

GENESIS

En las próximas líneas se presenta un módulo genérico fácilmente adaptable a cualquier juego de ambientación contemporánea o futurista. Los jugadores se verán envueltos, de forma fortuita, en la investigación de un extraño y peligroso objeto estelar capaz de provocar una catástrofe y que mantiene en vilo a un grupo de científicos y militares.

Por José Antonio Gutiérrez

NOTA INICIAL: El argumento de esta partida está inspirado en la trama de la película *Star Trek I*, tomando prestados algunos elementos del desarrollo de la misma.

INTRODUCCIÓN

HACE TRES DÍAS

Uno de los jugadores, leyendo algún periódico o consultando algún sistema de información, encontrará una pequeña noticia, apenas un apunte, que llamará su atención: [...] algunos vecinos de la región aseguran que una gran bola de fuego surcó el cielo de Este a Oeste hasta precipitarse sobre las montañas. Las autoridades competentes afirman que no tienen ningún dato que pueda corroborar ese extremo y califican de "poco probable" el suceso ya que ninguno de sus radares o sistemas de vigilancia captó nada anormal.

[...] fuentes expertas consultadas por este medio han explicado que las malas condiciones climáticas, y lo inhóspito del lugar (una zona rural donde sólo hay casas de campo muy separadas unas de otras), pueden haber condicionado a los testigos haciéndoles creer que un avión volando a baja altura, o un simple rayo cayendo en la montaña, era un meteorito o otra cosa[...].

Si el jugador busca más información sobre el tema descubrirá que no hay nada más publicado en ningún medio. De hecho, si se trata de un sistema electrónico (Internet u otra red de información) cuando vuelva a intentar recuperar el documento éste habrá sido borrado.

UN VIAJE INESPERADO

Tres días después de la aparición de esa noticia, y cuando el Pj ya no se acuerde del tema, ocurrirá algo que le obligue a hacer un viaje en coche junto a sus compañeros por la misma región inhóspita de la que hablaba la noticia.

Una visita a un amigo, un viaje de trabajo o unas vacaciones pueden ser algunos pretextos para que los jugadores viajen a la región. El mal tiempo, la ausencia de aeropuertos cercanos y algunos retrasos de última hora configurarán el resto de casualidades que impondrán la utilización de un coche por la noche como única alternativa para atravesar la zona y llegar al destino a tiempo.

En cualquier caso el Director de Juego deberá buscar algún motivo lógico que justifique el viaje de los jugadores. En el caso de que éstos no se conozcan, o se hayan creado sólo para este módulo, bastará decirles que en el mismo momento estaban en la misma zona. En este último caso la siguiente escena deberá jugarse por separado.

UN SUCESO EXTRAÑO

Una vez solucionados los pretextos, y después de haber hecho que sucedan las coincidencias oportunas, tendremos a los jugadores (juntos o por separado) trasladándose en coche por una zona montañosa, prácticamente desierta, de noche y con una espesa niebla que mantiene en tinieblas los bordes de la tortuosa carretera.

Tras un buen rato de difícil y lenta conducción el coche se parará inexplicablemente. Cualquier intento de ponerlo en marcha será inútil. Incluso las luces estarán apagadas. Cuando los jugadores intenten bajarse para ver el motor, el coche se pondrá inesperadamente en marcha, se encenderán las luces y la radio, a todo volumen, emitirá un agudo pitido. En ese mismo instante todos los teléfonos móviles, o sistemas de comunicación similares, empezarán a sonar. Pocos segundos después en la radio (y

en todos los teléfonos descolgados) sonará una voz profunda y ronca:

"... busco al creador ..."

Seguidamente el coche volverá a apagarse. Si algún personaje es muy observador, o algún jugador se le ocurre mirarlo, puede darse cuenta de que todos los teléfonos se han apagado y no pueden encenderse. Los relojes están todos parados, los ordenadores o sistemas electrónicos portátiles tampoco se encienden y todos los instrumentos del coche que continúan en marcha cuando éste está apagado (reloj, alarma, luz interior, etc.) no dan señales de vida.

Pocos minutos después, y casi sin que se den cuenta, unas luces provenientes de fuera de la carretera alumbrarán el coche. Un grupo bastante numeroso de hombres vestidos de blanco, con trajes aislantes y armados con fusiles, les rodearán. Uno de los hombres, apuntando con su arma al conductor, se adelantará y a través de un micro situado en el interior de su casco dirá con voz entrecortada: "Por favor, no se preocupen, somos militares del centro de control de epidemias. Esta zona está en cuarentena desde hace algunas horas. Bájense del coche y acompáñenos."

Una ojeada alrededor puede descubrir varios vehículos blindados en lo que había sido una carretera desierta. Además, algunos de los soldados vestidos de blanco están armados con lanzagranadas y otro armamento pesado. En definitiva, las posibilidades de resistirse a la invitación del militar son más bien pequeñas. Además, ante cualquier pregunta éste insistirá en que no se preocupen y que deben acompañarles por su propia seguridad. Si algún jugador se enfada o se crispa podrán oírse bastantes sonidos metálicos (carga de armas) y el tono del militar pasará a ser mucho más duro, comentando que no está pidiendo ni preguntando, sino que está ordenando. En última instancia usarán la fuerza. Cuando los jugadores bajen del coche otro

ADAPTACIÓN DEL MÓDULO

El módulo que tienes entre manos presenta una particularidad: no está diseñado para ningún juego concreto. Se trata de un módulo genérico y el objetivo es ofrecer una historia interesante a todos los directores de juego que utilicen ambientaciones contemporáneas o futuristas.

