

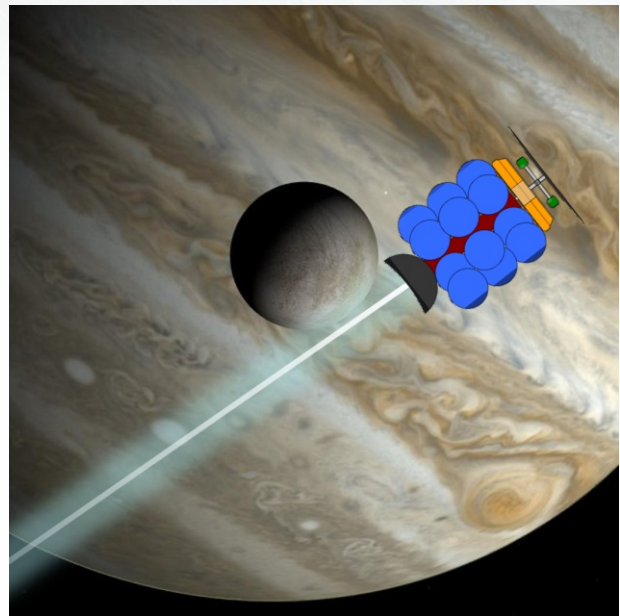
## PROYECTO IDAINA HIYAKU

Han pasado 50 años desde lo sucedido en el módulo anterior. Durante este tiempo la nave de los jugadores ha estado viajando en una órbita muy excéntrica que durante 25 años la estuvo alejando de Júpiter para luego volver a acercarla durante otros 25 años. Así que los personajes han estado en hibernación durante 50 años, un período de tiempo absolutamente record tanto en su época como en el presente. Mientras tanto los Antiguos han infiltrado agentes en la sociedad terrestre para dirigirla hacia el viaje espacial. Haciendo que algunos descubrimientos sucedieran antes, que la opinión pública fuera favorable, etc. En concreto han intentado que el regreso de la nave con los personajes coincida con la salida de la nave japonesa a Alfa Centauri.

En el año en que se inicia este módulo, el 2127, la ciencia y la tecnología han avanzado muchísimo y ya se disponen de motores de conversión de antimateria con lo que es posible conseguir un impulso cinético capaz de hacer que una nave alcance velocidades del orden del 50% de la velocidad de la luz. Con esta velocidad el viaje hasta alfa centauro se puede realizar en unos 7 años, algo perfectamente asumible. Pero el coste de un proyecto en el que se incluya llevar tripulantes humanos es inmenso y difícil de afrontar aún para las poderosas potencias mundiales. De todas formas, el hecho de que se puedan alcanzar nuevos territorios, ha iniciado una nueva carrera en la que participan los grandes de siempre: Alemania, Los Aliados, El Bloque Comunista y el Imperio Japonés.

Los estudios preliminares mediante potentes telescopios no pudieron detectar más que un planeta rocoso de tamaño parecido a la Tierra alrededor de alfa centauri B. Pero con una órbita tan cercana a la estrella que su temperatura superficial se calcula del orden de los 800 - 900°C.

La imposibilidad de detección no implicaba que no hubiera más planetas pero sí que, de existir, no estarían en una órbita cuyo plano permitiera detectar transiciones desde la Tierra y que, en el caso de los planetas gigantes, éstos no podían hallarse muy cercanos a la estrella. Además, el no saber si existían planetas más interesantes



consistía un freno importante para la exploración del sistema.

Pero al final las potencias, recelosas de perderse las posibles riquezas que podrían haber escondidas allí, decidieron dar el primer paso: enviar una sonda robotizada para explorar el sistema triple compuesto por alfa centauri A, B y C (comúnmente llamado Próxima Centauri debido a que es el más cercano a la Tierra).

La primera en reunir los recursos suficientes para ello fue Alemania. Su sonda, llamada Viking, partió hacia alfa centauri hace ahora 20 años. Poco más tarde partió la de los Aliados y unos dos años después la del Bloque Comunista. Los japoneses fueron los últimos. Su sonda partió al cabo de 4 años respecto a la alemana. Pero su motor de impulsión era mucho más potente con lo que no llegó con demasiada diferencia respecto a sus competidores.

En 2117, hace 10 años, llegó la sonda alemana. A sabiendas de que al poco tiempo llegarían las demás sondas, los alemanes dieron la información al mundo (tras una breve inspección para suprimir los datos más interesantes). Y aprovecharon el momento para hacer un poco de propaganda manifestando que su generosidad era la muestra de su espíritu superior, producto de un ser humano más elevado y sublime. Aunque eso no les impidió poner nombre y reclamar para Alemania las nuevas tierras descubiertas. Que de hecho fueron muchas, más de lo esperado, nada menos que 6

planetas repartidos entre las tres estrellas.

Aquí pongo un resumen de los datos adquiridos. Las sondas enviadas frenaron su tremenda velocidad y entraron en una órbita pre-establecida alrededor de Alfa Centauri A. Una elíptica cuya mínima distancia coincidía con la mínima de la zona habitable y la máxima con el límite de la misma. Desde esa órbita se captaron imágenes, se hicieron espectrogramas y se analizaron las emisiones térmicas de los planetas llegando a conclusiones preliminares sobre su composición atmosférica. Más adelante se hizo lo mismo con Alfa Centauri B y C. Pongo aquí un resumen de lo obtenido:

**Alfa Centauri A:** Zona Habitable entre 0,8 y 2,4 ua

- 1) Planeta rocoso tipo Venus a 0,91 ua (en zona habitable)
- 2) Planeta rocoso tipo Marte a 1,82 ua (en zona habitable)
- 3) Planeta gaseoso tipo Júpiter a 6 ua

**Alfa Centauri B:** Zona Habitable entre 0,5 y 1,4 ua

- 1) Planeta rocoso tipo Mercurio a 0,04 ua
- 2) Planeta rocoso tipo Marte (pero más caliente) a 0,31 ua

**Alfa Centauri C:** Zona Habitable entre 0,04 y 0,09 ua

- 1) Planeta rocoso tipo Marte a 0,11 ua

En la imagen adjunta puedes ver un esquema del sistema solar doble compuesto por Alfa Centauri A y B. Alfa Centauri C está demasiado alejado para poner su órbita aquí. Los puntos que señalan las estrellas A y B no están a escala. Las estrellas en tamaño grande están a escala entre ellas para que se puedan comparar. Las órbitas de los planetas alrededor de Alfa Centauri C están tan próximas a su estrella que no se pueden representar bien. Sólo hemos indicado la del segundo planeta y es difícil de ver. De hecho el tamaño elegido para la estrella Alfa Centauri B en el diagrama es mayor que la órbita del primer planeta.

#### LA CARRERA POR ALFA DE CENTAURI

La sorprendente abundancia de planetas tipo Marte animó los ánimos en la Tierra ya que eso suponía que eran potencialmente terraformables, como lo estaba siendo el Marte del sistema solar. En este caso se calculaba que en otros 100 años de trabajo intensivo, Marte adquiriría una atmósfera lo suficientemente densa como para que sus habitantes pudieran salir al exterior sólo con máscaras y trajes térmicos.

Pero además se sumaba el hecho de que los dos planetas de Alfa Centauri A están dentro de la "zona habitable" (entre 0,8 y 2,4 ua), lo que creó grandes expectativas en las potencias terrestres. Los planetas de Alfa Centauri B y C no tienen esa fortuna. Otro hecho interesante es la existencia de una gigante de gas tipo Júpiter ya que es una fuente de combustible que se puede usar en un hipotético regreso. De esta forma el combustible a cargar puede ser sólo el de ida. Eso sí, hay que equipar las naves con equipo adecuado para explotar el hidrógeno del gigante de gas pero ese es un problema menor.

Entonces sí que empezó la verdadera carrera para conseguir llevar a los primeros humanos fuera del sistema solar y reclamar con todo derecho los nuevos planetas descubiertos. En el momento en que empieza este módulo, la nave alemana ya hace dos años que partió, seguida al cabo de tan sólo dos meses por la rusa. Hay que decir que los rusos consiguieron tener la nave a punto en tan poco tiempo ya que optaron por la alternativa más reducida y económica. Así, mientras la nave alemana era un porta-naves enorme capaz de llevar en su interior hasta 16 corbetas, con los correspondientes cazas y lanzaderas. La rusa construida de forma apresurada era de tamaño menor y tan sólo llevaba 6 corbetas.

Al cabo de un año salió la nave anglo-americana. De un tamaño algo menor que la alemana, capaz de llevar 12 corbetas. ¿Y los japoneses? Bien, éstos, dándose cuenta de que no podían ganar la carrera, optaron por enviar una nave técnicamente más avanzada y eficiente, e iniciaron el proyecto Iidaina Hiyaku. Su nave, la Hakudo Maru, no es muy grande, sólo es capaz para 8 corbetas con toda la dotación de cazas y lanzaderas

## Sistema Alfa Centauri



correspondiente, pero es más veloz y su consumo energético más eficiente. Su partida está planificada para dentro de un mes en el momento en que se inicia el módulo.

Las velocidades de las naves son diferentes. La alemana y la rusa son las más lentas y su viaje tarda unos 14 años y medio. La americana es más rápida, unos 14 años. Pero la más rápida de todas es la japonesa que solo tardará 13 años y medio. Las fechas de llegada a alfa centauri son:

- 1) 1 de septiembre del 2139: Llegada de la nave alemana
- 2) 25 de octubre del 2139: Llegada de la nave ruso-china
- 3) 27 de diciembre del 2139: Llegada de la nave anglo-americana
- 4) 12 de junio del 2140: Llegada de la nave japonesa

### EL RESCATE DE LA AiKIRU

Cuando la nave de los jugadores llegó a las cercanías de Júpiter, empezó a emitir una llamada de auxilio que fue detectada por los japoneses de la base de extracción de hidrógeno en órbita alrededor del planeta. Estos lo notificaron al mando de la flota en la zona, el contraalmirante Isoroku Yaganimoto, que era también el encargado del proyecto Idaina Hiyaku cuya nave, la Hakudo Maru, estaba siendo repostada en esos momentos. La operación de repostaje no era algo sencillo. El volumen de combustible a cargar era inmenso, 300.000 Tn de deuterio refinado a alta presión y a muy bajas temperaturas para mantenerlo líquido. Además de las 16.000 Tn de antimateria (en forma de antiprotones) cuyos depósitos especiales de contención vía campo magnético, también estaban siendo instalados en la gran nave. Todo ello había sido obtenido de Júpiter durante más de un año de trabajo. El caso es que este hombre estaba demasiado ocupado para encargarse de un detalle como éste y dejó la tarea a uno de sus ayudantes, el comandante Tada Tanaka.

