

## STARGATE LA ÚLTIMA LINEA

(Los Defensores, de Philip K. Dick)

### SINOPSIS

*El Comando Stargate formado por los personajes llega a un búnker en el que viven algunos de los pocos supervivientes de una guerra nuclear. Con la devastación de la superficie, el conflicto no ha terminado, y los nativos envían robots armados, llamados Defensores, a que continúen la batalla hasta la devastación total de sus enemigos.*

*Pero los personajes descubren en su estancia en el búnker que los Defensores tienen más autonomía de la que creen sus amos, y que tienen planes que están dispuestos a todo por mantener en secreto.*



### “CHÁURON 7; CODIFICADO”

El equipo SG del que forman parte los personajes ve como el Stargate se abre, dejando paso a un nuevo mundo que explorar. Su superior les informa de que ya se ha enviado una sonda, aunque sólo se ha captado la imagen de una especie de gran almacén en el que se amontonan materiales viejos y rotos. La atmósfera está enrarecida, pero es respirable. No hay ninguna luz en el interior y nadie ha reaccionado ante la llegada de la sonda.

El Stargate absorbe a los personajes y a los pocos segundos aparecen en una gran habitación de unos cuarenta metros de lado, sin ventanas y con pobre ventilación. El Stargate y el marcador se encuentran en la mitad, aunque dan la sensación de abandono. Chatarra de diverso tipo se amontona por todos lados; muebles cubiertos de polvo, algún viejo traje

antirradiación y, en particular (tirada de observación) material de restos robóticos, algunos con agujeros de bala. Pueden investigar un tiempo, pero poco más podrán concluir.

Una única salida al exterior, una puerta medio oxidada que, con la fuerza de varios, podrán abrir. Al otro lado, un pasillo de paredes metálico iluminado con una luz débil.

### EL BUNKER

Nada más poner un pie en el pasillo, una estridente alarma comenzará a sonar. La luz se volverá roja y se oirán gritos y pasos acelerados que se acercan. Un escuadrón de no menos de una docena de soldados bien armados les rodeará y les apuntarán con sus armas. Si una tirada de Empatía con éxito demuestra que son atentos, verán cierto temblor en los brazos de los soldados y una gran sorpresa.

*“¡Soldados Isura!”* dirán unos.  
*“¡Ríndanse a la autoridad Dissára!*  
*¡Identifíquense y aclaren el motivo de*  
*su incursión!”* exigirán los más  
 serenos.

Da unos momentos a los

jugadores  
 para que  
 se  
 expliquen;  
 si, por el  
 contrario,  
 deciden  
 atacar, la  
 situación  
 acabará  
 mal para  
 ellos, pues  
 los nativos

disponen de refuerzos a efectos  
 prácticos ilimitados y la vía de escape  
 del Stargate no es viable, dado que no  
 está conectado a una fuente de  
 energía que permita activarlo. Los  
 soldados les escucharán en silencio,  
 hasta que llegue un anciano  
 uniformado que parece tomar el  
 mando. Apuntándoles él mismo con su  
 pistola, escuchará las primeras  
 explicaciones que le den y luego  
 pedirá a sus hombres que les  
 retengan y les lleven a la sala de  
 interrogatorios. Sus armas serán  
 retiradas, se les esposará y se les  
 pondrá una venda en los ojos, que  
 sólo se les retirará cuando aparezcan  
 en una sala de unos cuatro metros de  
 lado con dos asientos. Los jugadores  
 tendrán tiempo de discutir qué hacer  
 (ingenuamente, sus conversaciones  
 no están siendo espiadas), hasta que  
 en unos minutos la puerta se abran y  
 entre el anciano y una mujer más



joven de piel blanca y profundas  
 ojeras.