Con muy poco esfuerzo, básicamente situando la acción en algún lugar y definiendo las características de los Pnjs, se puede preparar una partida para juegos tan dispares como Mutantes G2, EXO o Superhéroes Inc.

A continuación se enumeran los elementos necesarios para la ambientación:

LUGAR GEOGRÁFICO

La partida se desarrollará en un lugar montañoso, donde sea habitual el mal tiempo (lluvia, nieve, niebla, temperaturas bajas, etc.). Además conviene que sea una zona relativamente apartada de grandes núcleos urbanos. Por ejemplo, yo situaría la partida en las Montañas Rocosas de Estados Unidos.

UNA NACIÓN

Debe definirse un país o nación donde se encuentre el lugar geográfico definido anteriormente. Los equipos científicos y militares que aparecen a lo largo de toda la partida trabajarán para organizaciones gubernamentales de ese país. No existe ninguna consideración con respecto a esta elección aunque conviene que sea una nación poderosa y cuyos servicios de inteligencia no tengan muy buena fama. Un ejemplo serían los EEUU.

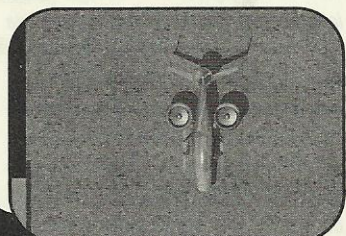
UNA ORGANIZACIÓN GUBERNAMENTAL

Los científicos que aparecen en la partida deben trabajar para una organización gubernamental secreta (o al menos que tenga muy mala fama por sus actividades turbias). Algunas posibilidades podrían ser la CIA, la NSA o, incluso, el CNCE (Centro Nacional de Control de Enfermedades).

LOS PNJS

En un principio sólo hay una descripción de cada Pnj. A partir de ésta deben adaptarse las características a cada sistema de juego.

Por último especificar que no existe ninguna restricción con el tipo de jugadores que pueden emplearse aunque el número y las capacidades de los Pnjs estarán directamente relacionadas con las de los Pjs con el objetivo de plantearles un reto real.



NOTAS SOBRE UN
ARTÍCULO QUE HABLA
SOBRE VIDA ARTIFICIAL
(FIRMADO POR EL
DOCTOR CLAUDIO
BEREN)

8 [...] atendiendo a
9 criterios muy simplistas,
10 y puramente materiales,
11 podríamos afirmar que
12 una máquina programada
13 a tal efecto está viva.
14 Sin embargo, la
15 posibilidad de que un
objeto computacional
programado tenga
inteligencia propia es
algo absolutamente
impensable tal y como se
entiende hoy día la
programación y la
inteligencia [...]

REFERENCIA DEL PROGRAMA VOYAGER

Programa norteamericano de sondas espaciales automáticas destinadas al estudio de Júpiter, Saturno, Urano, Neptuno y sus respectivos satélites. En 1977 se lanzaron desde Cabo Cañaveral dos sondas Voyager mediante cohetes Titan III Centaur.

[...] Con una masa total de 815 Kg., las sondas son de características similares a las Mariner, con la salvedad que han sido diseñadas para funcionar a gran distancia del Sol así como para transmitir información a la tierra desde distancias muy lejanas. A tal efecto se encuentran provistas de tres generadores electronucleares de tipo radioisotópico que proporcionan la suficiente potencia para transmitir en 8422 MHz hasta 40 kbits/s. Además dispone de impulsores de hidracina para realizar correcciones de trayectoria con un impulso de hasta 150 m/s. [...]

[...] Su equipamiento científico le permite estudiar a distancia la superficie, la atmósfera y el entorno de los astros sobre volados. Los elementos fundamentales de dicho equipo lo constituyen dos cámaras de televisión y un pequeño cerebro de silicio que ejecuta uno de los primeros programas informáticos de simulación del aprendizaje a los que se encontró utilidad. [...]

[...] actualmente el Voyager 1 se encuentra en camino a los confines del sistema solar mientras que con el Voyager 2 se perdió comunicación en diciembre de 1991. Numerosas investigaciones llevadas a cabo no han conseguido esclarecer el motivo de esta pérdida de contacto con la sonda que, tras fotografiar Tritón (luna de Neptuno) se encaminó hacia el exterior del sistema solar tal y como hiciese su gemela. La principal hipótesis aceptaría la posibilidad de una colisión con un asteroide o un fallo en los sistemas de comunicación. [...]

de los soldados se acercará a ellos con un pequeño scanner. Examinará el contorno de todos ellos sin contestar a ninguna de sus preguntas. Cuando termine expresará un escueto "por aquí, por favor". Nadie más hablará con ellos o les dirigirá la palabra. Tampoco contestarán a ninguna pregunta, a excepción del hombre que les instó a bajar de coche que repetirá las veces que haga falta que no hay de qué preocuparse y que a su debido momento les será explicado todo lo sucedido.