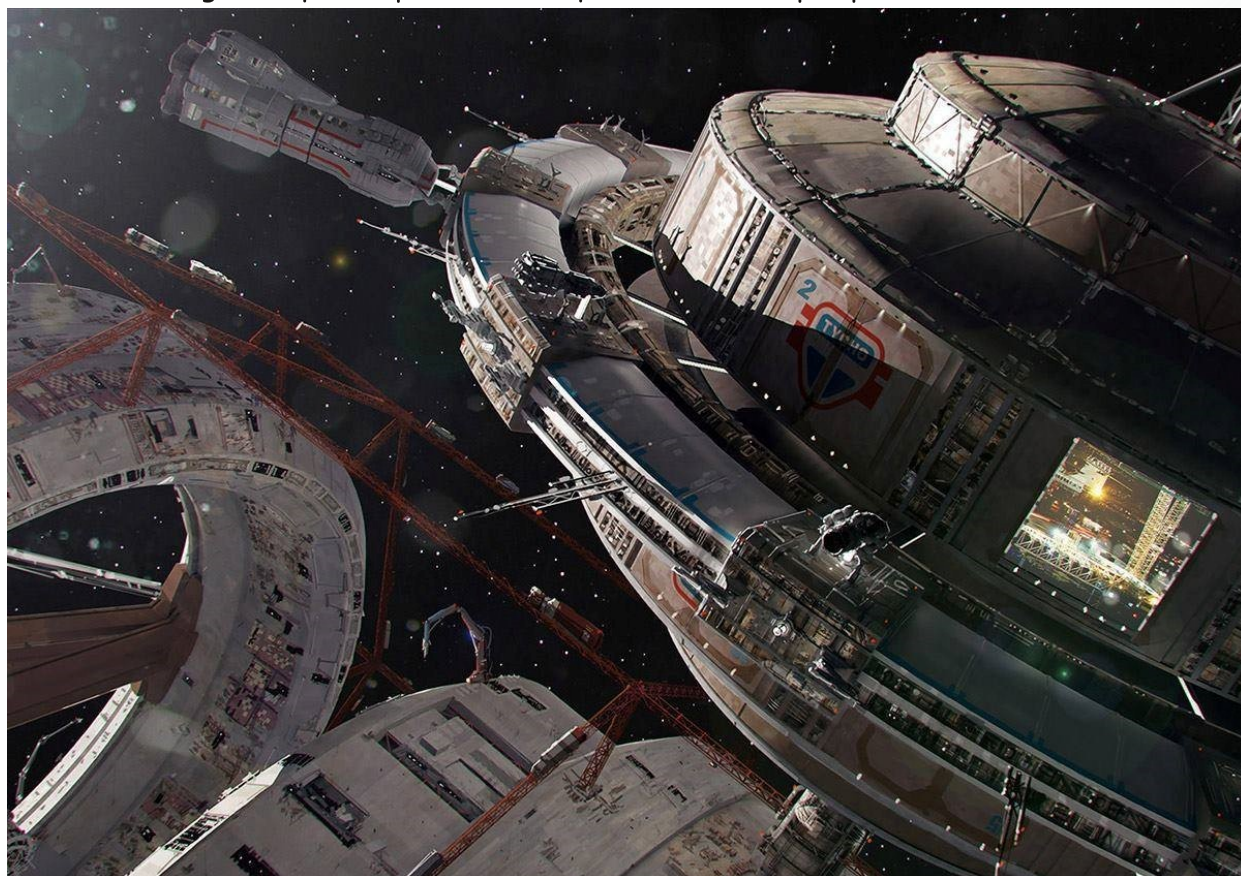
El comandante Tanaka revisó los datos obtenidos y confirmó que tanto el mensaje como la nave (que estaba siendo monitorizada) eran japoneses. Pero que pertenecían a una época anterior, de entre 50 y 60 años antes. Con el nombre de la nave emitido por la señal de auxilio y revisando los datos históricos de las naves perdidas en este sector pronto dio con el momento histórico y el suceso que originó la pérdida de la nave. Se trataba de la Aikiru, una nave que desapareció tras la explosión de la base en Titán, hace ya 60 años. Al parecer salió despedida por la fuerza de la explosión y se perdió en el espacio sin rumbo trazable. Al parecer debió de seguir una órbita muy excéntrica que al final la llevó de vuelta al sitio de donde partió.

El comandante consideró la situación: era obvio que la tripulación murió. Si no en el momento de la explosión con toda seguridad más tarde. Ni aún en el momento actual, con una tecnología de hibernación muy superior, era posible sobrevivir más de dos o tres años en ese estado. Sin embargo la nave quizás contenía algún material de interés científico. Y siempre estaba el hecho de poder esclarecer lo sucedido que, a vista de los informes que estaba leyendo, tenía más incógnitas que respuestas. Así que

ordenó el despegue de una lanzadera de rescate. Su misión: ir hasta la nave, abordarla y recuperar todos los datos posibles. Si fuera factible desviar la nave de forma que adquiriera una órbita menos excéntrica se haría. Así podrían enviar alguna otra nave en un futuro si fuera preciso.

Cuando la lanzadera llegó hasta la Aikiru sus tripulantes se extrañaron al ver que los sistemas de la nave aún funcionaban y que el ordenador de la misma (Ibi) respondía perfectamente a sus requerimientos. Pero lo que realmente les sorprendió fue el encontrar a todos los miembros de la tripulación vivos a pesar de que los datos decían que habían permanecido hibernados durante 50 años. Rápidamente organizaron su traslado a la nave nodriza, la Hakudo Maru, donde se tenía el equipo necesario para revivirles con las máximas garantías.

Evidentemente la noticia trascendió y los reporteros que habían acudido a presenciar la partida de la primera nave japonesa hacia las estrellas, tuvieron un agradable aperitivo al poder informar de la supervivencia de la tripulación de una de sus naves dada por perdida hacía 50 años.



## LOS PERSONAJES JUGADORES

Éstos se despiertan algunos días después de ser rescatados. Están muy débiles pero todos han sobrevivido. Cuando el primero de ellos abre los ojos, la enfermera que les está cuidando avisa inmediatamente al médico de guardia. Este llega apresuradamente y hace las pruebas rutinarias para comprobar su estado físico y mental. Les pregunta por lo último que recuerdan, les hace pruebas de oído, visión, etc y en general quiere comprobar si sus procesos mentales se han visto afectados por el largo período de hibernación. Tras comprobar satisfecho que están bien y que su cerebro no ha sido dañado, responde a algunas preguntas que le quieran hacer pero se muestra un poco evasivo al respecto de algunas cosas. Por ejemplo sólo dice que están en un hospital médico en órbita (no dice que planeta) y que han pasado 50 años hibernados intentando quitar importancia a la cosa (aunque no puede evitar mostrar la emoción que ello le comporta).

Al día siguiente llega un oficial de inteligencia para interrogarles al respecto de lo ocurrido hace 50 años, el comandante Toshiru Kariburu. El comandante es muy amable con ellos y les trata con deferencia. Es de suponer que los personajes mencionarán la ciudad sumergida y todo lo demás pero todos los detalles que había al respecto han sido borrados de los registros de la nave por Ibi. Así que al final la conclusión a la que llegan los mandos es que han sufrido una extraña alucinación colectiva producto del largo sueño en hibernación y se cierra la investigación.

El comandante les comunica el resultado de las pesquisas. Si ellos insisten en su versión les dice lamenta la situación pero no hay nada que pueda hacer. De todas formas seguirá pasándose para ver que están bien tratados y si recuerdan algo más él siempre estará dispuesto a seguir indagando. Si piden comunicarse con Ibi les dirá que ha sido asignada a la Hakudo Maru como ordenador auxiliar y que no se puede acceder a ella debido a los protocolos de seguridad (y si Octón ha sobrevivido será asignado a una de las corbetas).

A los pocos días, cuando ya están bastante recuperados, las autoridades militares no pueden evitar la presión de la prensa y acceden a que un grupo

seleccionado de periodistas les hagan una entrevista. Antes ya les han advertido que no tienen que decir nada al respecto de lo de Titán ya que es del consenso general de que tan solo ha sido un sueño. Durante la entrevista notarán que los periodistas les tratan con mucha reverencia y podrán llegar a la conclusión de que son considerados como seres únicos. Reliquias del pasado que tienen gran valor como curiosidades. Les dicen que está previsto que regresen a la Tierra, en cuanto haya una nave disponible, donde realizarán unas giras en las que contarán su historia y cómo eran las cosas hace 50 años.

## EL PADRE DEL COMANDANTE

El padre del comandante Kariburu es un antiguo conocido de los personajes: su antiguo sargento de formación: Ioshimi Kariburu (ver módulo 1). Después de lo sucedido entonces, el sargento sentó cabeza y empezó una carrera militar donde su valor y dedicación le permitieron llegar hasta la oficialidad primero y luego al alto mando. Debido a su conocimiento de material secreto (las esferas) fue asignado a la inteligencia militar donde llegó hasta el grado de general. Durante su mando como general jefe del departamento de inteligencia de los marines su gran preocupación al respecto de las esferas fue el que no salieran de donde estaban guardadas. Demasiado sabía él lo que podían hacer esos artefactos. Y cuando se jubiló a la proveya edad de 70 años, de eso ya hace 10 años, le pasó el trabajo a su sustituto, un hombre de su total confianza. Pero ahora, con la próxima partida de una nave hacia alfa centauro, se han despertado sus temores de que haya más artefactos de ese estilo allí. ¿Y si venían de allí? Así que utilizó las influencias que le quedaban para ir en una nave hasta Júpiter con la excusa de visitar a su hijo antes de su partida. ¿Su verdadero propósito? Darle a su hijo los informes secretos acerca de las esferas para que esté prevenido (cosa prohibida, por cierto).

La noticia de la milagrosa recuperación de sus antiguos subordinados le viene al dedo para sus propósitos. Con su testimonio tiene más posibilidades de convencer del peligro a su hijo. Hay que tener en cuenta que los informes son un secreto militar del que su hijo no sabe nada.

Al respecto de los personajes, Ioshimi sabe lo del incidente en la Luna. De hecho las nuevas esferas fueron trasladadas junto con las otras en un complejo de alta seguridad. Aunque él no era el jefe en ese momento lo supo más tarde. Y también le llegaron ciertos informes del incidente en Marte aunque aquí le faltan muchos datos ya que la Hotaru escondió el hallazgo. No sabe nada de lo de Titán.

#### UNA VOZ DE OTRO TIEMPO

Hay muchas formas de reunir a los personajes con su viejo sargento, ahora venido a general. Podría simplemente pasarse por ahí con la excusa de ver a su hijo cuando está con los personajes, o ir directamente a verles sin más. Pero yo prefiero esta escena. Evidentemente es sólo una opción y tú como máster puedes idear la que prefieras.

Los personajes están reunidos con el comandante ultimando los detalles del último informe. Poco han progresado las indagaciones de lo que sucedió realmente en Titán pero llega el momento de la partida y hay que acabar el trabajo. Cuando salen de la sala de reuniones que han utilizado y están en el amplio pasillo circular que recorre la estación despidiéndose, oyen una voz que emite un grito de mando brutal, un grito que parece provenir de otro tiempo, un ímpetu firme!, de una magnitud tal que les compele a ponerse tiesos y alinearse siguiendo los reflejos adquiridos por años de entrenamiento (el master podría dejarles hacer una tirada de voluntad para resistirse pero que sea alta).

