

CARTERA DE DOCUMENTOS

Este es un módulo diseñado para ser jugado por 2-4 jugadores y un árbitro. Pese a estar inspirado principalmente en Traveller®, puede ser adaptado fácilmente a cualquier otro juego de ciencia-ficción, realizando los cambios convenientes.

El nombre de Lantano proviene de "Lanthanein", estar escondido. Esta propiedad, ciertamente un inconveniente para la industria espacial, lo ha convertido en el elemento más buscado de todo el espacio reconocido. Es por esto que el Lantano es perseguido, extraído y minado allá donde se encuentre... con algunas excepciones. Y es que puede no ser escaso, sino estar mal repartido.

Hace cosa de 5 años se descubrieron en Chameleon unas vetas de Lantano. Los sondeos indicaban que, a pesar de no ser muy abundantes los depósitos, sí aconsejaban su extracción, capaz de competir en rentabilidad con las importaciones de sistemas vecinos. El gobierno local formó un consorcio de explotación que extrajo el mineral satisfactoriamente. El gobierno, para reducir costes de producción, incluyó entre los mineros a presidiarios, con la oferta de redimirles tres años de cautiverio por cada uno pasado en la mina. Eso fue antes de que en la quinta luna del planeta se descubriera un depósito de Lantano tan fabuloso y bien situado que permitía su explotación a cielo abierto. El gobierno cerró pues la mina y concentró sus esfuerzos en la extracción de la riqueza que se les ofrecía. Sin embargo, la mina fue puesta bajo interdicción, para su explotación futura cuando la escasez de Lantano la hiciera rentable.

1. La historia.

El árbitro decidirá cómo llega la historia a los jugadores: un patrón, un rumor de bar o el mismo protagonista contándola a los PJs.

Michael Jendersson fue uno de los presidiarios que aceptó la oferta de redención por el trabajo en la mina. Autor de un desfalco, Jendersson ocultó en alguna galería ciertos documentos de gran valor, en la esperanza de recuperarlos en el futuro. El valor de estos documentos puede ser de casi un millón de créditos.

El objetivo de los PJs es recuperarlos, bien por iniciativa propia, bien por encargo de alguien.

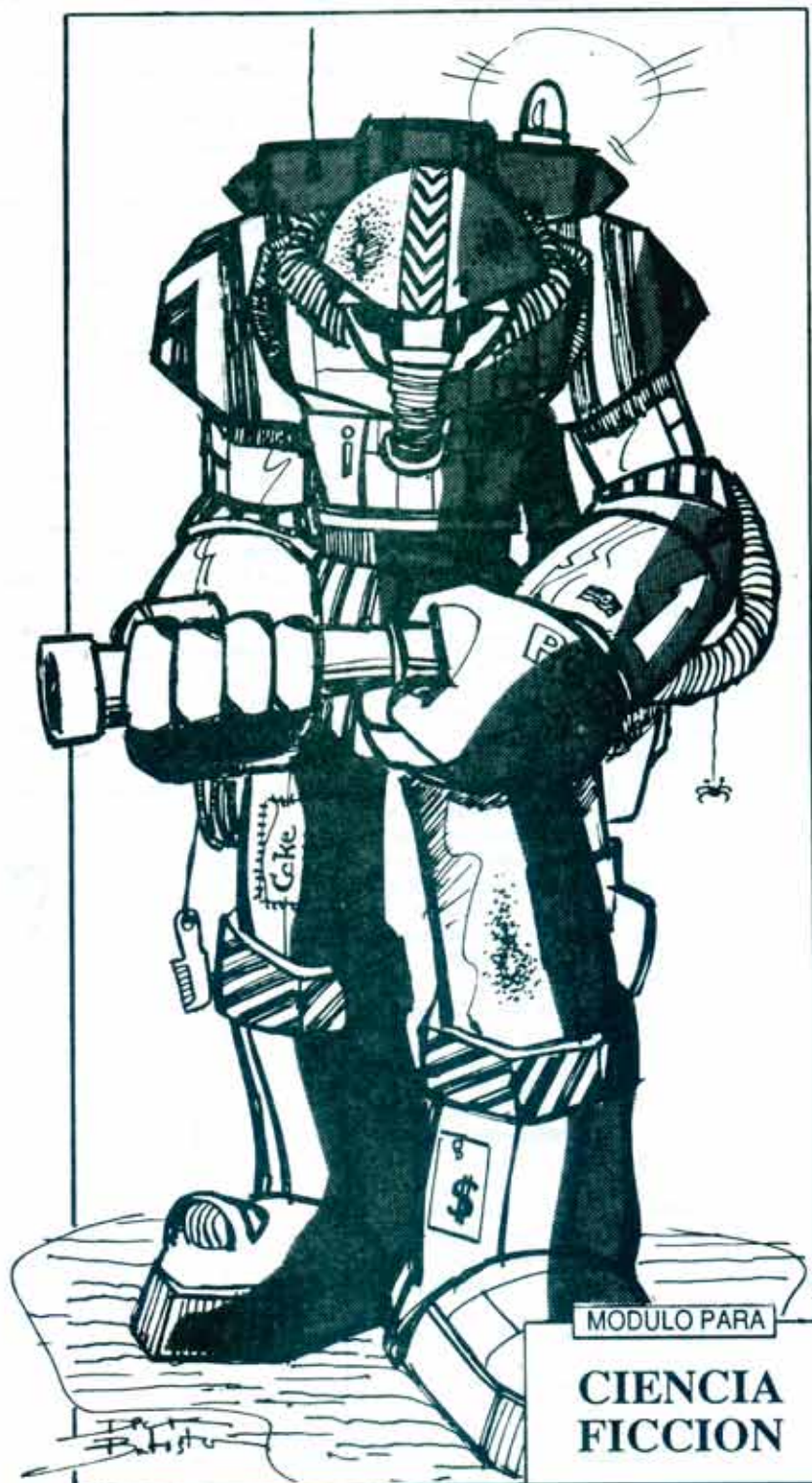
2. Equipo.