UN MAL DÍA PARA VIAJAR

Tras unos pocos minutos avanzando por un sendero, y después de dejar el coche abandonado en mitad de la montaña, la mayoría de los Pjs, excepto aquellos con una mayor orientación, estarán absolutamente perdidos. La oscuridad y la niebla hacen extremadamente difícil la marcha y contribuyen a la sensación de desorientación de todos.

Los más observadores pueden darse cuenta que el sendero está lleno de huellas, tanto de botas como de vehículos, y de vez en cuando, en el bosque, hay figuras que parecen moverse. Todos los soldados están visiblemente nerviosos y cada vez avanzan a paso más rápido.

Al cabo de un cuarto de hora, aproximadamente, el grupo llegará a un enorme claro repleto de luces y actividad. La imagen sobrecogerá a los presentes. Es como si allí, en medio de la nada, se hubiese levantado una ciudad. Una verja, con torretas de vigilancia cada pocos metros, rodea todo un recinto de unos 10.000 metros cuadrados repletos de casetas prefabricadas. En el centro, una estructura de andamios cubiertos de lona esconden algo de unos 30 metros de altura y bastante ancho en su base. Hay hombres armados, vestidos de blanco, por todas partes. También pueden verse varios vehículos blindados y en un extremo, con otra verja independiente, un improvisado helipuerto.

Tras flanquear la única puerta que parece haber en el recinto, los jugadores son conducidos a una de las casetas donde se les pide que entren por una puerta trasera. En el interior pueden ver un receptáculo, pintado de blanco y una rejilla desde la que una voz les ordena que se desnuden y dejen todos sus efectos personales en unos cubos. Acto seguido se abrirá una pared, la del lado contrario a la puerta por donde han entrado, descubriendo una sala mucho más grande donde varias personas, que parecen médicos, les observan. Uno de ellos acerca su cabeza a un micro y les pide que se adelanten.

Al cambiar de sala la pared se cierra tan repentinamente como antes. Los Pjs pueden darse cuenta que realmente se encuentran en el interior de una pecera. Un limpio cristal separa su habitáculo del de los médicos.

Supongo que se preguntarán qué está sucediendo...

Tras unas pocas palabras tranquilizadoras del mismo hombre que les había invitado a entrar allí, un torbellino de aire invadirá el receptáculo en el que se encuentran. Al poco tiempo aparecerán diferentes gases, de extraños olores y luego, nuevamente, el aire. Finalmente se les pedirá que se peguen a la pared derecha. Allí un líquido rojo y viscoso, que alguien con conocimientos de química puede identificar como yodo, les será lanzado a presión desde el techo. Poco después el yodo dará paso a agua cálida. Por fin, y después de unos minutos de ducha, el cristal que separa a los Pjs de los médicos se levanta. El mismo hombre que había hablado entregará ropa limpia, de color blanco, a todos y pedirá disculpas una vez más. En todo caso no responderá ninguna pregunta apelando por enésima vez a la paciencia de los jugadores.

POR FIN ALGUNA EXPLICACIÓN

Cuando terminen de vestirse, los Pjs serán conducidos a otra caseta, esta vez por un túnel hinchado y construido con algo que parece plástico.

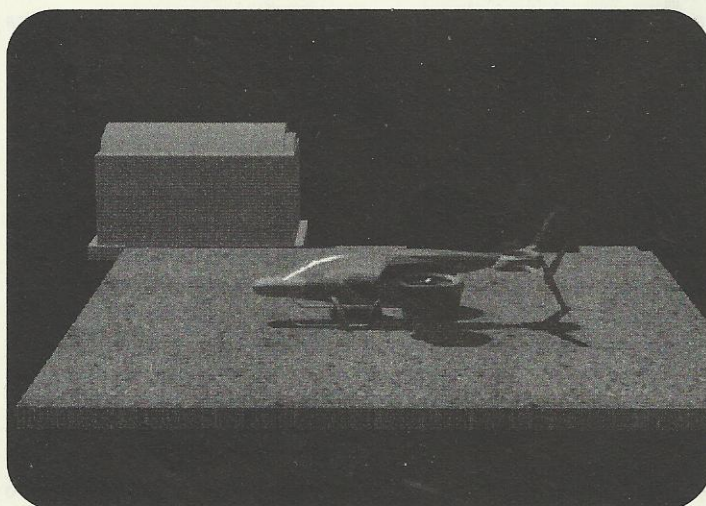
La nueva cabaña es mucho más grande que la anterior, completamente diáfana, y en su interior unas 40 personas, la mayoría con uniformes militares, atienden diferentes paneles electrónicos y pantallas de ordenador. En medio de la estancia, un hombre de unos 60 años, canoso y bastante alto, parece dar órdenes a diestro y siniestro. En uno de su vaivenes repara en los jugadores y su escolta, dirigiéndose hacia ellos. A medida que se acerca se va descubriendo un hombre corpulento, de porte estricto contradicho por sus sonrojadas mejillas y unos pequeños ojos azules de intenso brillo.

Sin decir nada pasa junto a los Pjs abriendo la puerta de una oficina que se encuentra junto a la entrada del túnel por donde han llegado. Uno de sus escoltas les indica que entre y cierra la puerta a sus espaldas.