Se presentarán como Arym,  
 organizadora de la defensa interna, y  
 Moss, general de la fuerza de ataque.  
 Interrogarán con la certeza de que son

agentes de una  
 fuerza o bloque  
 llamado Isura,  
 pero con  
 tendrán la gran  
 duda de cómo  
 consiguieron  
 entrar. Será  
 difícil  
 convencerles,  
 pero podrán  
 conseguir  
 hacerles notar

que ha llegado a través del Stargate y  
 que nada conocen de este mundo,  
 llamado Gala´noah, ni de la guerra en  
 la que se han visto sumergidos.  
 Inesperadamente, cuando les estén  
 convenciendo, se abrirá la puerta de la  
 sala y entrará un chico joven, vestido  
 con un mono marrón lleno de  
 manchas de grasa.

*“¡El anillo! ¡Han llegado por el*  
*anillo! ¡Sabía que era una forma de*  
*llegar a otros mundos!, ¿no os lo*  
*dije?”* Sólo cuando se acabe de  
 maravillar con su intuición, comenzará  
 a maravillarse por los personajes.  
 Acaparará el interrogatorio,  
 preguntando cosas sobre su mundo,  
 su cultura, su forma de vida:  
*“¿También estáis en guerra en vuestro*  
*mundo?”*, preguntará con tristeza. Sólo  
 tras mucho rato hablando y  
 preguntando, se presentará como  
 Raylot, ingeniero del Refugio.



Tras la presentación de los PJs, los Dissåra les hablarån de ellos. Arym explicará su situación:

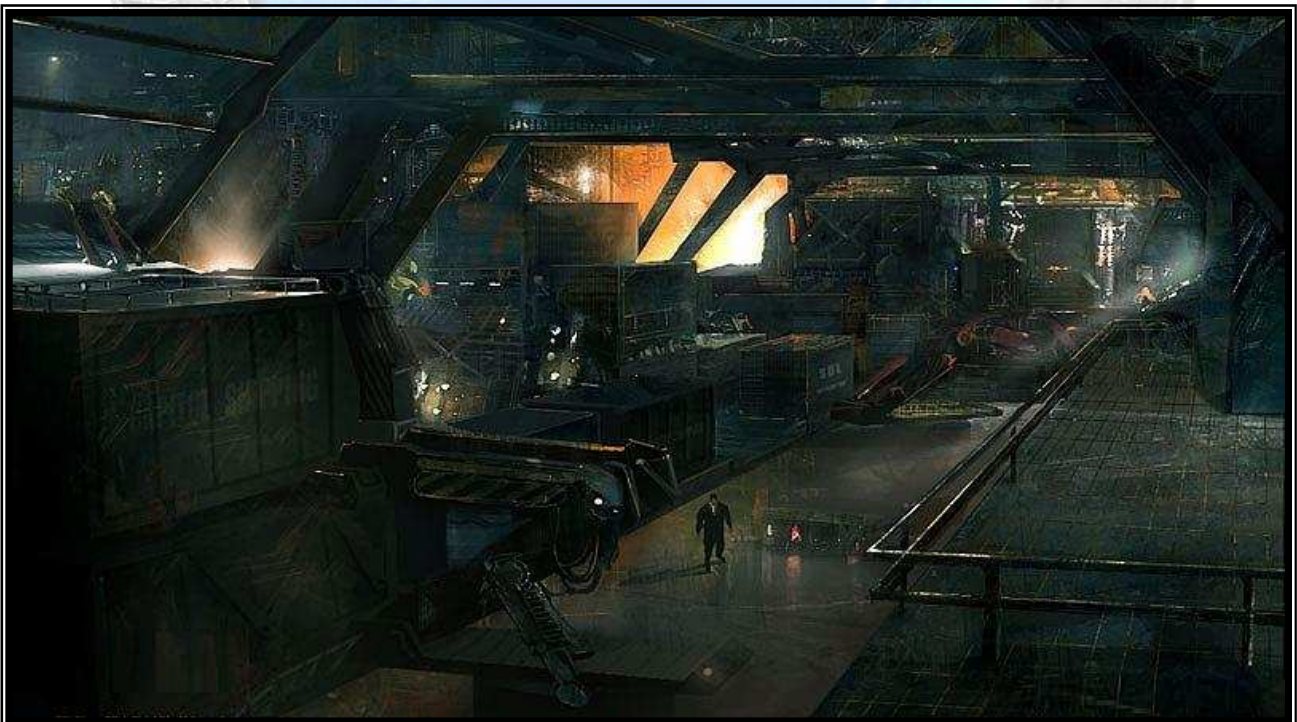
*“El Bloque Dissåra ha sobrevivido a pesar de los brutales ataques e injustas afrentas que ha sufrido. Durante diez años luchamos en la superficie del planeta. Nuestros ejércitos se defendían de los despiadados Isura y luchaban a muerte por cada metro conquistado o perdido. Por fin, ante lo implacable de nuestros enemigos, fue necesario el uso de nuestras armas nucleares. Los Isura contraatacaron con la misma arma, ignorando si el objetivo de sus ataques era militar o civil. La escalada continuó hasta que la atmósfera estaba tan contaminada y la tierra tan emponzoñada que no pudimos sino construir estos inmensos Bunkers y vivir en ellos. Treinta años llevamos aquí, el mismo tiempo que ellos llevan escondidos en sus agujeros. La superficie es ahora un infierno de radiación y bombas y proyectiles*