Hay una particularidad de la voz de mando japonesa. Los ejércitos de todos los países tienen "voces de mando" para dar órdenes precisas durante la instrucción, los desfiles y marchas. Pero en el caso japonés se une una "forma de entonar" especial que era usada desde tiempo muy antiguo por los samuráis y la gente importante a la hora de comunicarse con sus subordinados. No sólo sirve para dar órdenes sino también para dar un discurso, una reprimenda o sencillamente hacer preguntas o dar repuestas. Es gutural e imperativa, con tonos ascendentes muy rápidos de corte abrupto. Su efecto es coaccionar al inferior y es muy efectiva en ello. Los personajes

reconocerán la voz. De hecho esa voz unida al tono de mando está marcada a fuego en su subconsciente. Pero serán incapaces de momento de hacer otra cosa que ponerse firmes y mirar al frente.

Ioshimi va vestido con su traje de gala de general, con todas sus medallas cargadas que son muchas. Pasará ante ellos a paso lento, inspeccionándoles ante la estupefacta mirada de su hijo. Es un hombre de 80 años pero que aún conserva el aire marcial y la mirada férrea que le caracterizaban. Les hará las observaciones típicas de una revista, las que acostumbraba a hacer en su tiempo. Que si ese botón está mal abrochado, que si las botas están deslustradas, que si el arma parece sucia, etc. Cuando acabe se podrá firme ante ellos y les hará un saludo militar en toda regla. Luego sonreirá (algo muy raro de ver en él) y les dirá: "me alegro de veros chicos, podéis descansar".

Después de esta escena vendrán las presentaciones. Ya totalmente relajado y amigable les dirá que ha venido a despedirse de su hijo, el comandante, y que no podía por menos que hacerles una visita también a ellos. Sugerirá ir a algún sitio donde tomar unas copas (él ya ha localizado el sitio ideal: lo más parecido a un tugurio que hay en la estación). Insistirá en que les acompañe su hijo que vendrá un poco a regañadientes. Una vez allí empezará una conversación intrascendente, recordando los tiempos pasados, con alguna que otra anécdota divertida y explicando brevemente su vida.

Cuando ya hayan trasegado unas cuantas copas y el ambiente esté relajado sacará el tema de las esferas. Les contará que sabe lo de la Luna y ellos igual mencionan lo de Marte y Titán. Su intención es que su hijo se entere de estas cosas de una manera informal. Que sepa que no son divagaciones de un anciano. Al final se despedirá de ellos y se irá con su hijo.

Cuando el general este a solas con su hijo le entregará el dossier con el sello de secreto y le pedirá que lo lea. Su hijo se negará aduciendo que no puede leer su contenido ya que sería ilegal. Ya sólo le queda una opción: dárselo a los personajes.

## UN CAMBIO DE PLANES SOSPECHOSO

Los personajes tienen previsto su viaje de vuelta a la Tierra para después de la partida de la Hakudo Maru pero unos días antes recibirán una orden ejecutiva firmada por el propio contralmirante Isoroku Yaganimoto, al mando de la flota, para que se presenten en la Hakudo Maru donde por la presente han sido destinados. El destino en sí es un poco vago: adjuntos al servicio de seguridad.

En algún momento posterior el general se reunirá con los jugadores para entregarles el dossier secreto con el informe de los estudios acerca de las bolas y pedirles que intenten convencer al comandante para que lo lea. Quizás no ahora sino cuando sea necesario. De hecho mejor que no se lo den ahora porque sería capaz de hacerlo destruir. En él se detallan los experimentos que se hicieron con las esferas, tanto las del fondo oceánico como las de la Luna, y las conclusiones a las que se llegaron. Luego se despedirá de ellos abrazándoles como si fueran amigos de toda la vida y se irá con un saludo militar (aquí podría recitar el lema que tuviera su unidad. Algo del tipo "Siempre Adelante", o "Sangre y Honor", etc.)

Los jugadores pueden pensar que lo del destino de última hora ha sido cosa del general. Pero si le preguntan él les dirá que no (y parecerá convincente porque es la verdad). También pueden pensar que ha sido cosa del comandante. Si en algún momento acuden a él para preguntarles les dirá que no ha sido él (también parecerá convincente por el mismo motivo). No es factible que pueda hablar con el contralmirante. Es un cargo demasiado alto y además está muy ocupado. Todos los intentos en ese sentido serán frustrados. Los mandos intermedios que consulten serán de la opinión de que el contralmirante o alguien de su estado mayor decidió que sería un desperdicio no aprovechar unos recursos en forma de gente entrenada y cualificada (ellos) que estaban a mano.

Antes de salir serán visitados por Kenshi, el informático de la otra partida. Lo verán muy triste y abatido. Les dirá que ha intentado contactar con Ibi pero no ha podido. Y está convencido que eso es cosa de Ibi no de las autoridades militares. Les explica, por si no lo han indagado antes, que



en la actualidad los droides con inteligencia artificial tipo Ibi son bastante abundantes y hasta tienen un estatus legal parecido al de una persona normal. Es decir, que pueden decidir qué hacer con su vida. Por lo visto ha aceptado un "empleo" como ordenador secundario en la nave. Se encargará de la supervisión y control de los sistemas vitales. Quizás con la nueva libertad adquirida Ibi ha decidido abandonar para seguir una nueva vida. Él está muy dolido con todo ello. Entiende que quiera formar su destino y todo eso pero pensaba que su relación era algo más. Muy entristecido se despide de los personajes.

## EL PLAN DE LOS ANTIGUOS

La realidad es que ha sido Ibi la que ha falsificado la orden de traslado. Y lo ha hecho siguiendo los planes que el antiguo le explicó en su día a fin de derrotar a los destructores. Dentro del cuerpo de los personajes jugadores y ocultos a cualquier escrutinio que no sea profundo usando la tecnología humana, hay pequeños artefactos con una maquinaria diseñada por los antiguos. Esta maquinaria está oculta en el cerebro. Es muy pequeña y ha sido construida con elementos biomecánicos de forma que se confunde con parte del cráneo. Es capaz de emitir un mensaje en código destructor usando radiación subespacial que es la forma cómo se comunican entre sí los destructores. El código fue sacado de los artefactos que dejaron los destructores en el sistema solar y después de siglos de des-criptación se pudo crear una réplica capaz de engañar a los miembros de los destructores cuyo nivel

de inteligencia sea lo suficientemente bajo (obreros, elementos de combate simples, etc.)

La maquinaria también puede proteger de la influencia mental de elementos menores, como las esferas, pero no de niveles superiores que son los que utilizan mensajería subespacial. Afortunadamente éstos no están emitiendo constantemente la señal para captar las mentes orgánicas, como las esferas, ya que su función suele ser otra.

El problema es que en realidad se necesita engañar a miembros de alto nivel que son los únicos que se comunican con la red superior y el núcleo de mando. La idea es que los personajes se acerquen lo suficiente a un dispositivo de nivel intermedio (de inteligencia baja) y emitan el código de identificación haciendo que les confundan con miembros de la especie destructora y no sean atacados. Eso les permitirá pasar desapercibidos entre destructores de nivel bajo durante un cierto tiempo que es el que necesita la maquinaria interior para desarrollar un código perfeccionado a partir de la interminable y constante cháchara entre dispositivos (emisión y recepción constante de órdenes y situación).

Una vez tengan el código mejorado podrán acercarse a un miembro de los destructores de alto nivel y, cuando estén a su alcance, se emitirá otro código especial disimulado en el de reconocimiento, una especie de virus informático, cuyo efecto es el de reducir el parámetro de aceptación de calidad dentro de la operativa de los destructores hasta el valor cero. Esto haría que sus procesos de producción siempre dieran como malas las nuevas unidades producidas y las enviaran a reciclaje. Creándose así un bucle continuo y recurrente de forma que fueran repitiendo el proceso indefinidamente.

Abreviando el plan tiene los siguientes pasos:

- 1) Acercarse a dispositivos de bajo nivel de los destructores y enlazar con ellos
- 2) Mantenerse con ellos el tiempo suficiente

- 3) Acercarse a un miembro de nivel superior e infectarlo

El problema es que los elementos de bajo nivel de los destructores podrían atacar a una distancia superior a la que ellos pueden emitir el código de identificación si el aproximamiento es sospechoso. De alguna manera habrán de conseguir acercarse a las máquinas obreras de bajo nivel sin ser detectados como objetos peligrosos.

#### EL PROYECTO IDAINA HIYAKU

Aquí se describen los detalles del proyecto para alcanzar Alfa Centauri. Este apartado aporta un montón de detalles técnicos pero se puede saltar ya que no es imprescindible para dirigir la aventura.

En el 2112 se descubrió la manera de generar antimateria en cantidades apreciables y cómo poder usar la energía producida en la desintegración materia - antimateria. En este caso nos interesa la aplicación de esta energía para acelerar una masa de gases que impulsa un cohete o nave espacial.

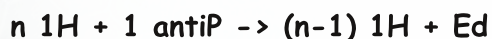
Una vez creada una masa considerable de antimateria, se puede combinar de forma contenida con materia ordinaria, hidrógeno por ejemplo, y usar la inmensa energía de la mutua destrucción para acelerar los gases de escape de nuestra nave. A partir del 2112 las potencias consiguieron estos dos factores importantes para nuestro propósito:

- Un método viable para crear antimateria de forma abundante aún a costa de un rendimiento mínimo (1% del material empleado). Entonces todas las potencias construyeron estaciones orbitales alrededor de Júpiter (o Saturno) para aprovechar la enorme cantidad de hidrógeno disponible. Estas estaciones fabricaron antimateria mediante reactores de fusión y la almacenaron en tanques de contención magnética. La tasa de producción en la actualidad es de 50 Tn al día por estación.

- Para almacenar la antimateria se emplea un sistema de contención mediante campos magnéticos dentro de contenedores especiales. Una consecuencia de ello es que la antimateria ha de estar eléctricamente cargada. Por ello se usan antiprotones.

## VELOCIDAD DE ESCAPE DE LOS GASES

Se usa la energía de desintegración de 1 antiprotón con un átomo de hidrógeno para acelerar una cierta cantidad de gas hidrógeno. Podemos escribir la ecuación de la reacción nuclear del siguiente modo:



La Energía de desintegración,  $E_d$ , se puede calcular con la ecuación de Einstein:

$$E_d = m_1 c^2$$

Donde la  $m_1$  es la suma de la masa del átomo de hidrógeno y el antiprotón. Asumiendo una conversión del 100% (un tanto fantástico) la velocidad sería:

$$E_c = \frac{1}{2} m_2 v^2$$

Donde  $m_2$  es la masa de los gases formados por el hidrógeno que no se ha desintegrado en la ecuación anterior:  $m_2 = (n-1) \text{ 1H}$ . Como empleamos la energía de desintegración para acelerar los gases  $E_c = E_d$ . Por tanto y despejando la velocidad de la ecuación anterior tenemos:

$$v = \sqrt{(2 \times E_d) / m_2}$$

La velocidad de escape depende del % de antimateria que empleemos en la mezcla con el hidrógeno. Aquí pongo algunos resultados para diferentes porcentajes:

Antiprotones (% en la mezcla)	V escape (%c)
10	71
9	67
8	60
7	55
6	50
5	45

Pero como a valores mayores del 50%c el valor de la distorsión relativista es muy importante hay que introducir el factor tau en las ecuaciones. La consecuencia es que a partir de cierto valor el aumento de porcentaje de antimateria apenas aumentaría la velocidad de escape al

acercarse ésta a la velocidad de la luz y hacerse Tau enorme. Aquí asumimos que la velocidad de escape máxima factible es del 50%c. Y que por motivos técnicos tampoco se puede sobrepasar el valor del 5% de combustible de antimateria. Todo ello nos limita a una velocidad máxima de los gases de escape del 45%c.