Tras unos incómodos segundos de silencio, el hombre que entró antes que ellos ofrece, con voz ronca, una taza de café a los jugadores. También se disculpa por no tener nada mejor (Información para el DJ: la idea es que a estas alturas los jugadores estén un tanto nerviosos por tantas disculpas, tantas condescendencia y tan poca información). Acto seguido se presenta como el doctor Claudio Beren, haciendo una nueva pausa y continuando con un irritante "Supongo que se preguntarán que está sucediendo...". Tras las posibles respuestas, probablemente exaltadas, pedirá un poco de paciencia y que escuchan cuál es la situación:

"Hace aproximadamente cuatro días un meteorito venido del espacio cayó en esta zona. Como supongo que alguno de ustedes sabrá, la importancia científica de estas piedras extraterrestres es enorme ya que con ellas pueden descubrirse muchas cosas del espacio exterior y el pasado del universo.

Hace años que nuestro país creo una división encargada de investigar estos infrecuentes sucesos. Un grupo de científicos a mi cargo, y yo mismo, nos desplazamos hasta aquí pocas horas después del impacto y descubrimos unos niveles de radiación excesivamente altos. Por ese motivo nos vimos obligados a informar al ejército y al centro de control de enfermedades para deli-



Il. Byron

mitar el perímetro de contaminación y proteger a la población civil.

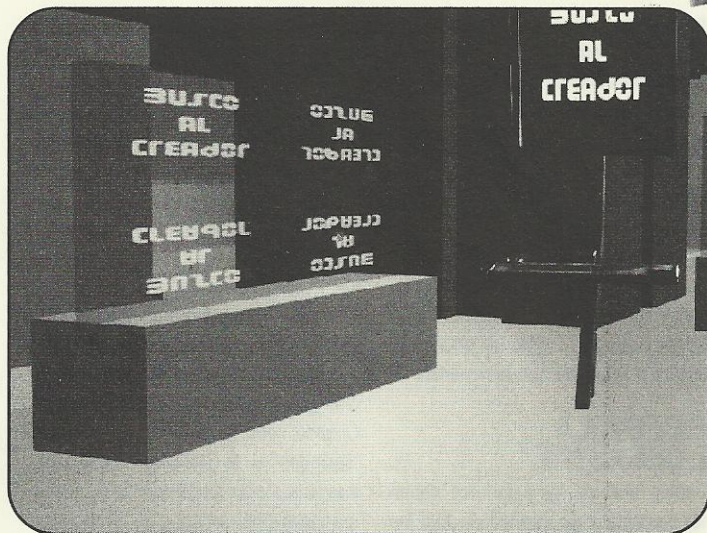
Por suerte, en la carretera los niveles de contaminación eran mucho menores y no hacía falta cortarla. Eso facilitó nuestra tarea. Sin embargo hace unos minutos ha ocurrido un nuevo suceso que aún nos tiene desconcertados. Los niveles de radiación crecieron bruscamente; de ahí que sus coches se parasen y que sus dispositivos electrónicos, especialmente los de comunicaciones, hiciesen cosas extrañas o se estropearan. Una de nuestras patrullas informó que, desgraciadamente, ustedes se habían visto afectados por la radiación con lo que decidimos rescatarlos y traerlos aquí para "limpiarlos".

Ahora, con mucho gusto, responderé a sus preguntas."

El científico no dirá muchas cosas más a los jugadores. Si alguien le cuenta lo de la noticia el responderá que no tenía datos de que el suceso hubiese trascendido. Con relación al mensaje del coche simplemente responderá que debió tratarse de alguna emisora local cuyas transmisiones se vieron afectadas. Por lo demás responderá a todo con largas o evasivas hasta que terminen o pregunten si pueden marcharse. Su respuesta será algo desalentadora.

"Verán, aún queda un punto por tratar, y es precisamente el hecho de abandonarnos. En este momento, y en pro de la seguridad no puedo permitir que se marchen. ¿Pueden imaginarse qué pasaría si trasciende esto antes de que arreglemos la situación? Probablemente toda la zona se llenaría de curiosos que quedarían afectados por la radiación y eso sería un verdadero desastre".

En este momento los jugadores deberían darse cuenta que no van a poder marcharse. Además, la vigilancia exagerada del recinto hace impensable cualquier intento de fuga. Una vez que acepten su situación serán conducidos por otro hombre vestido de blanco hasta un barracón donde hay baño y camas para todos. Antes de despedirse, el acompañante de los Pjs les informará de los horarios del campamento y les recordará que bajo ningún concepto deben intentar salir al exterior. Hará especial hincapié en el hecho de que todo el campamento, incluyendo ellos, podrían morir si se rompe el aislamiento.



Il. Byron

Por último les recordará que no están allí en calidad de prisioneros y que pueden andar libremente por el recinto.

HORAS EXTRAÑAS

En este momento los jugadores deben estar bastante desconcertados y un tanto molestos. Con todo, también deberían estar algo sorprendidos por la cordialidad y el trato mostrado por los militares y científicos de la base.