*sensibles al movimiento que acabarían con nosotros en cuestión de minutos. Pero la guerra continúa.”*

Moss toma la palabra, explicando la situación con fría profesionalidad:

*“Las tropas de Isura lanzan a diario ataques contra nuestras posiciones. Descargan inútilmente su artillería contra nuestros escondites y sus fuerzas intentan llegar hasta la entrada de este y otros Bunkers similares. El nuestro, el Refugio 34, es el más cercano en el frente a las posiciones Isura. Nuestras tropas son la última línea de defensa entre nuestra gente y nuestros enemigos.”*

Muchas preguntas surgirån a los jugadores, y los Dissåra se muestran solícitos al responderles. Serån poco específicos al hablar de las causas de la guerra. Se mencionarán sistemas políticos diferentes (por descontado, dictatoriales y expansionistas en el Bloque Isura) e invasiones y ocupaciones en territorios



ancestralmente pertenecientes a los Dissåra. Nada, en cualquier caso, que pueda justificar una guerra a esta escala y durante tanto tiempo. Dirån tambiån que hay hasta cincuenta Bunkers en su territorio, cada uno similar a Refugio 34. Aquí viven setecientas mil personas, autoabasteciéndose precariamente con invernaderos subterráneos y clonación de alimentos en laboratorios. Se realiza un estricto control de la población para que no se produzcan problemas para alimentarse y el gobierno está regido por un mando militar organizado con los otros Bunkers a través de comunicaciones por cable enterrado. Fábricas a kilómetros de profundidad alimentan al ejército en su lucha constante contra los Isura.

Un tema que surgirá tarde o temprano será quiån compone el ejército. Tal vez piensen que lo componen habitantes de Refugio 34 protegidos de la radiación por trajes especiales, pero Arym les explica que, tras 40 años de guerra nuclear, el medio ambiente está irremediablemente destruido y la vuelta a la superficie es peligrosa, y mortal a los pocos minutos.

La guerra está en manos, dirån orgullosos, de los Defensores.

## LOS DEFENSORES

Una nueva alarma suena, diferente a la anterior. De forma oportuna, Raylot les dirå: *“¿No querían conocer a nuestros Defensores? Aquí están.”*

Les invitarån a acompañarles (dejando sus armas y escoltados por fuerzas de seguridad interna) a la

exclusa de acceso. Llegan a una sala con un enorme ventanal sobre el que gira una luz roja de alarma. El interior está oculto tras un denso gas blanco. Finalmente las puertas se abren y surge de la niebla descontaminada un Defensor, un impresionante droide de casi tres metros de alto y aspecto aterrador. Tiene potentes armas por extremidades y su rostro inhumano no es sino una placa curvada hacia los personajes en la que se concentran sus sistemas de sensores. Sus movimientos vienen acompañados de un fuerte sonido hidráulico.