Pese a no tener necesidad de habilidades especiales, si es necesario un equipo mínimo, obligatorio para la supervivencia.

En principio, el Lantano es un material que arde con mucha facilidad. Esto indica que, como medida de seguridad, las galerías son inundadas de Argón, con lo que es necesario el traje de vacío para entrar en la mina. Cuando ésta no está en actividad es aislada al vacío.

Linternas, cuerdas, botiquín, etc. son aconsejables.

No se recomiendan, en cambio, las armas de energía.



3. Entrada.

A) Ataque directo.

A poco que los jugadores realicen una observación previa de la mina, se darán cuenta de que está protegida por una compañía de la reserva del ejército (100 hombres), armados con rifles de combate y protección varia, aparte de equipo pesado sin definir. Caso de que los jugadores decidan la entrada por la fuerza, no les sería demasiado difícil reducir o eliminar a los dos soldados que prestan guardia en la entrada, meterse en el ascensor y entrar a la mina. El inconveniente de este método es, por supuesto, la salida, que de seguro será esperada por el resto de la guardia.

B) Infiltración.

Por lo dicho anteriormente, tampoco será difícil observar que los centinelas no prestan guardia en la entrada misma de la mina, sino alejados unos 200 metros de la misma. Los PJs pueden preferir entonces la infiltración sin ser vistos, preferiblemente de noche.

C) Investigación.

Si los PJs se preocupan de investigar un poco la documentación geográfica de la montaña donde se encuentra sita la mina, verán que en la misma existe un sistema de cavernas naturales cerca de la teórica situación del yacimiento. Si se toman la molestia de explorarlas podrán comprobar que el tiempo ha creado una fisura que comunica mediante un grieta con la mina.

4. La mina.

Nivel A (superficie).

1. Barracón. Alojamiento de la compañía de reserva del ejército.

2. Facilidades y almacenes. Almacenes de equipo y material.

3. Cinta transportadora. Los containers de Lantano son transportados mediante esta cinta hasta la planta de embarque.

4. Ascensor. El ascensor está conectado mediante un sistema de alarma con el despacho del oficial de guardia en 1; éste no impedirá el descenso de los PJs, pero sí alertará a la compañía. Junto al ascensor hay una cámara de descompresión que da a una escala que desciende a la mina, permitiendo así el acceso manual e individual. Los peldaños, sin embargo, son bastante inseguros. El árbitro calculará las posibilidades de caída y mortandad teniendo en cuenta las medidas de seguridad que hayan tomado los PJs.