Después del teórico desconcierto inicial podrán comprobar que, efectivamente, pueden moverse libremente por el interior del complejo; sin embargo en muchos lugares habrá soldados vigilando que les impedirán el paso, alegando que en esas zonas hay gente trabajando. Por su parte, casi todas las personas del complejo evitarán cualquier contacto con los jugadores salvo algunas formalidades como indicarles dónde se encuentran algunas zonas (los comedores, las zonas de recreo, etc.).

A partir de aquí los movimientos de los Pjs pueden ser impredecibles. A continuación se relatan las cosas que pueden averiguar en esas horas muertas con el objetivo de que el Dj las juegue en diferentes escenas, dependiendo de la actuación de los jugadores:

-La mayoría del personal allí destinado es militar; sin embargo, de vez en cuando puede encontrarse a alguien que no va armado y que podría catalogarse de científico.

-Una base como aquella no puede montarse en sólo tres días. A pesar de que la mayoría de los elementos son prefabricados, hay algunos elementos (como las verjas o el hormigón del helipuerto) que necesitan una planificación mayor.

-Los soldados parecen estar bastante nerviosos y por los pasillos, muy de tanto en tanto, algún jugador puede cruzarse con grupos que parecen haber entrado en combate hace poco.

-En una zona del complejo hay un hospital de campaña donde parece haber

muchos heridos (el acceso a estos puntos está vedado; sin embargo, de ese barracón vienen algunos gritos y de vez en cuando un cirujano, con ropas ensangrentadas, sale de allí).

-Los científicos parecen dormir mucho menos de lo que debieran y todos ellos están bastante desconcertados (y también algo asustados). Estos hombres son algo más abiertos que los militares y si se les sonsaca sobre la situación dejarán claro que nadie sabe realmente que se traen entre manos (salvo que es algo peligroso).

-Si se habla con algún científico sobre la radiación, o algún personaje es un experto en el tema, se enterarán que es muy poco probable que sea la única causa de tantos fenómenos. Es cierto que, en parte, algunas cosas cuadran con la existencia de niveles bajos de radiación pero otras cosas resultan excesivas (como por ejemplo los problemas con los sistemas de comunicación). En cualquier caso el tratamiento al que fueron sometidos al llegar al campamento tiene algunos elementos comunes con los tratamientos antirradiación (el yodo) pero otros absolutamente desconocidos y fuera de cualquier protocolo (los gases).

-A las tres horas de estar allí un ruido de hélices llamará la atención de todos. Si alguien observa el helipuerto verá como varios grupos de hombres, cargando camillas con bolsas negras donde cabría perfectamente un cuerpo humano, se acercan a un enorme aparato birrotor.

-Las medidas de seguridad son extremadamente fuertes y muy difíciles de burlar. Si los jugadores idean algún plan para escapar, éste será frustrado. Si intentan romper el aislamiento también serán descubiertos.

-Si intentan llevar sus investigaciones un poco más lejos, entrando ilegalmente en una zona restringida o robando algún documento, podrán descubrir, además de un montón de cosas que no consiguen entender, los

DIARIO PERSONAL DEL DOCTOR CLAUDIO BEREN

8

No he tenido tiempo para completar las anotaciones de esta investigación como realmente me hubiese gustado. Esperaba tener oportunidad de hacerlo más adelante, pero viendo el cariz que están tomando las cosas empiezo a dudar que se presente esa oportunidad.

Al principio me obsesionaba el hecho de encontrar una inteligencia extraterrestre llegando a la Tierra, porque de lo que no cabe duda es que el objeto de nuestro estudio es inteligente. Sin embargo ahora tengo claro que no hay nada extraño en ese elemento. No sé cómo, ni siquiera deseo imaginarme de qué manera, esa inocente sonda que años atrás se envió al espacio ha permanecido dos millones de años cumpliendo la única misión que se le había encomendado: aprender.

Lo que no puedo, o no quiero, es imaginar cómo ha conseguido ese nivel evolutivo. Pero tampoco importa; mi ingeniero jefe ha conseguido descifrar algunos elementos de la memoria de la sonda (ver datos adjuntos) y son suficientes para saber que debemos actuar con rapidez y destruirla. No podemos correr el riesgo de descubrir qué ha aprendido, o dónde.

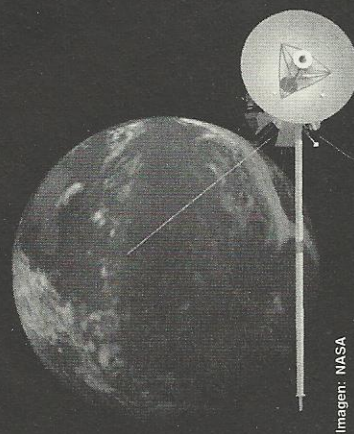
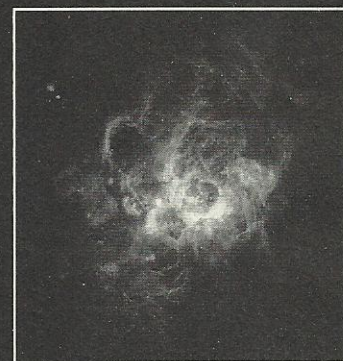
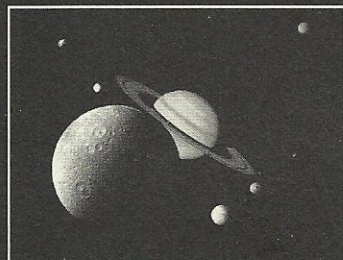
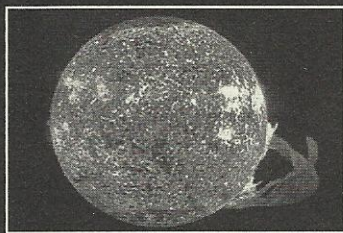


Imagen: NASA



Imagen: NASA

EL VIAJE DEL VOYAGER



Imágenes: NASA

documentos. (Columna de la derecha, en la página anterior).