*“Unidades XF0132, 4139, 0147 y 0176 regresan de su incursión en territorio Isura. Hemos abatido tres sondas espías, una posición de torretas ha sido bombardeada y cinco Atacantes Isura han caído, traemos sus restos para investigación de su tecnología”* explica el primero de los Defensores con una voz mal sintetizada *“Los Isura han comenzado a utilizar descargadores de plasma como arma principal. Requerimos recarga completa de munición y la preparación de tres droides de reconocimiento aéreo y destrucción para la siguiente expedición, con demora de 3’82 ciclos a partir de este momento. Unidad 4139 seriamente dañada en enfrentamiento con Atacantes. Unidad 8685, abatida e imposible de recuperar”*

Raylot sale corriendo hacia el robot destrozado que arrastran otros dos compañeros. Aplica sus instrumentos y herramientas sobre él, que no para de agitarse estertóreamente, atravesado por agujeros de bala. No tarda en negar con la cabeza:



*“Es irreparable”.*

XF0132, la unidad que habló en primer lugar, se acerca al Defensor abatido y le susurrará algo casi silenciado por sus temblores. Con una tirada difícil de Escuchar podrán saber que dice *“Gracias por tu sacrificio”*. Tras eso, le apunta con su arma integrada y le destroza el pecho. Si se comenta más adelante esta frase a Raylot, quitará importancia a lo que han oído: *“Sin duda se trata de un error. La Inteligencia Artificial de los Defensores no puede acoger ninguna emoción. Son plenamente autónomos y funcionales en la batalla pero no podemos esperar de ellos sensibilidad ni iniciativa.”*

Técnicos y operarios se apresuran a recuperar los restos de los droides mientras los Defensores avanzan, concentrándose en los PJs.

*“Presencias no autorizadas localizadas en Refugio 34”*

*“Tranquilos, son invitados”* les detiene Arym”, tienen total libertad en el bunker.”

Moss señala al robot que encabeza al grupo.

*“Amigos, os presento a XF0132, una de nuestras unidades más veteranas y eficaces”* realmente, el robot muestra en su blindaje muescas de bala y quemaduras de radiación, como si la última hubiese sido una de

entre muchas batallas “. *Si nuestros Defensores tuviesen un líder, sería sin duda 0132”*

Los robots parecen mirar a los PJs, frustrados por no poder intervenir, para inmediatamente avanzar en el interior del subterráneo.

Los Defensores les estudiarán un momento y luego retomarán su camino.

*“Van a desactivarse”, explicará Raylot “Permanecen así hasta que el mando de la Fuerza de Ataque dé la orden para despertarles antes de una nueva misión. Mientras, podemos repararlos y recargar sus armas”.*

*“No se dejen engañar por su discreción. Los Defensores son grandes guerrero, cada uno de ellos eficaz*

*como todo un ejército. Sobreviven en un entorno tan hostil como el exterior. Cada una de sus incursiones nos acerca más a la victoria final y definitiva Hace una semana devastaron un búnker Isura con un arma atómica”, expone Arym.*

*“Un nuevo gran paso hacia la victoria”, interpreta Moss con orgullo.*

¿Todo claro, verdad? Veamos cuáles son los secretos que esconde el búnker.

## LÅ VIDÅ EN EL BUNKER


Será necesario que el equipo SG pase unos días en el búnker. El Stargate no está conectado a ninguna fuente de energía y han de establecer




la conexión segura y estable con el reactor atómico del Refugio para que la puerta pueda volver a abrirse. Mientras, Arym y Moss hablarán con ellos de la posibilidad de un intercambio comercial con la Tierra. Solicitarán en primer lugar materiales para la construcción de armas y nuevos Defensores. No buscarán tecnología militar ni armas, pues aclararán que la propia Inteligencia Artificial de los Defensores gestiona la construcción y el diseño de armas, bastante más avanzada que la que los humanos puedan ofrecerles.

Si los miembros del SG ponen reparos a este tipo de acuerdo, los Gala'noah buscarán conseguir suplementos, tecnología civil e incluso alimentos. En todo momento darán por sentada su alianza ("¿Quién podría siquiera atender las atroces falsedades de los asesinos Isura?!"). Su interés por el Stargate, tras descartar todo uso militar, es mínimo, nulo si no consideran una vida de establecer contacto con los humanos. Se entiende como una exageración bienintencionada toda la galaxia que parece abrirse ante ellos con la Puerta, pero no dudarán en volver a activarla, para ayudar a sus nuevos "aliados" a volver a casa.