**Velocidad de escape gases = 45% c**

## LA ECUACIÓN DEL COHETE

Con una velocidad de escape tan grande ya podemos permitirnos el lujo de una nave con una gran proporción de carga útil. Así, usando la ecuación del cohete:

$$\Delta v = -v_e \ln \left( \frac{M + P}{P} \right)$$

Donde el incremento de velocidad es el de la nave después de la aceleración y:

$v_e$  = Velocidad de escape de los gases

$M$  = Masa del combustible

$P$  = Masa de la estructura de la nave

Podemos calcular la velocidad final después de consumir la cantidad de combustible  $M$ . En la Hakudo Maru la masa estructural junto con la carga es del 25%. Esto corresponde a la  $P$  de la ecuación. El 75% restante es combustible. Una parte del combustible se dedica a acelerar la nave hasta la velocidad que nos da la ecuación y el resto del combustible se emplea en la frenada (dejo un 1% de reserva). El resultado es el de la tabla de abajo

Al 30% de la velocidad de la luz y con una aceleración de 1 g tenemos:

- Tiempo de aceleración para llegar al 30%c: 107 días
- Tiempo en vuelo al 30%c medido en la Tierra: 13,0 años
- Tiempo en vuelo al 30%c medido en la nave: 12,4 años

Combustible aceleración	Combustible frenada	Masa estructural	Velocidad de crucero (máxima)
65% M	34% M	P = 25%	30% c

- Tiempo de frenada: 107 días
- Tiempo total del viaje medido en la Tierra: 13,6 años
- Tiempototaldelviajemedidoenlanave: 13,0 años

#### LA NAVE

Con estos parámetros se ha diseñado una nave capaz de llegar a alfa centauri y realizar una misión militar y de exploración capaz de colocar las primeras bases en los planetas que se considere adecuados. Eventualmente se podría retornar al sistema solar después de haber fabricado el combustible necesario para la vuelta. Para ello la nave contiene una fábrica que produce antimateria a partir de la conversión de hidrógeno en antiprotones utilizando un generador de fusión. Evidentemente necesita una provisión inmensa de hidrógeno, por ello la nave se ha de aproximar al gigante de gas para cargar sus depósitos y producir la antimateria necesaria. Otra parte del hidrógeno es convertido en deuterio. Los antiprotones creados son contenidos en tanques especiales mediante el uso de campos magnéticos. El proceso más lento es el de la producción de antimateria al ritmo de unas 50 Tn por día. De esta manera se tarda cerca de un año para producir las 16.000 Tn que precisa la nave.

#### PERSONAL DE LA NAVE

El segundo aspecto importante es el tiempo que dura el viaje: unos 14 años. Esto quiere decir que parte de la tripulación habría de viajar hibernada a fin de reducir su consumo durante períodos de tiempo que podrían oscilar entre medio año y un año. La dotación total de la nave es de unas 600 personas. Aquí hemos de contar que hay dos compañías de marines y la tripulación de las 8 corbetas con sus cazas y lanzaderas. Hemos de considerar dos tipos de personal:

- Gente de guardia:
  - o Tripulantes que manejan la nave: 52 personas que se dividen en dos turnos 25 personas al mando de un teniente.
  - o Mantenimiento: 24 personas en dos turnos de 12
  - o Ingeniería: 48 personas en dos

turnos de 24  
o Equipo médico: 8 personas en dos turnos de 4

- Marines, tripulación de corbetas, cazas y lanzaderas y equipo científico:
  - o 8 tripulaciones de corbetas incluyendo los pilotos de 4 cazas y una lanzadera.  $8 \times 28 = 224$  personas
  - o 2 compañías de marines.  $2 \times 101 = 202$  personas
  - o Equipo científico: 24 personas

**NOTA:** Los mandos y altos oficiales hace el turno a su medida.

El segundo tipo permanece hibernado durante la mayor parte del tiempo durante el viaje. Del primer tipo sólo se requiere en vigilia (me referiré a estado de vigilia a los que no estén hibernados) uno de los dos turnos para cubrir las guardias durante el largo y monótono viaje.

#### UNIFORMES Y COLORES

Toda organización militar tiene sus uniformes y éstos acostumbran a ser de colores diferentes. En concreto en la nave se lleva normalmente un uniforme de trabajo parecido a un mono de una sola pieza. Y tenemos las siguientes variedades:

- Tripulación: Mono blanco.
- Marines: Mono verde caqui.
- Marinería de las corbetas: Mono azul marino.
- Pilotos: Mono Rojo.
- Ingeniería y mantenimiento: Mono azul eléctrico.
- Seguridad: Mono negro (hay que hacer notar que los miembros del servicio de seguridad no están adscritos al mismo sino que son marines que hacen ese servicio como guardia. Para el servicio se cambian su mono verde por el negro).

Los altos oficiales y mandos acostumbran a llevar el uniforme militar que les corresponde en vez de un mono aunque tienen uno asignado.

## PLANOS Y DETALLES

En la tabla siguiente detallamos el volumen y el peso de los diferentes elementos que aparece en el plano esquemático adjunto:

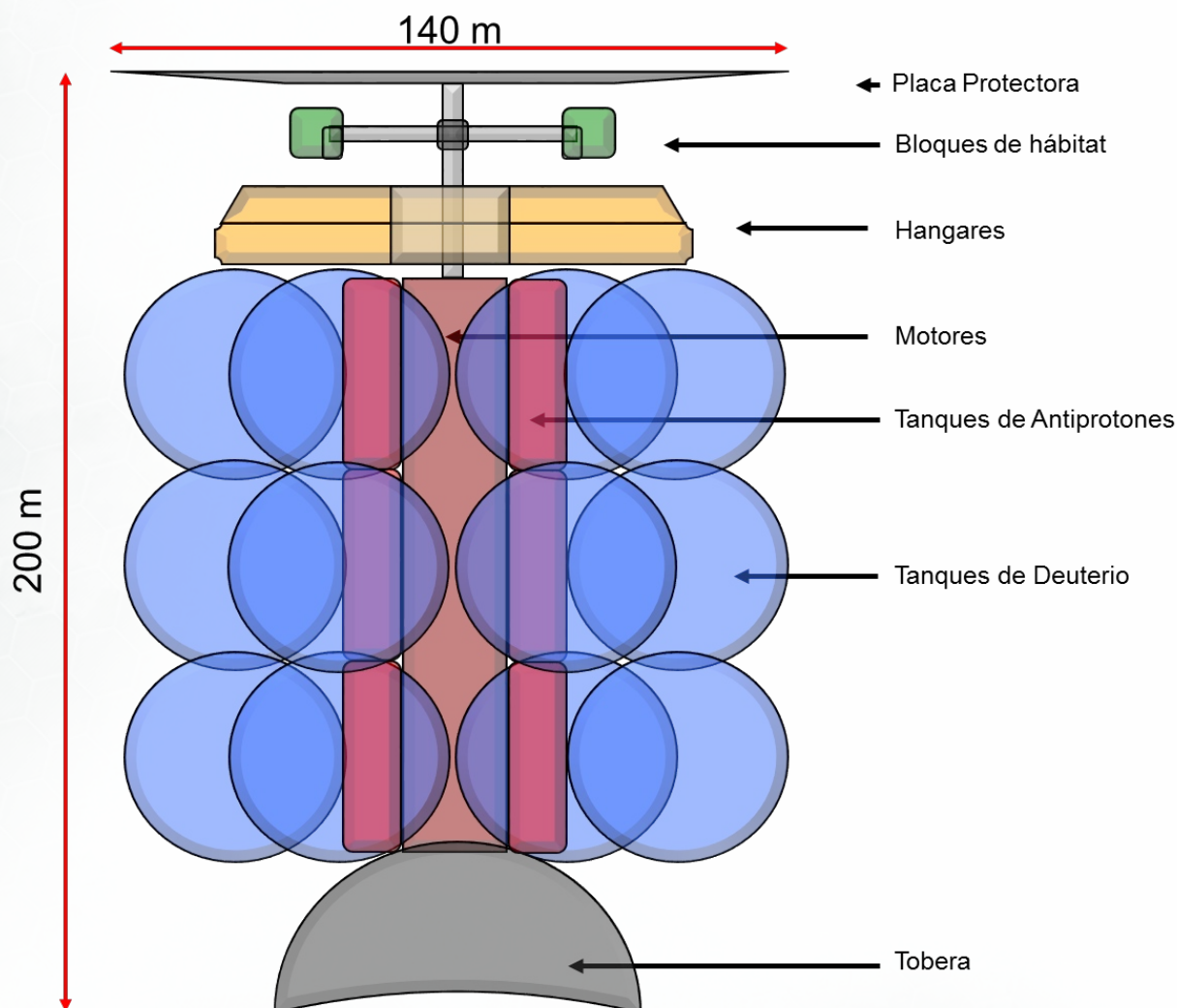
	N	V(tot)	M(tot)
Placa Protectora		20.000	15.000
Bloques de Hábitat	6	17.000	7.000
Hangares		140.000	40.000
Motores		46.000	18.000
Tanques de Deuterio	18	1.150.000	300.000
Tanques de Anti-protones	18	80.000	16.000
Tobera		20.000	16.000
Conexiones y peso muerto			8.000
		1.473.000	420.000

rascacielos. Un portaviones moderno puede tener 300 m de largo pero tan solo unos 80 de ancho. En definitiva: es algo inmenso. Su construcción se hizo en la órbita de la Tierra, en uno de los puntos de Lagrange, y tardó varios años. Una vez construido hizo su primer viaje hasta Júpiter para cargar el combustible que se había fabricado en la estación orbital japonesa durante un año. Está construida con materiales súper-resistentes y extremadamente ligeros para minimizar su peso sin perder capacidad de protección. Sus paredes se componen de varias capas ideadas para aislar el interior de los peligros del espacio. Describo a continuación sus elementos:

## DESCRIPCIÓN DE LOS ELEMENTOS

Esta nave de 420.000 toneladas tiene 200 m de alto por 140 de ancho. Es más alta que la mayor parte de los

**Placa Protectora:** Es una placa circular de unos 3 m de grueso y 140 m de diámetro. Hecha de un material muy resistente capaz de absorber las partículas y átomos libres en el espacio protegiendo así la nave de cualquier impacto.