Nivel B (100 metros de profundidad).

Junto al ascensor se halla el centro de control de la mina. Todos los controles están en posición "off". Existen tres juegos de controles marcados como "1", "2" y "3"; cada juego dispone de tres controles marcados como "ILL", "ATM" y "TRA" (corresponden respectivamente a los niveles B, C y D, y a los controles de iluminación, atmósfera inerte y transporte, realizado por vagonetas cremallera). Junto al sistema de control está la planta de almacenaje. Aquí el Lantano era empaquetado en containers y protegido con atmósfera de Argón.

5. Galería abandonada. No se encontró lantano aquí.

6. Galería abandonada. Idem a 5.

7. Galería de explotación. Existe todavía algo de mineral aquí pero ya es escaso.

8. Galería de explotación. El filón ya está agotado. El techo está soportado por seis pil-

lares de sustentación. El porcentaje de desprendimientos aquí es incrementado a un 25%.

9. Galería de explotación. Idem a 7.

Nivel C (200 metros de profundidad).

Si los jugadores llevan un analizador atmosférico, éste pasará a posición verde (atmósfera respirable), producto de la fisura que comunica con las cavernas naturales.

10. Galería de explotación. Idem a 7.

11. Galería de explotación. Idem a 7.

12. Galería de explotación. Un desprendimiento ha cerrado esta galería. Despejar los escombros requerirá herramientas especializadas, el funcionamiento del sistema de vagonetas y 10d6 horas por un solo hombre (2 PJs lo harán en la mitad de tiempo, etc). El riesgo de desprendimientos asciende al 20%, al 30% si trabaja en el desescombro. Si estas labores se efectúan, recuerde el árbitro que se está trabajando con atmósfera activa en presencia de Lantano. Caso que reabran la galería, encontrarán una localización similar a la 7.

13. Galería de mantenimiento. Existe aquí un depósito de herramientas y una tienda presurizada con botellas marcadas claramente como "aire". Si los jugadores comprueban los manómetros verán que no queda aire más que para 5 minutos. La tienda es un centro de alojamiento para trabajos de emergencia, así como un refugio en caso de dificultades con el traje. El lugar está lleno de trastos y posibles escondrijos, y los jugadores pueden pasar perfectamente 1 hora buscando sin encontrar nada de valor.

14. Cavernas (comentadas en el apartado Entrada).

Nivel D (300 metros de profundidad).

El aspecto de este nivel depende bastante de a qué hora hayan llegado o realicen sus actividades en el mismo los PJs:

- 6.00h a 20.00h: El aspecto del nivel es perfectamente normal (como los anteriores).

- 21.00h a 5.00h: El nivel se encuentra iluminado. El rumor de máquinas trabajando es perfectamente notorio (por la vibración del suelo). De tanto en tanto (un 6 sobre

1d6) una vagoneta aparece de alguna galería y se encamina a la localización 19. En todos los casos en el fondo de cada galería, excepto la 19, se encontrarán 2d6 personas trabajando en la extracción de Lantano. La reacción a la vista de los PJs dependerá bastante de la suerte, yendo desde la indiferencia hasta el cuestionamiento de las actividades de los PJs y la alarma subsiguiente (las radios de los obreros están sintonizadas en una longitud de onda distinta de la de los PJs).

- 5.00h a 6.00h y de 20.00h a 21.00h, respectivamente, la salida y entrada de los obreros. Las probabilidades de que se coincida con un grupo de obreros en tránsito por las galerías es del 90%, siendo la reacción entonces de inmediata violencia.

Caso de estar trabajando, el peligro de desprendimientos se incrementa al 35% en todas las galerías excepto la 19.

En todos los casos existe atmósfera de Argón en este nivel, y así lo marcará un analizador de atmósfera.

15. Galería de explotación. En el recodo de esta galería hay una grieta de un palmo de anchura. Si los PJs se atreven a meter la mano (con riesgo de perforación del traje de vacío), encontrarán una cartera de plástico con documentos en su interior. Por lo demás, la galería se rige por los supuestos de la 7, con las diferencias de actividad según horario y el hecho de que el lantano es muy abundante.