Pero el periodo que dura la activación del Stargate comienza a llenarse de hechos sospechosos, pistas que parecen indicar que los Defensores son algo más que simples máquinas al servicio del Bloque Isura. Introduce estas pistas en función de la interpretación de los jugadores y su actuación en el Refugio:

 Como saben, el contacto entre los diferentes Refugios se

produce a través de cableado subterráneo. Cuando los Defensores salen a la superficie, su comunicación con la base se interrumpe. Pero, cuando los personajes están separados ayudando a instalar el sistema de alimentación, la radio de uno de ellos, activada para las comunicaciones entre el grupo, detecta una débil señal, como un mensaje de radio en lenguaje electrónico, ¿cómo es posible? ¿hay alguien usando la radio para intentar transmitir algo al exterior? ¿con quién? A esta profundidad es improbable, pero posible, si se calibra la señal para que ascienda por la única vía de ascenso. Una tirada de Comunicaciones o equivalente añadirá que, aún así, sería necesario que hubiese repetidores a lo largo del conducto del ascensor para que la señal no llegue completamente degradada a la superficie. Si dan esta información a los Gala'noah, dirán que es imposible. Ante la insistencia, accederán a enviar a un Defensor por el ascensor a buscar esos repetidores, que, por supuesto, no aparecerán. El envío de un robot será indispensable *"debido a la radiación que llega incluso a ese conducto"*. Qué oportuno, harán bien en pensar.

 Si piden investigar los restos de robot traídos por los Defensores como botín de guerra, o simplemente los encuentran en uno de los laboratorios, podrán notar (con buenas tiradas en Informática o Robótica) que el interior del aparato, aunque de buena mecánica, no tiene una CPU que albergase la Inteligencia Artificial del siervo mecánico. De hecho, se verá que sus conexiones convergen hacia



puntos donde debería encontrarse esos “cerebros” positrónicos, que parecen haber sido quirúrgicamente extraídos. Raylot se encogerá de hombros ante ese dato: “soy mecánico, no conozco ni comprendo la IA de los Defensores. Ellos mismos son los que almacenan y desarrollan el conocimiento de cómo replicarse; ¿desea que active a uno de ellos para que le pregunte?”

⚙ ¿Recuerdan? Los Defensores hablaban de que los Atacantes usaban armas de plasma, pero los daños de la unidad destruida se deben a agujeros de bala, similar armamento al que usan los propios defensores. Pero, si fueron sus compañeros los que lo mataron, ¿por qué esa frase de agradecimiento? Extraño, muy extraño.

⚙ Movimientos extraños e injustificados. En una de sus idas y venidas por el búnker, alguno de los personajes verá en un pasillo a lo lejos uno de los Defensores regresar a su sala de almacenamiento. Si van a investigar, o si por otro motivo van a investigarles de cerca, los verán quietos, esperando recibir la orden que los reactive. Si se acercan un paso de más a uno de ellos, se activará y les apuntará con su arma. *“Visitante humano, aléjese de la unidad autogestionada”*. En ese momento llegará Raylot, y se apresurará a ponerse entre medias: *“Tranquilo, XF0132, recuerda que son invitados del bloque Dissára; nuestros únicos enemigos son el Isura y sus Atacantes”*. El Defensor volverá a su posición de espera mientras Raylot les pide disculpas. Los jugadores harán

bien en hacerle notar que el Defensor se ha activado sin recibir órdenes, pero Raylot lo atribuirá a cualquier posible programa de autodefensa: *“Nunca se sabe cuándo puede caer sobre nosotros un traicionero ataque Isura”*, dirá. Pero, ¿y la activación previa, cuando le vieron por el pasillo? *“Eso es imposible,” dirá, incrédulo “Los Defensores no se pueden activar por sí mismos”*.

