarla. Si están en movimiento la dificultad de cualquier acción física es de -2, si están parados hay que preocuparse por el soporte vital de los trajes. Cuando la hayan reparado podrán mandar una señal de socorro, pero tardarán en recogerles cerca de 4 horas, ¿tienen bastante oxígeno?

NOTAS

La aventura está diseñada para que los personajes puedan morir con facilidad. Hay que utilizar las reglas de gravedad 0 de la GG: Ciencia Ficción para que todo tenga un sentido, el JP las botas no tienen anclaje magnético, la ley federal las prohíbe por temas de seguridad laboral, dicen que es mejor la utilización de sistemas de anclaje con gancho.

**La numeración de la tarjeta es la misma debido al sistema de indicación de averías que utilizan en la "Tide", la numeración vincula la avería a un número de bloqueo.*