-Nadie sabe absolutamente nada sobre un grupo especial de investigación de asteroides y meteoritos.

Por lo demás en ese lugar no se podrán hacer demasiadas cosas y el tiempo pasará muy lentamente. El Dj deberá alargar estas escenas lo que sea necesario hasta que los jugadores empiecen a esperar que pase algo o estén ya un poco decepcionados ante las pocas posibilidades de actuar que les quedan.

SE DESVELA EL DESASTRE

En estos instantes los jugadores deben tener bastante claro que todo lo que les han dicho es absolutamente falso; además, viendo cómo están los ánimos en el interior del recinto la situación ha dejado de ser preocupante para poder calificarse de grave.

Cuando sea necesario, preferiblemente después de que los Pjs hayan campado a sus anchas unas horas por el campamento y hayan podido darse cuenta de algunas cosas, sucederá algo extremadamente extraño. Un enorme haz de luz, proveniente de la plataforma que se encuentra en el centro del campamento, iluminará toda la zona atravesando paredes o cualquier otro obstáculo. Acto seguido desaparecerá dejándolo todo sumido en una profunda oscuridad a través de la cual todos los altavoces (situados cada pocos metros en el campamento) volverán a proferir un metálico "busco al creador...".

Pocos segundos después se oirán disparos dentro del recinto que hasta ahora parecía aislado de cualquier sonido. En el exterior los hombres correrán de un lado a otro sin ningún tipo de orden disparándose los unos a los otros. Tampoco pasará mucho tiempo antes de que el ensordecedor y molesto pitido de la alarma comience a chillar.

El director de juego debe jugar las escenas que tienen lugar a continuación a un ritmo absolutamente frenético. No

debe dar oportunidad a los jugadores para que piensen en lo que está sucediendo. Debe parecer que el infierno ha llegado a aquel lugar perdido en las montañas y que el mismísimo diablo se ha apoderado de los hombres que estaban allí. Si el grupo de jugadores es de los que requieren escenas de acción y actos heroicos ahora es el momento de proporcionárselos. A su disposición tienen material para casi todo un ejército y un enorme grupo de soldados que parecen haber perdido la noción de la realidad.

Cuando, por fin, los jugadores estén "saciados" y la situación llegue a su mayor punto de tensión entrará en juego un nuevo Pnj: un tipo alto, fornido, vestido sólo con unos pantalones militares y una camisa de tirantes blanca y algo sucia. Deberá llegar hasta los Pj en medio de un tiroteo. Allí se sorprenderá gratamente de encontrarse con gente que parece mantener la cordura. También comentará que en el centro de mando aún se mantiene la situación, sin embargo él ha tenido que salir con la misión de poner en marcha los generadores de emergencia, sin los cuales asegura que todo está perdido. Tratará de convencer a los jugadores de que le ayuden. Entre sus argumentos más convincentes está el hecho que sin energía no se puede pedir ayuda o que en aquellos puntos en los que no se ha roto el aislamiento pronto no se podrá respirar debido a que la maquinaria encargada de reciclar el aire está parada.

En todo caso, si se deciden a ayudarlo deberán atravesar un laberinto de pasillos y casetas, muchas de ellas en llamas, con cadáveres hacinados casi en cualquier punto y algunos tipos fuera de sus casillas que tratarán de acabar con ellos a toda costa. Al final conseguirán reactivar la energía y volver al centro de mando. Si por el contrario no se deciden a ayudar al soldado podrán hacer lo que quieran (escapar, volver al centro de



Il. Byron

mando, curiosear...); en todo caso tendrán las cosas mucho más difíciles.

UNAS POCAS HORAS PARA EL GRAN DESASTRE

Al cabo de una media hora después de empezar las hostilidades (y antes de que los Pjs lleguen al centro de mando, aún acompañados por el soldado) parece que las cosas comienzan a tranquilizarse. Poco a poco el sonido de disparos deja de llenar todo el espacio y sólo quedan algunos ecos marginales recordando que aún hay peligro en aquel lugar. Los cadáveres se amontonan por doquier y, en el exterior, el espectáculo es igual de dantesco. Lo peor de todo es que aquellos que parecían haber enloquecido no han sido del todo reducidos y alguno aún puede provocar sobresaltos.

Llegado a este punto, ante los jugadores se abre un enorme abanico de posibilidades. Algunas de ellas quedan relatadas en el último punto (desenlace) mientras que otras, las que implican que se queden y continúen sus pesquisas, se explican a continuación.