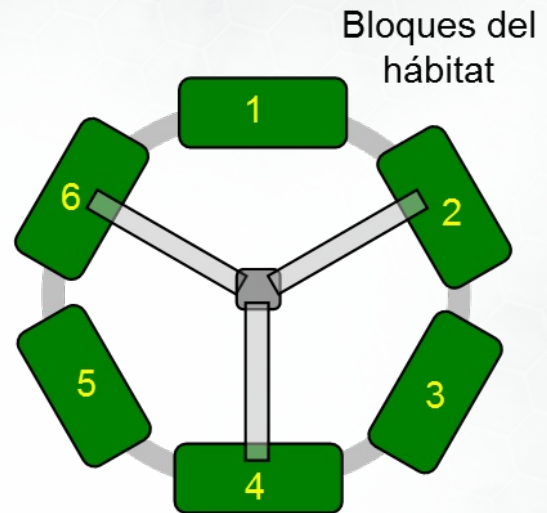
**Bloques de Hábitat:** Es una rueda colocada perpendicularmente al eje de la nave. En ella están los seis bloques de hábitat (ver esquema) de 12 metros de ancho x 12 metros de alto x 24 metros de largo. Los bloques pueden cambiar su orientación (hacia donde apunta el suelo). Durante la aceleración el suelo apunta en la dirección del eje de la nave en sentido contrario al movimiento. Pero cuando se para la aceleración, se hacen girar los módulos sobre su eje longitudinal de forma que el suelo apunte al exterior. Es entonces cuando la rueda empieza a girar para simular una gravedad artificial. Durante la frenada vuelven a la posición con el suelo contrario al movimiento y la rueda deja de rotar. Cada bloque tiene cuatro pisos llamados cubiertas. Los tubos de unión al eje acceden al piso superior, entre bloques al central.

- Bloque 1: En este bloque se encuentran los lugares de trabajo:

- o Cubierta 1: Puente de mando. Sala del ordenador. Salas de reuniones. Salas de descanso.
- o Cubierta 2: Enfermería: Con quirófano y salas aisladas para enfermos. Capaz para 20 personas. Habitaciones personal médico (8 personas). Cuartel de seguridad: Equipo de guardia para emergencias. No solo de combate sino también antiincendios, de rescate.
- o Cubierta 3: Habitaciones para oficiales mayores (capitanes del ejército y tenientes comandante, 12 personas). Salas de reuniones.
- o Cubierta 4: Habitaciones VIP para Mandos (12 personas).

- Bloques 2 y 6: Habitaciones de la marinería, clase de tropa y mecánicos. Hay tres niveles con habitaciones para 84 personas cada uno que hacen un total de 252 personas por bloque. Los comedores están en el segundo nivel que es el que está conectado a los otros hábitats, donde hay también varias salas de descanso, un gimnasio y las habitaciones para los tenientes de las compañías y las corbetas (8 personas).

- Bloque 3: Jardín y tanques hidropónicos. Salas recreativas. Sala de cine que ocupa dos niveles en altura.

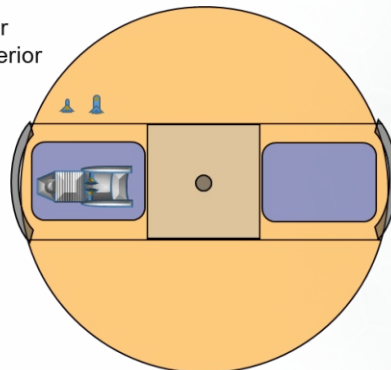


- Bloque 4: Talleres: Reparación y fabricación de piezas menores. Almacenes (aquí, entre muchas cosas, están almacenados 20 robots de combate).

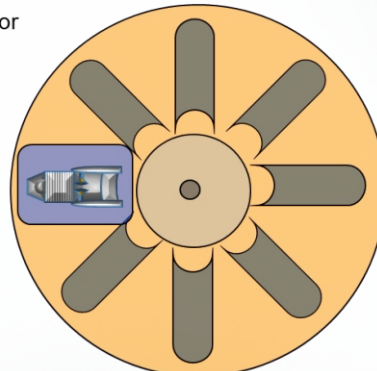
- Bloque 5: Habitaciones del equipo científico (24 personas). Laboratorios: de análisis tanto químico como biológico capaces de sintetizar productos químicos o farmacéuticos.

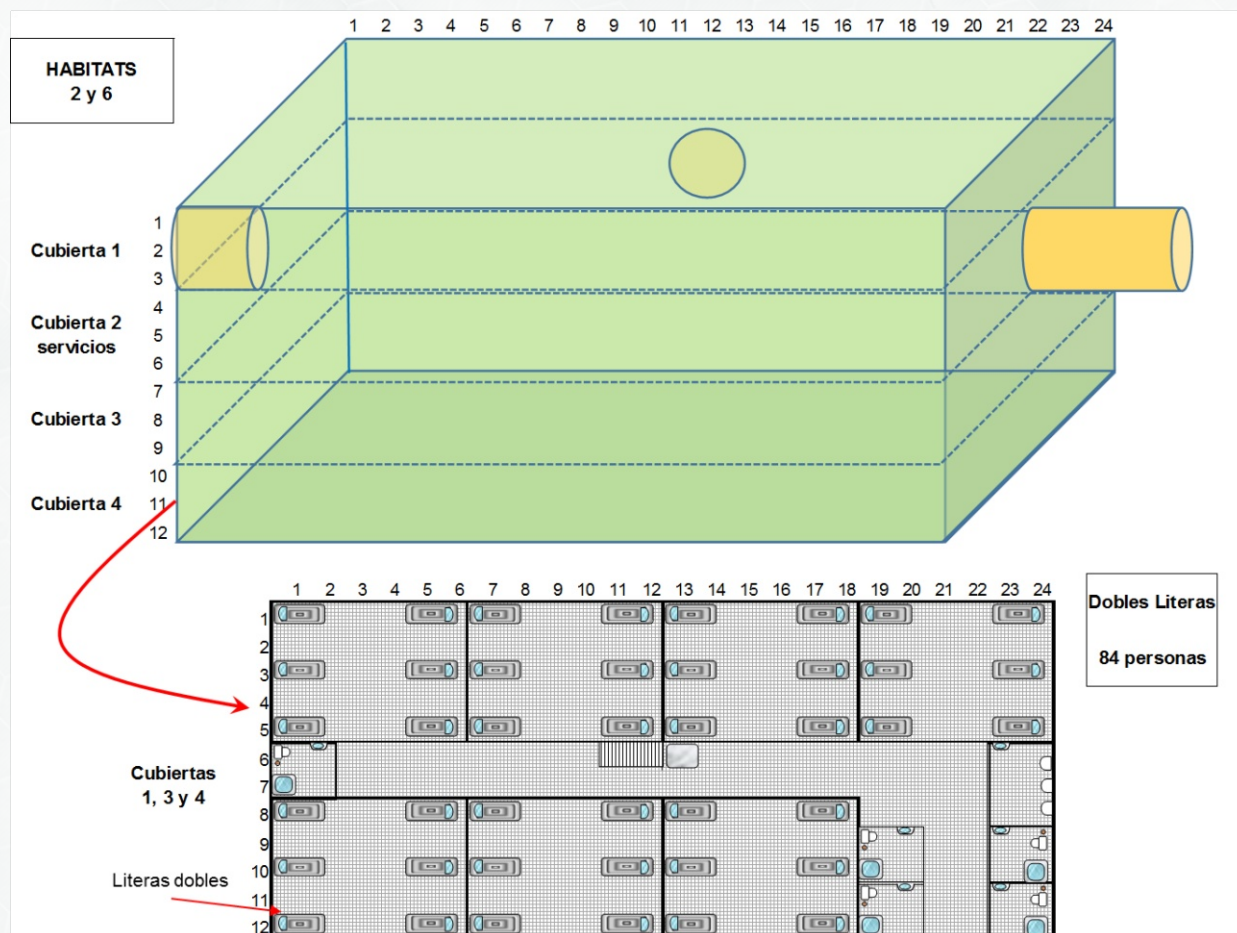
**Hangares:** Los hangares son cilindros enormes de unos 100 m de diámetro que están divididos en dos niveles de 15 metros de alto, como se puede observar en el esquema de la nave. El nivel superior

Hangar  
Nivel superior



Hangar  
Nivel inferior





contiene las dos pistas con sus compuertas de acceso al exterior. La entrada y salida de naves se controla mediante agarres magnéticos de forma automática. Hay una plataforma ascensor que eleva la nave escogida del nivel inferior donde están almacenadas.

En los dos laterales del primer nivel se almacenan lanzaderas (las 8 que no están en las corbetas), naves-obra, sondas, etc. También hay una pequeña fábrica de extracción de hidrógeno, desmontada y empaquetada, que es la que se montará cuando se esté en órbita de la gigante de gas.

En el nivel inferior se almacenan las corbetas. Naves grandes de 30 metros de largo por 12 de ancho. Este nivel puede girar alrededor de su eje central de forma que se puede colocar la corbeta requerida debajo de la plataforma elevadora. La parte central de ambos niveles contiene talleres.

Todo el sistema está automatizado y controlado por robots con múltiples articulaciones en forma de araña. Hay que recordar que aquí sólo hay gravedad

durante la aceleración y el frenado. La mayor parte del tiempo y, de hecho, en los momentos en que se suelen utilizar las naves, no hay gravedad.

**Motores:** Aquí no sólo están los motores de impulso y los generadores de energía sino también la fábrica de antimateria a partir del hidrógeno. Esta parte sólo se utiliza durante el proceso de recarga del combustible.

**Tanques de Deuterio:** Dieciocho depósitos esféricos conteniendo deuterio líquido, capaces de almacenar más de 16.000 Tn cada uno.

**Tanques de Antimateria:** Dieciocho tanques especiales de contención de antimateria, capaces para 900 Tn. Dotados con un sistema de campos magnéticos a fin de contener el plasma de antiprotones flotando en su interior.

**Tobera:** Es una enorme semicircunferencia metálica de un material altamente resistente a la temperatura, capaz de enfocar el plasma de hidrógeno saliente recibiendo así el empuje que impulsa la nave.

## NAVES AUXILIARES

Esta enorme nave puede llevar varias naves más pequeñas. Algunas no son más que robots diseñados para recorrer el exterior de la nave: reparaciones, cambio de elementos, etc. Tienen un cuerpo central ovoide, capaz de contener una persona, dotado de múltiples articulaciones que le hacen parecer una araña. El hecho de que una persona pueda viajar en su interior es un elemento raramente utilizado. Normalmente son controladas remotamente. Se impulsan mediante sus cuatro extremidades o con pequeñas descargas de gas. Hay un número muy grande de ellas y los talleres del hangar pueden fabricar más si es necesario.

**Drones (kumo):** Naves obreras ideadas para las operaciones en el exterior de la nave: reparaciones, cambio de elementos, etc. Tienen un cuerpo central ovoide, capaz de contener una persona, dotado de múltiples articulaciones que le hacen parecer una araña. El hecho de que una persona pueda viajar en su interior es un elemento raramente utilizado. Normalmente son controladas remotamente. Se impulsan mediante sus cuatro extremidades o con pequeñas descargas de gas. Hay un número muy grande de ellas y los talleres del hangar pueden fabricar más si es necesario.

**Sondas:** Naves parecidas a los satélites artificiales actuales. Con un pequeño motor de impulso de materia-antimateria capaz de viajes interplanetarios y repleta de detectores de todo tipo. Hay un número muy grande de ellas y es posible fabricar más.