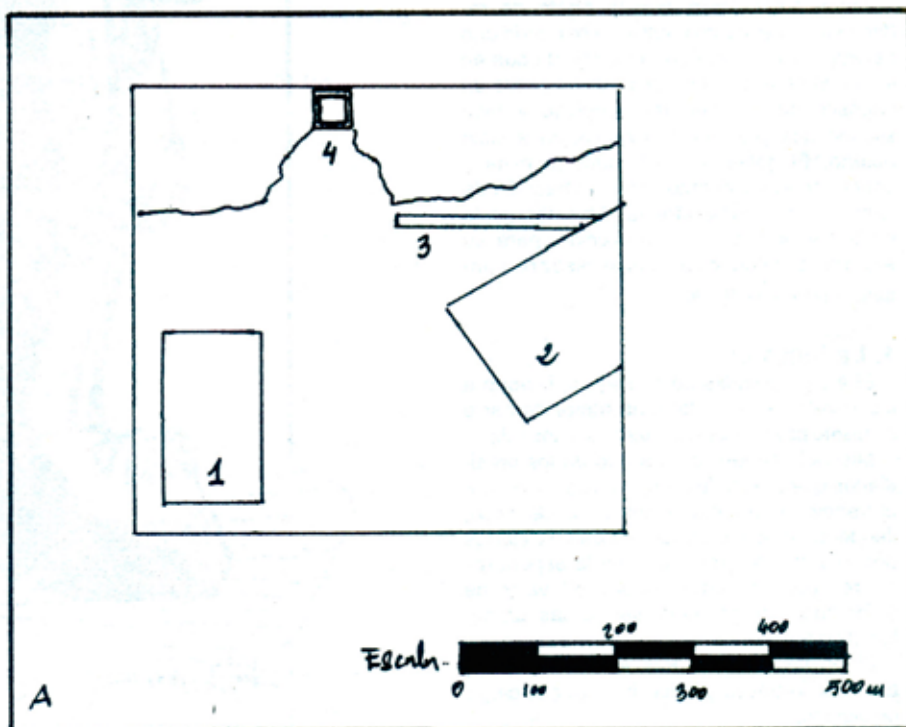
16. Galería de explotación. Similar, salvo en el aspecto de la cartera, a la galería 15.

17. Galería de explotación. Idem a la 16.

18. Galería de explotación. Idem a la 16.

19. Galería de comunicación. Esta galería (longitud 2 km) va a parar a una entrada con cámara de descompresión donde se halla un centro de control, vigilado por dos personas armadas con rifles y que da a una carretera que, de seguirse, lleva a un espaciopuerto ilegal, donde se halla una nave de una poderosa compañía privada.

Informar de este hecho, ocultando el factor de la entrada ilegal en la mina, sería recom-



pensado abundantemente por el gobierno local.

5. Riesgos.

El riesgo de desprendimientos en general consiste en un 20% por hora.

El Nivel C está sometido a atmósfera normal. Pese a ser respirable, esto convierte al Lantano en un elemento peligroso, susceptible de arder en cualquier momento: una chispa eléctrica, un disparo, una chispa provocada por el roce de metal, etc. convierte este nivel en una trampa que puede ser letal.

6. Tiempo.

Recuérdese que un traje de vacío tiene una autonomía limitada. Esto da una aventura contrarreloj en la que los PJs pueden morir de una simple anorexia.

7. La recompensa.

La gubernamental queda a discreción del árbitro según sus necesidades para una campaña ya existente; puede ser desde una nave a un empleo fijo, pasando por el perdón de delitos cometidos anteriormente por los PJs.

El "tesoro" de Jendersson es algo que ha sido exagerado. Es probable que su valor nominal sea de un millón de créditos, pero la mitad de éstos están en forma de bonos de empresas desaparecidas hace varios años y no valen ni el papel en que están impresos. Del resto, 200.000 créditos son obligaciones del gobierno a 15 años, faltando 10 para poderse cobrar junto con el 5% de interés anual correspondiente. Convertibles inmediatamente quedan documentos por valor de 300.000 créditos.

En cuanto a la empresa privada que está pirateando la mina de Lantano, cualquier trato con ella dará la recompensa correspondiente: una bala en el cuerpo y una tumba sin lápida en algún lugar desconocido.

Lluís Salvador