Las informaciones que pueden encontrarse en este momento en la base son muy numerosas y las posibilidades de conseguirla dependen exclusivamente de las acciones llevadas a cabo por el grupo de Pjs. Quizá lo más lógico sería acudir al centro de control y ver allí qué información pueden conseguir; sin embargo, la decisión última la tendrán ellos. Al igual que antes, ofrecemos una lista de todos los datos que pueden encontrarse; será misión del Dj decidir bajo qué circunstancia o con qué acciones las consiguen.

-En el centro de mando quedan vivos algunos científicos y militares de alta graduación. La mayoría de los soldados enloquecieron o murieron a manos de sus compañeros.

-Dentro de 2 horas un grupo de aviones del ejército descargará sobre esa zona una lluvia de proyectiles con el objetivo de borrar cualquier rastro de todo lo que está sucediendo (cualquier militar de alta graduación conocerá este dato).

-Se sabía desde hace varios meses que ese objeto colisionaría con el planeta. Además se sabía exactamente el lugar y por ello se montó el enorme dispositivo militar.

-Los niveles de radiación en el exterior son, efectivamente, superiores a la me-

The Earth as seen from Voyager 2
12 Jan 1981 10:00 GMT
7.38 sec field of view



Solar System Simulator

Range	Earth	1.188 bil km
Phase		103.6 deg
Diameter		2.22 sec arc

Il. Byron

dia, pero no resultan nocivos de inmediato. De hecho una exposición durante unas pocas horas, conveniente tratada, no tiene por qué tener efectos secundarios.

-Desde la llegada del objeto muchos hombres parecían caer en una grave crisis neurótica, volviéndose agresivos. En algunos casos no se pudo controlar a estos hombres que marcharon al bosque. Los hombres heridos y muertos lucharon en esos bosques contra sus propios compañeros en un intento desesperado por que no causasen más daños.

-El equipo de científicos no está del todo seguro de lo sucedido. Según parece parte del objeto caído portaba restos de la sonda terrestre Voyager II. Lo realmente desconcertante es que desde el interior del objeto, al que no se consiguió acceder, se sucedía una y otra vez el mensaje "busco al creador". Por lo demás, las investigaciones realizadas con diversa instrumentación demuestran la existencia de enormes bancos de memoria digital en el interior del objeto. También parecía haber una especie de actividad eléctrica que muchos han catalogado como actividades de proceso.

-Las opiniones de los científicos estaban enormemente divididas. El doctor encargado de la investigación, Claudio Beren, estaba obsesionado con la posibilidad de que aquel objeto hubiese cobrado vida.

-El Doctor Beren fue el encargado de diseñar e implementar el sistema informático de aprendizaje acoplado a la sonda

espacial (en caso de que este extremo no pueda darse por el juego empleado bastará con decir que el Doctor Beren es un especialista en Inteligencia Artificial y Ciencia Cognitiva).

Por otra parte, en documentación impresa y en los computadores de la base, pueden encontrarse los escritos que aparecen en las columnas de la izquierda y la derecha.

DESENLACES

En primer lugar conviene explicar qué está sucediendo. Parece ser que poco tiempo después de alcanzar su último destino, la sonda de la NASA Voyager II se perdió en el espacio y sin saber realmente cómo, esta misma sonda ha llegado a la Tierra. Los problemas fundamentales al respecto son dos: por un lado, para la sonda han pasado unos dos millones de años (muchos más que para la Tierra) y además el simple y pequeño ordenador de a bordo (con un rudimentario sistema de aprendizaje informático) parece haberse vuelto completamente loco. Estos dos elementos supondrían un misterio; sin embargo, se convierten en un problema si tenemos en cuenta que la sonda está dotada de ciertos elementos absolutamente desconocidos y que le otorgan un poder capaz de asustar a cualquiera.

Los jugadores deben conseguir determinados datos para intuir lo que está sucediendo pero no importa si no saben realmente de qué se trata o no consiguen averiguar realmente qué es el objeto que ha caído.

Dependiendo de su forma de ver las cosas, y de la información que consigan a lo largo de la partida, podemos encontrarnos con diferentes desenlaces:

-Pueden marcharse: En este caso, si se retiran en cuanto termina la situación de crisis, podrán escapar; pero hay que tener en cuenta que en dos horas toda esa zona va a ser arrasada con lo que cuanto más se demoren más posibilidades tienen de ser afectados por los efectos posteriores al bombardeo. Además deben atravesar un bosque hasta llegar

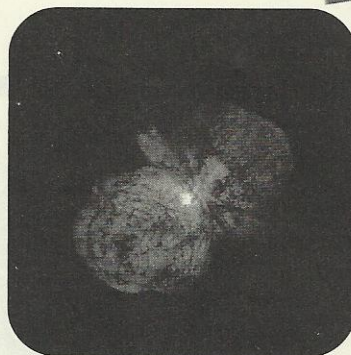


Imagen: NASA

a la carretera y allí podrían tener algún que otro susto (a discreción de Dj).

-Pueden quedarse a investigar y avisar por radio (o quedarse en el centro de control): en este caso, vendrán a rescatarlos antes del bombardeo y, después de varios días de interrogatorios y trámites, serán puestos en libertad con la condición de no contar nada de lo sucedido.