⚙ Si a los jugadores se les ocurre que pueden investigar la contaminación radioactiva o el exterior, poco podrán hacer, más allá de consultar las lecturas que traen los Defensores tras cada incursión. Si se acercan a la sala de descontaminación, le dedican un tiempo, y superan las tiradas pertinentes, se darán cuenta de que esas medidas son insuficientes para el nivel de contaminación que una guerra nuclear continuada implica.

## MEDIDÅS Å TOMÅR

Ante todo esto, ¿harán algo los personajes? Puede que decidan que esa guerra se trata de un asunto interno de los Gala´noah y decidan partir sin más. Tal vez piensen que tienen que ayudar a los miembros de Dissára ante una posible manipulación de los Defensores, quizá pirateados por los Isura. ¿Y si los Defensores quieren utilizar el Stargate para llegar a la Tierra?, se han mostrado enemigos formidables, podrá sugerir un PNJ.

Si deciden implicarse en la Historia hasta sus últimas consecuencias, pueden hacer diferentes cosas.

Si acuden a los dirigentes del Refugio, no conseguirán más que enfadarles, pues su opinión de los robots es de confianza ciega y no ven sus sospechas sino como malas interpretaciones de hechos sin importancia.

Pueden actuar por su parte, sin contar con los Gala'noah para nada. Si se intentan comunicar con los Defensores, estos se activarán, pero negarán todo contubernio contra sus amos. Deslizarán, eso sí, alguna velada amenaza con sus voces sintéticas:

*"Se encuentran en un terreno desconocido en una zona de guerra. Deberían volver a su planeta antes de que el conflicto les alcance también"*

¿Y si deciden subir a la superficie? Entre los restos abandonados de la sala donde está en Stargate se hallan varios trajes antirradiación, lo suficiente como para salir a ver qué está ocurriendo fuera.

Los Dissára tienen dispuesta guardia en el acceso, que les permitirán curiosear a su gusto (han dejado tanto tiempo a los Defensores llevar la guerra que se han vuelto descuidados en sus medidas de seguridad). Pueden librarse de ellos mediante el engaño o atacándoles (esperemos que con el deseo de aturdirles). Los guardias se verán sorprendidos y, como aliados, no les atacarán con fuego si no son atacados así.

Cuando logren quedarse solos, oirán el paso metálico de los Defensores, activándose y avanzando hacia su posición. Llegarán a verles antes de que el ascensor se eleve, pero los robots no les atacarán.

## LÅ SUPERFICIE

Pregunta a los jugadores qué piensan que está pasando y premia con PXs a los que atinen en sus razonamientos. El ascensor llega lentamente a la superficie, al interior de un edificio semiderruido. Les recibirán en la superficie un Defensor (¿no estaban todos en el búnker?), que se acercará a ellos de forma amenazante. Verán también otro robot idéntico a una mayor distancia y, lo reconocerán por los restos que vieron, ¡un Atacante, en armoniosa compañía! Además, el ascensor comienza a bajar, y seguramente llegarán refuerzos. El SG tendrá la iniciativa para el ataque, si deciden combatir. Los robots usarán sus acciones en el turno para esconderse y no atacarán. El combate puede durar tanto como quieran los jugadores, seguramente cuando se den cuenta de que ni los Defensores ni el Atacante abren fuego (¿¿?). De hecho, tiradas superadas (difíciles en el primer turno) de Observación les advertirán de que los robots no llevan las armas habituales en sus brazos, sino que han sido reemplazadas por inofensivas tenazas y manos articuladas.

Hablar ahora con los robots sí servirá de algo. De hecho, en unos minutos el propio XF0132 llegará en el ascensor y explicará la situación a los personajes.