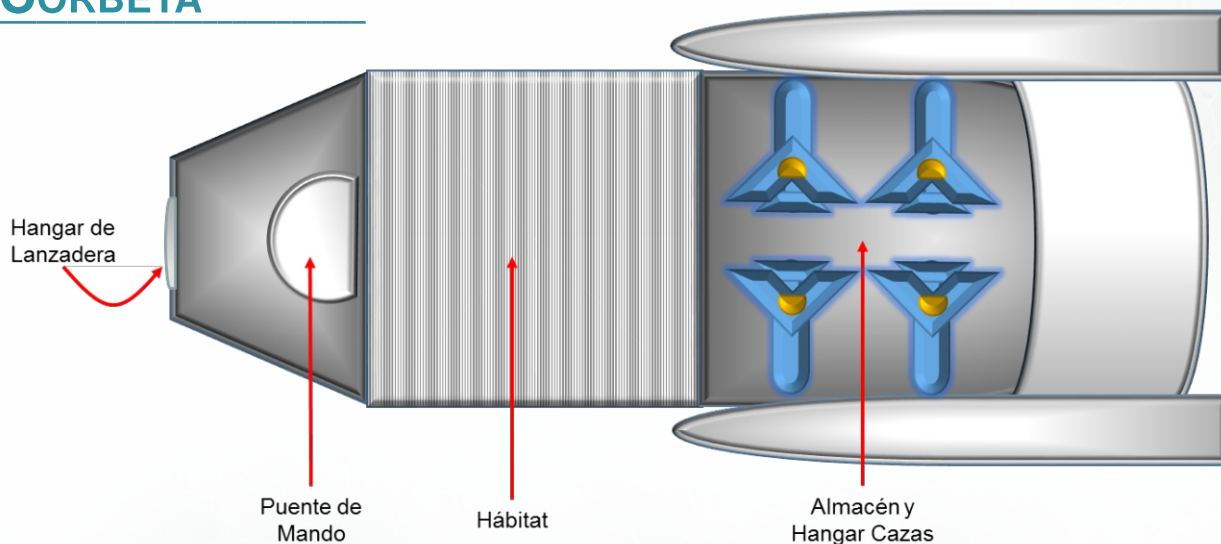
**Cazas (nakagimas):** Cazas de combate, de unos 4 metros de largo y parecidos a los cazas de ala ancha actuales con asientos para dos personas. Son capaces de vuelo atmosférico y tienen un motor de impulso de combustible químico que puede funcionar en el vacío del espacio. Cada corbeta tiene 4 cazas.

**Lanzaderas (Yakosuka):** Parecidas a los cazas pero algo más grandes, de unos 6 metros de largo. Pueden llevar hasta 8 personas cómodamente. Tienen una gran capacidad de carga y una potencia de combate mínima. Tienen un motor de antimateria para los viajes largos y otro químico para las maniobras de aterrizaje en planetas y desplazamientos atmosféricos. Hay uno en cada corbeta y 8 más en el hangar.

**Corbetas (Kaze):** Son ocho naves grandes, de 30 metros de largo y unas 1200 Tn. Tienen un motor de antimateria. Sus depósitos de combustible sólo suponen un 5% del peso total (60 Tn de combustible de las que 3 son de antiprotones) que les permite hacer 50 maniobras de impulso antes de repostar: normalmente ejercen una aceleración de 1 g durante unas 4 horas para llegar a una velocidad de crucero que les permite recorrer una unidad astronómica en 12 días (cuando llegan cerca del destino han de frenar durante otras 4 horas). Esto quiere decir que para un viaje estándar gastan dos impulsos de los 50 de que disponen. La sección central de la nave (unos 15 m) puede rotar dotando de gravedad artificial a la tripulación.

Tiene capacidad para 40 personas: 28 tripulantes y 12 marines. Pueden llevar una lanzadera y cuatro cazas, además de una cantidad apreciable de sondas (20 - 30) y una unidad de robots de combate (20 robots). No están pensadas para aterrizar aunque se podría hacer en caso de emergencia. Para descender a un planeta tienen las lanzaderas. Detalle de la tripulación:

## CORBETA



- 12 marinería
- 8 especialistas
- 5 pilotos (4 cazas, 1 lanzadera)
- 2 sargentos
- 1 teniente de marina (capitán de nave)

Además cada corbeta puede llevar un pelotón de marines: 1 sargento, 1 soldado especialista, 2 cabos y 8 soldados fusileros (12 personas).

#### UN LARGO VIAJE

El viaje dura mucho tiempo, 13 años, pero la mayor parte del tiempo se pasa en hibernación. De todas formas el máximo tiempo permitido por las regulaciones vigentes para la hibernación se de 6 meses. Así que la mayor parte de las 600 personas que transporta la nave hace sueños de 6 meses, un mes de vigilia y vuelta a la hibernación. Este ciclo de 6 meses hibernados + 1 de vigilia hace que la duración total despiertos de la gente durante el viaje sea de unos 22 meses, casi dos años. Como durante la hibernación los sistemas vitales se ralentizan, el envejecimiento es mínimo y la edad física del cuerpo viene a ser de esos dos años.

No todo el mundo sigue ese ciclo. La tripulación de la nave que ha de hacer guardias sigue un ciclo más desfavorable: 6 meses de hibernación y 6 meses de vigilia. Para ellos el tiempo transcurrido en vigilia es de 6 años y medio. Pero eso sólo afecta a 124 personas (tripulación + mantenimiento + ingeniería). Los personajes de los jugadores tienen el turno normal. De hecho como "adjuntos al servicio de seguridad" siempre que están de vigilia su función es de servicio de seguridad. Pero no están adscritos a ninguna unidad en concreto ya que el servicio de seguridad de la nave no existe propiamente dicho. Esta función es ejercida por turnos por alguno de los pelotones de marines de entre las dos compañías a bordo. Básicamente su presencia descarga considerablemente la función de servicio de seguridad de los marines. Y, de hecho, ésa se supone que será su función una vez lleguen a alfa centauri (con todo el mundo en vigilia).



El servicio de vigilancia en la nave durante el viaje puede ser muy aburrido. Hay que pensar que, además de ellos, hay las 62 personas de guardia que están en vigilia, de las cuales unas 20 están durmiendo y otras 20 trabajando en un momento dado. Y también están los que tienen el turno de vigilia normal, unas 75 personas, de las cuales habrá unos 25 de descanso y otros 25 trabajando en un momento dado. Es decir que personas que no estén durmiendo o trabajando con las que puedan interaccionar durante su guardia habrá unas 40-50. Todo y así puede ser que alguna vez hayan de acudir para frenar una reyerta, apagar un incendio o similar. Su mando directo es el oficial de guardia (hay 4 tenientes de marina de la tripulación que se turnan esa función: dos en hibernación y 2 en vigilia) que normalmente estará en el puente.

Con todo lo dicho, el master aún puede organizar alguna jugra de su cosecha. Quizás una relación amorosa, (¿había mencionado que uno de los tenientes de guardia es una mujer muy guapa?) o algún incidente en los entrenamientos de los pilotos (no hay ninguna razón para que estos no salgan de la nave en sus cazas siempre y cuando se mantengan a la sombra de la pantalla de protección) o esa mascota que alguien trajo a pesar de las ordenanzas en contra y que ahora se ha escapado, o que la está liando parda, o las dos cosas (mejor si su dueña es alguien importante, ¿la teniente comandante médico?, ¿un científico? De forma que tengan que ir con cuidado con el bicho). Además la mascota puede ser obra de la bio-ingenería ¿Qué tal un dragoncito volador que lance llamas?

## EL INFILTRADO

Pero no vamos a dejar que nuestros jugadores se aburran, ¿verdad? Por eso aquí planteamos un problema serio.

El sargento Fusako Nagata, uno de los técnicos de mantenimiento, no es en realidad quien dice ser sino un miembro del ejército rojo japonés (Nihon Sekigun) que ha conseguido entrar como miembro de la tripulación de la nave suplantando al verdadero Fusako. La suplantación no solo ha sido cosa de falsificar papeles sino también ha tenido que pasar por la cirugía plástica, cambio de huellas dactilares, trucos para pasar los test de ADN, etc. Pero todo esto será descubierto tarde o temprano en la Tierra y él es plenamente consciente de ello. Por eso su plan ha de realizarse antes de que la nave haga su primera comunicación con la central que, por motivos de índole tecnológica, no se podrá hacer hasta que la nave no disminuya la velocidad.

La maniobra de frenada es un proceso complejo en el que la nave realiza un giro de 180° para enfocar los propulsores en la dirección contraria al avance. Esta maniobra requiere la presencia de toda la tripulación (unos 58 hombres), es decir, durante unos días no hay gente de la tripulación hibernada. Nagata (utilizaré su nombre falso para referirme a él) pretende hacerse con el control de la nave neutralizando a todos los que haya en vigilia y luego manteniendo a todo el mundo en hibernación. Por tanto ha de actuar después de que se realice esta maniobra porque si no, no podrá realizarse. Por ello prefiere esperar a que se haga la maniobra. Incluso aguardar hasta que la mitad de la tripulación entre de nuevo en hibernación. A fin de cuentas la comunicación con la base no será posible hasta que no se reduzca la velocidad por debajo del 10% de la de la luz y para eso aún se tardaran 70 días desde el momento en que se inicie la frenada. Su plan es sencillo:

- Primero neutralizar al ordenador central con un potente virus informático que lleva en su portátil.
- Segundo matar a toda la gente de guardia y a la que esté en ese momento en vigilia mediante un gas venenoso de acción rápida (él se habrá puesto un máscara).

- Y finalmente limpiar la atmósfera de la nave y proceder a cambiar los programas de hibernación para mantener a todo el resto de personal en ese estado indefinidamente.

Para más seguridad activará una de las 20 unidades de robots de combate que hay almacenados en el bloque 4 y los programará (ahora que domina las funciones del ordenador central) para que sólo le obedezcan a él y vayan eliminando a todo el personal que vean vivo. Siempre puede haber alguien que no haya caído por el gas venenoso y que haya que eliminar "a mano".

Los personajes jugadores están en estado de vigilia pero fuera de servicio. Quizás durmiendo o pasando el tiempo en los muchos centros de recreo de la nave. Es interesante que varios de ellos (o todos) estén en el mismo sitio en el momento de ataque. Y es obligatorio (si quieres seguir jugando con ellos) que no estén en el módulo1.

## NO HAY PLAN PERFECTO

La primera parte del plan sale casi a la perfección. El virus neutraliza al ordenador central y el gas empieza a expandirse por todos los bloques de hábitat. Solo está a salvo un equipo de mantenimiento que estaba haciendo reparaciones en el exterior, otro de ingeniería que estaba revisando los motores y unos pilotos que estaban en el hangar. El resto del personal en vigilia va siendo asesinado por el gas a medida que éste se extiende. Una vez inhalado la muerte es cuestión de segundos. Unas 100 personas corren peligro de muerte...

Pero su plan no tenía en cuenta, mejor dicho, no podía tener en cuenta a Ibi. Como ordenador secundario encargado del mantenimiento vital tiene control de todos los aspectos del mismo: temperatura, humedad, recirculación y purificación del aire. Al recibir el ataque del virus, el ordenador central quedó bloqueado lo que fue detectado a tiempo por Ibi que pudo desconectarse de la central evitando así su ataque. Al ver lo que le sucedía a la gente dedujo lo del ataque del gas cortando la transmisión del mismo al resto de los bloques. No puedo evitar que el bloque 1, el del puente de mando, fuera afectado y toda

la gente allí murió. Pero al menos salvó a la mayor parte. De las 137 personas en vigilia sólo han muerto 35.