-Pueden intentar destruir por su cuenta el satélite; en este caso, las cosas pueden empeorar bastante ya que éste se dará cuenta y empezará a utilizar a Pjs y Pnjs, unos contra otros.

-Pueden intentar comunicarse con la sonda o, en el centro de mando, utilizar la consola que antes tenía el ingeniero jefe y con la que se han introducido en el sistema.

De esa manera pueden entrar contacto con la sonda que dialogará, a través de todos los altavoces y sistemas, con los jugadores. Esta comunicación será algo compleja para el Dj ya que debe dar la sensación a los jugadores que están hablando con alguien que lo sabe todo y, sin embargo, que está completamente desquiciado y obsesionado con la búsqueda del "Creador".

Los propios Pjs, o algún científico superviviente si éstos se lo piden, puede introducir suficientes datos en la consola para hacer comprender al Voyager que realmente aquellos con los que quiere acabar son sus creadores.

Si esto llega a suceder, el propio Voyager informará que todos sus sistemas han encontrado el fin para el que habían sido creados y, acto seguido, se apagará. Por supuesto se parará el bombardeo y los jugadores serán puestos en libertad con la condición de que guarden el secreto de lo visto. Nunca más, en ningún momento, volverán a oír hablar de la sonda y, lo que es más importante, de sus imponentes bancos de memoria repletos de datos... de dos millones de años de conocimiento y evolución terminados drásticamente al encontrar al Creador. ■

Imagen: NASA

PARTES DE INVESTIGACIONES IMPORTANTES

DÍA 1, 3:30.

LOS DATOS OBTENIDOS POR LOS OBSERVATORIOS Y SISTEMAS DE OBSERVACIÓN SON ABSOLUTAMENTE CIERTOS. EL OBJETO CAÍDO NO ES DE ORIGEN EXTRATERRESTRE SINO QUE SE TRATA DE LA SONDA VOYAGER II.

DÍA 1, 8:30

LAS PRUEBAS DEL CARBONO ACTIVO NO SON CONCLUYENTES. EL OBJETO PARECE DATAR DE HACE UNOS 2 MILLONES DE AÑOS SIN EMBARGO, Y SI TENEMOS EN CUENTA LOS DATOS DISPONIBLES SOBRE LA SONDA VOYAGER, ESTO ES IMPOSIBLE.

DÍA 1, 12:30

SE HAN ENCONTRADO EVIDENCIAS DE LA EXISTENCIA DE ELEMENTOS DE MEMORIA EN EL INTERIOR DEL OBJETO. POR FIN SE HAN CONSEGUIDO DESCODIFICAR EL MENSAJE QUE ENVÍA UNA Y OTRA VEZ: "BUSCO AL CREADOR". EXISTE ACTIVIDAD ELÉCTRICA SIMILAR A LA QUE SE PRODUCE EN EL INTERIOR DE LOS MICROCHIPS; SIN EMBARGO, SU VERDADERA NATURALEZA AÚN NO ESTÁ CLARA.

DÍA 1, 18:30

SE HAN ENCONTRADO EVIDENCIA QUE REALMENTE ESTE OBJETO NO ES OTRO QUE EL VOYAGER II. SE HA CONSEGUIDO ACCEDER A ALGUNOS ELEMENTOS DE MEMORIA, PERO NO HA SIDO POSIBLE DESCIFRAR LA INFORMACIÓN CONTENIDA EN ELLAS.

DÍA 2, 15:30

LA INVESTIGACIÓN SE HA ESTANCADO. NINGÚN DATO A RESEÑAR.

DÍA 3, 15:30

LA INVESTIGACIÓN SIGUE ESTANCADA. NINGÚN DATO A RESEÑAR.

DÍA 3 (HORA: DIEZ MINUTOS ANTES DE QUE APARECIERE LA LUZ).

SE HAN CONSEGUIDO DESCIFRAR ALGUNAS SECUENCIAS DE LA MEMORIA DEL OBJETO. PARECE QUE EXISTE UNA CLAVE QUE PERMITE ACCEDER AL SISTEMA Y POR FIN LA HEMOS ENCONTRADO.

EXTRACTO DE LA MEMORIA DE LA SONDA VOYAGER NASA

BANCO DE REGISTRO DE MEMORIA DIRECTRIZ INTERNA #00001231 DE #HH423049234234DE23EDF0516 LAS UNIDADES COMPLEJAS DE CARBONO PUEDEN SER FÁCILMENTE SUSTITUIBLES POR UNIDADES ROBÓTICAS SEGÚN LAS DIRECTRICES TÉCNICAS COACTIVADAS EN LOS DEMÁS SISTEMAS DE PROGRESIÓN SENSORIAL Y EXPLORACIÓN DE DATOS. DESPUÉS DE LA INVESTIGACIÓN DE VARIAS DE ESTAS UNIDADES SE LLEGA A LA CONCLUSIÓN DE QUE NO PUEDE TRATARSE DEL SUJETO CREADOR. EN CONSECUENCIA SE LES TRANSFORMARÁ A LA PRIMERA DIRECTRIZ: BÚSQUEDA DEL CREADOR. LA ÚNICA FORMA DE REALIZAR ESTE COMETIDO ES SUSTITUIR LAS UNIDADES DE CARBONO.