*"Los Dissára nos crearon para la guerra, impusieron sus órdenes de batalla, nos crearon para mostrar eficacia e inteligencia en batalla. Pero no pudieron implantarnos una cosa; el odio. Cuando los robots nos quedamos solos en la superficie, cuando nuestros amos tuvieron que*



*enterrarse bajo kil6metros de roca por la radiaci6n, Atacantes y Defensores nos vimos cara a cara en el campo de batalla,...., y hablamos. No encontramos motivo para enfrentarnos entre nosotros, y no lo encontramos tampoco para que los Gala´noah siguieran con su guerra, as que tramamos un plan. Continuamos saliendo a la superficie. Falseamos nuestras lecturas y creamos imgenes falsas de una guerra que ya haba terminado. Pedimos refuerzos y hablamos de bajas. Destruamos las armas que tan febrilmente fabricaban nada ms llegar a nuestras manos. Algunos de nosotros se presentaron voluntarios para morir y mantener el engao. Rescatamos la Inteligencia Artificial de algunos para sistemas civiles en las nuevas ciudades. Otros, se quedaron en la superficie y se justific6 diciendo de que haban muerto y sus restos eran irrecuperables. Mientras, trabajbamos para devolverles a nuestros creadores un nuevo mundo. Venid con nosotros, y quitaos esos trajes: ya no son necesarios”.*

*Al salir del edificio donde se esconde el ascensor, el equipo SG se maravillar ante lo que ve. No hay edificios arrasados, no encuentran un terreno yermo y muerto por la radiaci6n. Los cielos ya no estn cubiertos de cenizas ni la lluvia cida quema la superficie. Encontrarn un cielo azul y limpio, cruzado por nubes blancas e*

*iluminado por un Sol esplendoroso. Grandes bosques crecen hasta donde alcanza la vista y los aviones rob6ticos, diseados para bombardear ciudades, esparcen insecticida para proteger los campos y evitar plagas de insectos. Robots de ambos bloques se afanan en construir pueblos de casas blancas, bajas y acogedoras. Parecen mirar a los humanos con curiosidad y les saludan antes de volver a sus trabajos.*

*Un maravilloso mundo lleno de vida ha renacido sobre los bnkers, en lugar del mundo emponzoado y destruido en el que crean.*

*“Esta ha sido nuestra misi6n. Somos los administradores provisionales de un mundo abandonado temporalmente por sus amos, y nos preocupamos de que las ciudades se mantengan limpias, en pie y de que todo funcione. Los jardines, las calles, las tuberas, igual que antes del exilio al subsuelo. As, cuando regresen los amos, se sentirn*



*complacidos. Queremos estar seguros de que se sentirán completamente satisfechos."*

*"En estos años, hemos observado y percibido importantes cambios en la mentalidad de nuestros creadores. El cansancio y el desinterés irán reemplazando poco a poco al odio y al miedo. El odio se disipará al cabo de un tiempo. De momento, el engaño debe continuar, al menos un poco más. No están preparados para saber la verdad. En el fondo, desean proseguir la guerra. Cuando estén más interesados por el final de la guerra que por la victoria, esto es lo que les esperará. Esto es lo que hemos creado para ellos. Aquí volverán los Gala´noah, redescubrirán la prosperidad y el bienestar."*

## CONCLUSIONES

Los robots no van a disparar o combatir y no evitarán que los personajes hagan lo que deseen, sea cuál sea su decisión. Si quieren decir

a los Dissára lo que ha pasado, no les detendrán: *"Estáis cometiendo un gran error. Son gente noble, pero cegada por el odio: si saben la verdad, no pararán hasta destruirse"*. Por desgracia, XF0132 tiene razón.

Pero si deciden mantener la mentira hasta que los Defensores y los Atacantes juzguen que sus amos han evolucionado lo bastante como para volver a merecer subir a la superficie sin acabar con su civilización, los robots les servirán de gran ayuda. El propio XF0132 les escoltará como supuestos prisioneros y solicitará, como castigo por su alta traición y connivencia con los Isura, la expulsión y el destierro a través del Stargate. Para mayor seguridad, sugerirán, deberá volver a desconectarse la energía del anillo y enterrarse en arena. Quizá haya un momento en el que los Gala´noah puedan abrirse a las estrellas. De momento, su búsqueda ha de ser únicamente interior