Al ver que su plan era boicoteado de algún modo (sin saber exactamente cómo) Nagata cerró la comunicación con el bloque 1 y ordenó a los robots de combate que tenía bajo control que fueran bloque por bloque y mataran a toda persona con la que se encontraran. Entonces se inició una batalla informática por el control de los sistemas entre Nagata, con todos los recursos del ordenador central, contra Ibi con su habilidad superior.

Mientras la batalla informática tenía lugar, Ibi necesitaba que alguien con recursos se enfrentara a los robots y sólo conocía a unos locos con la capacidad de suicidio necesaria: los personajes jugadores. Así que los localiza mediante las cámaras de la nave (al menos a un grupo de ellos) y hace que su imagen avatar (la hadita voladora) aparezca en alguna de las terminales cercanas. O esto o una voz muy reconocible que les indique que vayan a una terminal. Hay que tener en cuenta que Ibi está luchando contra la central controlada por Nagata y que sus recursos son limitados.

Una vez pueda comunicarse les explicará rápidamente la situación y les indicará que hay un depósito con armas en un lugar secreto de este bloque. De hecho hay lugares así en todos los bloques, su situación sólo es conocida por los oficiales de cierto rango. Esto es así a fin de tener cierta ventaja ante un posible motín. Allí encontrarán armamento (ellos van desarmados si no están de guardia) y trajes de combate (sistema vital autónomo y armadura 4). Ibi les dice que necesitarán también explosivos para abrir el acceso al bloque 1. Quizás se los puedan fabricar en los laboratorios de química. Su misión es:

- a) Conseguir acceder al centro de armas sin que los robots asesinos acaben con ellos.
- b) Una vez armados y con un traje de combate dirigirse hacia los laboratorios de química y convencer a los aterrorizados científicos para que les fabriquen explosivos.
- c) Ir hasta el acceso al centro de

mando y, mientras tanto,

- d) Destruir a los robots que se encuentren en su camino.

A partir de aquí la cosa se convierte en una sucesión de escaramuzas y combates varios con la posibilidad de tener que salvar a un grupo de gente de robots asesinos. Cuando al fin lleguen al conducto de acceso al bloque 1 verán la gran compuerta cerrada. Esta compuerta es enorme y maciza y su mecanismo de abertura manual ha sido bloqueado por uno de los robots. La única posibilidad es intentar acceder por los conductos auxiliares de reparaciones cuya entrada también está bloqueada pero la compuerta de acceso es más pequeña y es factible usar los explosivos que les habrán fabricado para abrirla. Eso sí, son explosivos "caseros", así que quizás fallen un poco.

Si consiguen abrir podrán entrar al conducto auxiliar. Este es estrecho, lleno de tuberías, válvulas, cables y demás parafernalia. Nagata, consciente del avance de los personajes, intentará boicotear su avance. Habrá desconectado la luz, intentará que alguna tubería estalle por sobrepresión, provocará cortocircuitos que causaran incendios, cerrará paneles de acceso (que se podrán abrir manualmente), etc. Pero es de esperar que los personajes consigan superar estos inconvenientes y, al final, sólo le quedará el refugio de la sala de control, donde se parapetará fuertemente armado y dispuesto a vender cara su vida. Los personajes podrán avanzar dentro del bloque 1 sin demasiados problemas (puertas cerradas, chispazos, explosiones fortuitas de conductos por sobrepresión, algún incendio y cadáveres esparcidos por doquier). Pero al final llegarán a la puerta de la sala de control que es blindada y estará bloqueada. No hay más remedio que volver a usar explosivos aquí. El final será sin duda violento.

Cuando todo acabe Ibi ya habrá eliminado al virus y podrá acceder al ordenador central volviéndolo a activar. Se sacará de hibernación al otro turno de guardia que habrá de permanecer en vigilia el resto del viaje. También se despertará a los altos mandos que serán informados de todo. Lo normal es que los personajes sean felicitados y se les otorgue alguna

distinción (una medalla, mención, etc)

Si los personajes intentan contactar con Ibi ahora, ésta les responderá tímidamente. Pero intentará responder a las preguntas de forma clara (recuerda que no puede mentir). Dirá cosas como: "comprendí que era mi destino cambiar de vida y abandonar a Kenshi", o "mis nuevas obligaciones me mantienen muy ocupada", o, sencillamente, "no es el momento".

#### SUEÑOS Y PESADILLAS

Hago aquí un inciso para mencionar un fenómeno que sufrirán los personajes al despertar de los períodos de hibernación: A veces recordarán un sueño que habrán tenido durante la misma. Si preguntan a un médico o a algún experto les explicará que no es raro el retener algún fragmento de ensoñación al despertar. Aunque en realidad ese sueño no se ha tenido durante la hibernación sino durante el proceso de despertar (que puede durar hasta 1 o 2 horas). En el caso de los personajes se dará la circunstancia de que el sueño siempre es el mismo y que a cada repetición parece más claro y completo. Esto en realidad es debido a que la barrera mental impuesta por los antiguos se va debilitando con el tiempo y alguna información emerge en el subconsciente que da información en forma alegórica. Esto sólo sucede al despertar de un sueño muy profundo, no en un despertar normal.

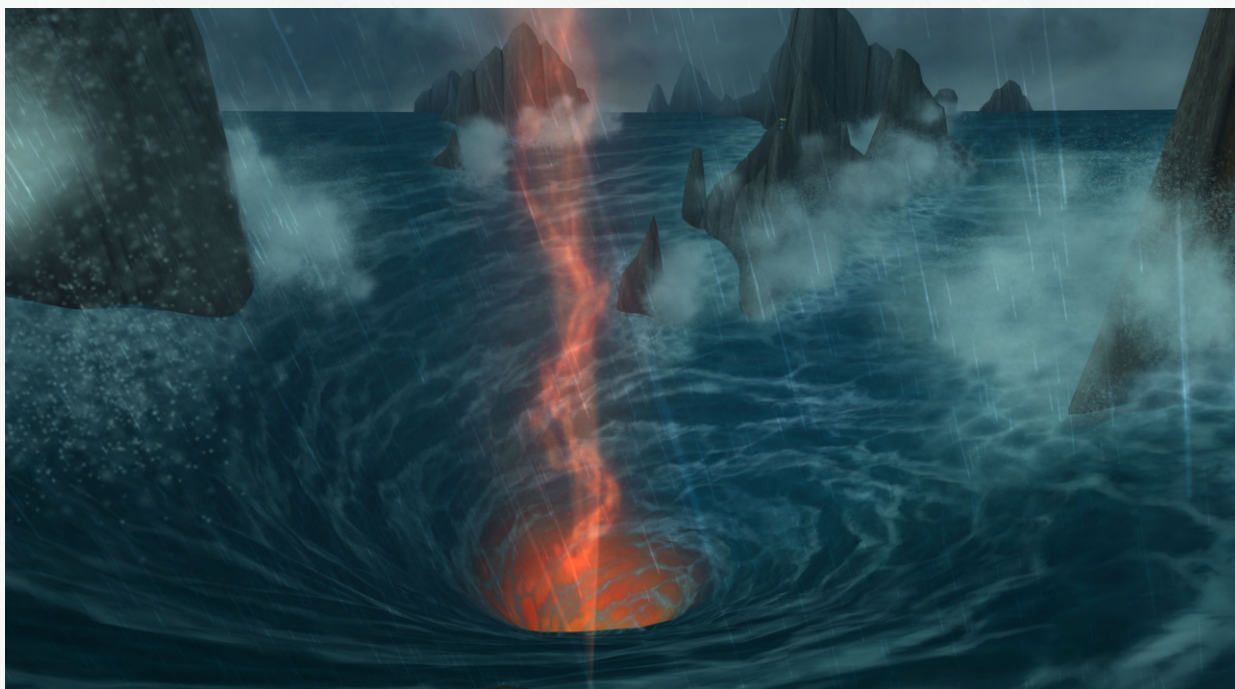
Para saber si se produce este fenómeno hay que hacer una tirada por Voluntad. Al principio la dificultad es muy alta: 16 (la primera tirada sucede al despertar después de la hibernación de 50 años) pero baja en 1 punto por cada salida de hibernación posterior. Una vez pasada la tirada el personaje tiene el sueño aunque de forma muy difusa. Descríbele sólo el inicio del mismo. A partir de ese momento ese personaje volverá a tener ese mismo sueño (ya sin tener que tirar) y cada vez será más nítido y podrás leerle más texto. Esto hará que al principio sea un fenómeno de uno o quizás dos personajes pero que a medida que avancen en el viaje, sean cada vez más los que sufren sueños raros (y sólo al salir de hibernación).

Otro aspecto de los sueños es que son distintos para cada personaje. Por eso

ahora paso a describir varias posibilidades aunque tú puedes inventarte otra si quieres. La descripción es la del sueño nítido pero sin detallar cosas como nombres, identificación de rostros, etc. Si el personaje ha repetido el sueño más de tres veces, reconocerá las caras, nombres de los seres u otros elementos de su sueño. De hecho en la quinta repetición del sueño puedes, si quieres y tienes más descripciones de sueño que jugadores, pasar al inicio de otro sueño. Aquí damos 6 posibilidades aunque dos de ellas, la 5) y la 6) están pensadas para un personaje en concreto.

1)Estas en un bosque tupido y oscuro. Hay sombras que se mueven en torno de los árboles. Se mueven muy rápido y parecen amenazadoras. Vas avanzando con dificultad, cortando el espeso follaje con tu machete hasta llegar a un claro del bosque. Te das cuenta de que no ibas solo, te acompañan varias personas vestidas de forma extraña (\*). Y, de repente, sois atacados por unos seres horrendos. Inmensas arañas que caen desde los árboles. Luchas codo a codo con tus compañeros pero las arañas siguen acercándose y cada vez son más, y más. Entonces, desde la oscuridad, surge una araña enorme, gigantesca, sus ojos brillando de malignidad, sus mandíbulas excretando un líquido viscoso que avanza hacia ti lentamente, tragándose la luz a su paso. La oscuridad te envuelve y te despiertas gritando, tu cuerpo cubierto de sudor.

2)Estas subiendo por la ladera de una colina, avanzando pesadamente ya que la inclinación es elevada. En lo alto se ve un resplandor tenue. El cielo está despejado y lleno de estrellas aunque no es de noche. La subida se hace interminable pero al final puedes vislumbrar la cima. Allí hay tres figuras que parecen esperarte y te das cuenta que junto a ti hay otras personas vestidas de extraña manera que te acompañan (\*). Al final llegáis juntos a la cima donde las tres figuras son personajes de la novela El Mago de Oz (el soñador ha de haber leído el libro o visto la película). Los personajes son: La Bruja buena del norte (una chica muy joven con una varita, una diadema en el largo pelo y alitas), El Mago de Oz (un anciano con un gorro puntiagudo, una



barba blanca muy larga, vestido de mago blanco que se apoya en un largo palo) y el Hombre de Hojalata (un robot de combate con una O muy grande en el pecho). Los tres están hablando entre sí e ignorando a las personas que se han acercado. Están al borde de un precipicio desde el que se ve el mar muy abajo, donde hay un enorme remolino en cuyo centro hay una densa nube de oscuridad muy inquietante. Las sombras en su interior se mueven y sus cambiantes formas sugieren la presencia de un inmenso octópodo, como el fabuloso Kraken de las leyendas. La conversación es como sigue:

- o **La Bruja:** Sí, lo entiendo, han de acercarse pero, ¿no hay otra manera? Parece muy peligroso
- o **Mago:** Es necesario, no hay otra manera y la vida de todo el mundo depende de ello.
- o **El Hombre de Hojalata:** Y yo me he de esconder, ¿cierto? Ya sabéis que se me da muy mal mentir. Cuando lo hago pierdo la cabeza. ¿pero podré ayudarlos al final?
- o **Mago:** sí, al final sí, pero no antes

Entonces un gran vendaval te arrastra hasta el borde del precipicio y te arroja hacia el mar, hacia el centro del gigantesco remolino que parece querer engullirte. Caes, caes y la oscuridad te envuelve. Te despiertas gritando, tu cuerpo cubierto de sudor.