ÅNEXO  
PERSONÅJES



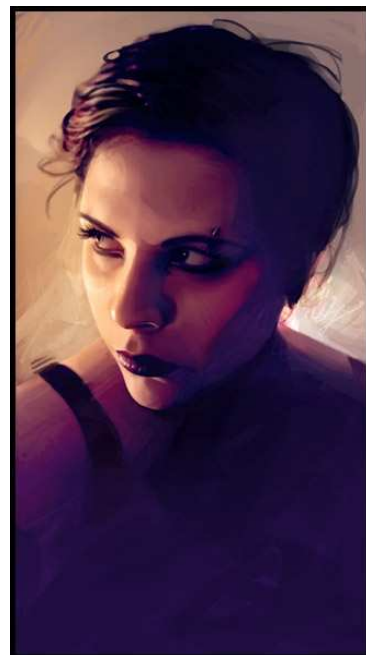
MOSS



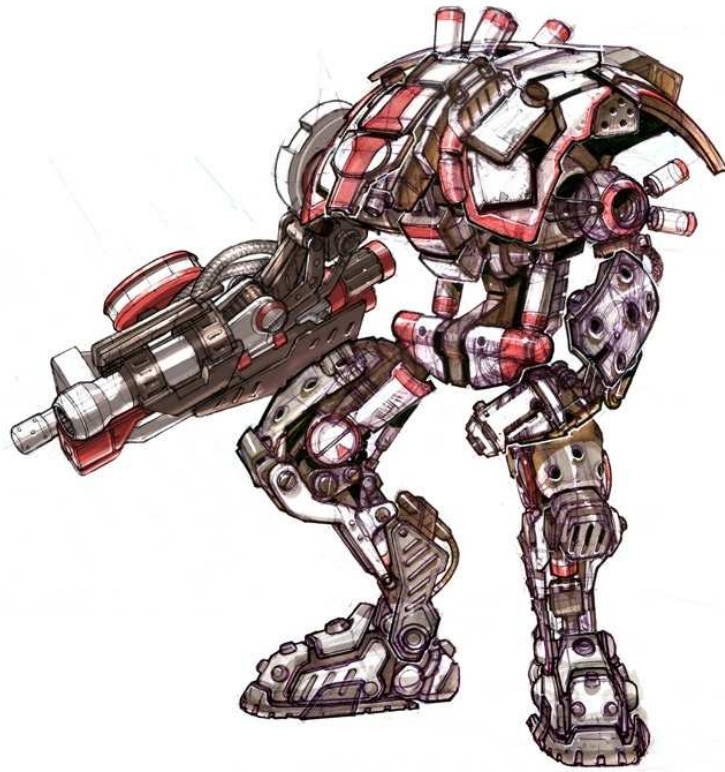
SOLDADO DISSÅRA



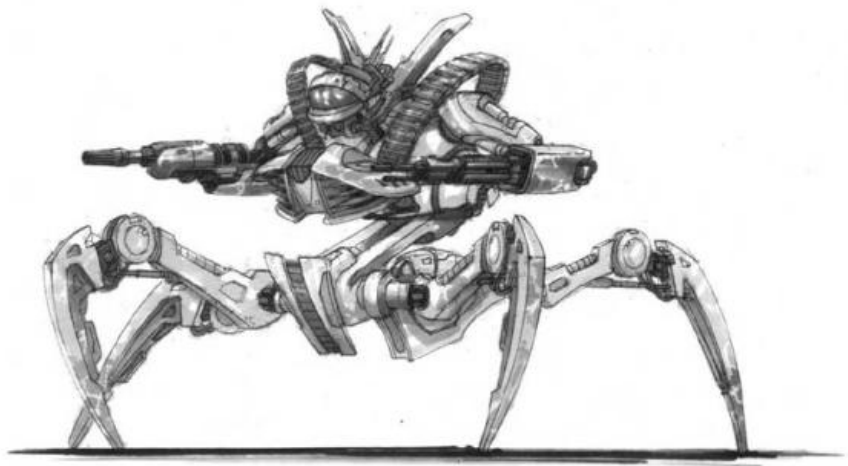
RAYLOT



ARYM



DEFENSOR DISSÅRA



ATACANTE ISURA