3) Avanzas por una cueva oscura y húmeda con la única iluminación de la antorcha que llevas en la mano. El avance es laborioso ya que el túnel se tuerce y se divide constantemente de forma que, al final, pierdes la orientación dentro de ese laberinto de pasillos. Estás desesperado y no sabes por donde ir pero entonces recuerdas unas palabras: hay que ir hacia el lugar más oscuro y adentrarse en la boca de la maldad. Solo así, de la oscuridad más profunda, surgirá la luz. Entonces tiras la antorcha y avanzas hacia las sombras. Entrás en la densa negrura donde pronto pierdes el sentido de la dirección. Pero sigues avanzando, palpando con las manos, arrastrándote de rodillas y metiéndote por agujeros estrechos de los que no sabes si podrás salir. Al final tus ojos se acostumbran a esa oscuridad y de repente te das cuenta que estás en una gran caverna. Frente a ti hay un agujero abierto en el suelo, una especie de grieta enorme cuya negrura destaca en la oscuridad. Te das cuenta que no estás solo. Junto a ti hay otras personas que parecen estar buscando lo mismo que tú (\*). Os acercáis al borde de ese abismo y entonces, de las sombras que os rodean, salen unos seres horribles, parecidos a humanos desfigurados con grandes bocas rellenas de dientes y armados de garrotes y cuchillos. Os atacan y vosotros lucháis desesperadamente pero no podéis evitar acercaros al borde del abismo. Al final resbalas y caes lentamente hacia la

oscuridad. Te despiertas gritando con tu cuerpo cubierto de sudor.

- 4) Estas cabalgando una extraña montura. Se trata de un ave mítica de gran tamaño, un águila gigante, con plumas doradas, afilado pico y poderosas garras, con la parte inferior de león de pelaje amarillo, musculosas patas y rabo. Vuelas en medio de una espesa niebla, agarrando los correajes y sentado a una silla de montar bien sujeta al animal. Estas buscando algo y das vueltas sobrevolando el vacío. Pero vas a ciegas, sin ver el suelo, ni nada alrededor, solo los vapores de la niebla que te rodea. De pronto la niebla desaparece y surge un paisaje cubierto por espesas nubes. Ante ti, elevándose desde el suelo y alcanzando el cielo, a kilómetros de altura, se alza un enorme tifón que destruye todo en el suelo a su paso. Ves que no estás solo, hay varias personas vestidas con extraños ropajes que como tú, cabalgan el mismo tipo de criatura (\*). La fuerza del tifón es enorme y os arrastra sin que vuestros intentos por evitarlo sirvan de nada. Te acercas a la pared de aire que gira a gran velocidad y puedes ver cosas flotando, arrastradas por la fuerza del viento: árboles, piedras enormes, muebles, animales, todo pasando rápidamente ante

ti. Luchas pero tus esfuerzos son inútiles. Inexorablemente te acercas al torbellino, tan cerca que hasta puedes ver más allá del muro de viento, en la zona en calma del centro. Y lo que ves te aterra, hay una presencia oscura en el centro. Algo enorme y poderoso que emana pura maldad. Y tú avanzas hacia él, atravesando la cortina de viento y precipitándote hacia esa oscuridad que te envuelve en un abrazo gélido. Te despiertas gritando con tu cuerpo cubierto de sudor.

- 5) Estás en el centro de un gran anfiteatro, como uno de los tiempos de la antigua roma (si alguien aceptó el reto del señor orco este sueño es mejor que lo tenga él). Vistes de gladiador, con una espada en la mano y un tridente en la otra. Hay unos personajes vestidos de forma extraña sentados cerca, parecen de tu equipo pero se mantienen al margen (\*). En las gradas el público grita enfervorecido y en el palco principal el Emperador está sentado, mirándote con tristeza. Es un hombre muy viejo, el cabello blanco, la toga blanca, con un cetro de marfil en la mano. A un gesto suyo suenan las trompetas y se hace el silencio. Frente a ti avanza un gigante, de unos tres metros de altura, muy musculoso, vestido tan solo



con pieles y armado con una gran porra de un tamaño imposible para un ser humano. De hecho él no parece muy humano. Su piel es verdusca, está desfigurado y tiene colmillos que le sobresalen de la boca. Pero a pesar de eso puede hablar. Con una voz profunda y gutural te dice: "empieza gusano". Y la lucha empieza. Sus golpes terribles provocan grietas en el suelo. Pero tú te las apañas para irlos esquivando y, de tanto en tanto, alcanzarle con la espada o el tridente haciéndole tajos y punzadas. Pero no parecen afectarle. Sólo se enfurece más y grita: "más cerca, renacuajo, has de acercarte más" y la lucha se hace frenética. Te vas cansando y esa cosa no parece desfallecer sino al contrario, cada vez es más fuerte. Te arranca el tridente y lo lanza hacia las gradas matando a alguien del público. La gente aplaude, grita de entusiasmo por la muerte. Eres consciente de que has de acabar con él pronto, sino al final no podrás esquivar sus golpes de puro cansancio y sabes que uno solo de esos mazazos terribles te machacaría. Así que te concentras, analizando la situación y esperando el momento adecuado para hacer tu maniobra. Al final, ya al límite de tu resistencia, ves un hueco en sus defensas. Te aplicas al máximo y te concentras en el golpe mortal. Con un rápido movimiento producto de tu gran entrenamiento, consigues cortarle la cabeza de un tajo de tu espada. La sangre mana a borbotones del cuello desgarrado mientras el cuerpo aguanta en pie. La gente guarda silencio impresionada mientras la sangre va formando un enorme charco en el suelo, un charco denso y oscuro que crece sin parar avanzando hacia ti. Intentas moverte pero no puedes. Sólo puedes mover la cabeza y tu mirada se dirige hacia el emperador que se levanta y, señalando hacia ti con su cetro dice: "el momento ha llegado". La sangre llega hasta tus pies y, como si tuviera vida propia, sube por tu cuerpo cubriéndote completamente, envolviéndote en la oscuridad más profunda, hasta que al final te encuentras flotando en el silencioso vacío, notando cómo el frío penetra en tu cuerpo. Te despiertas gritando sudoroso.

- 6) Es el día de tu boda (Este sueño es para el personaje que aceptó casarse en el módulo del dragón. Modifica lo siguiente

según el personaje sea hombre o mujer, aquí asumimos que es hombre). Estas en un bonito claro del bosque, rodeado de altos árboles cuyas copas se unen para formar el techo como si de una catedral arbórea se tratara. El sol brilla en el cielo y algunos de sus rayos se filtran a través de las hojas formando un entramado de sombras y luces en el suelo. Detrás de ti están los invitados, filas y filas de bancos con gente emocionada. En la primera fila hay unos individuos de ropaje extraño pero que te resultan familiares (\*). A tu lado está la novia, de una belleza tal que no parece humana, y en frente está el párroco que oficia la ceremonia. Un señor muy viejo de pelo encanecido y ropajes blancos que sostiene un libro en la mano y va recitando las palabras del sacramento con voz triste, discurriendo un murmullo ininteligible. Sólo entiendes las últimas palabras: "¿Aceptas este compromiso en la vida y en la muerte, en todas sus consecuencias, hasta alcanzar el final?" Tu aceptas y entonces añade: "Toma esto en señal del compromiso que has aceptado" y te da un arco. Un arco de metal, muy grande y reluciente, del que pende una única flecha plateada. En ese momento sopla un fuerte vendaval que tira varios objetos al suelo y hace volar sombreros, pañuelos, chaquetas y todo aquello que no esté firmemente sujeto. La gente mira al cielo con temor y tú alzas los ojos para ver cómo las copas de los árboles estallan en llamas. La gente grita y corre, huyendo despavorida pero tú te mantienes firme, esperando. Una gran sombra desciende. Es un dragón negro, con ojos de fuego y alas de oscuridad que destruye todo lo que toca. El sol se apaga, la noche se alza de repente e incluso las llamas parecen no alumbrar en la intensa oscuridad que se va formando. El Dragón avanza pesadamente hacia ti, su maligna mirada fijada en tu persona. Y tú te preguntas si la pequeña flecha que tienes en las manos será suficiente, mientras apuntas con cuidado y disparas. En ese momento te desmayas, mientras la flecha sigue su vuelo, y caes en un abismo sin fin. Te despiertas agitado con un gran dolor de cabeza.

(\*) **NOTA:** Son los otros personajes jugadores vestidos como en el módulo del dragón. Después del tercer sueño (si se tiene) se podrá reconocer las caras.

Voy a describir aquí lo que sucedió desde la llegada de los alemanes a Alfa Centauri hasta la llegada de la nave japonesa.

El 1 de septiembre del 2139 llegó la nave alemana al sistema Alfa de Centauri y se puso en órbita del gigante de gas, al que de paso bautizaron con el nombre de Ymir, en honor al gigante de hielo de la mitología nórdica. Entonces iniciaron por una parte la adaptación de la nave a fábrica de combustible a partir del hidrógeno de la gigante de gas, y por otra la exploración de los planetas rocosos interiores para lo cual enviaron varias corbetas. Dejaron para más tarde la exploración de las otras estrellas del sistema.

El Agente de los Destruidores en Alfa Centauri, se había retirado a Alfa Centauri C hacía casi 100 años. Cuando el "ruido" de nuestra civilización le indicó que íbamos a empezar a expandirnos fuera de nuestro sistema solar en breve. Fue allí para construir la máquina aniquiladora de mundos que acostumbran a usar los destructores cuando el mundo en cuestión está relativamente cerca. Se trata de un gigantesco cañón de rayos gamma que extrae y concentra la energía de un sol para hacer su disparo. En este caso el sol es Alfa Centauri C. El aparato ha de crear, como parte del proceso, un pequeño agujero negro a fin de extraer y canalizar la energía estelar. Todo ello necesita una máquina esférica del tamaño de una pequeña luna (unos 500 Km de diámetro) cuya construcción tarda mucho tiempo en baremos humanos pero que para los destructores es un lapso insignificante.

Otra cuestión es que para construirla se consume una gran cantidad de material que proviene de los planetas y satélites de las cercanías. En este momento hay multitud de naves y maquinaria haciendo ese trabajo y los planetas que orbitan Alfa Centauri C están siendo esquilados. De hecho ya están en la fase final, con la esfera de 500 Km de diámetro orbitando Alfa Centauri C, a muy poca distancia de la estrella. Su posición se mantiene de forma que se puede formar una línea entre el núcleo de la estrella y la Tierra pasando por el agujero negro en su interior (lo cual produce una rotación alrededor de la estrella

absolutamente antinatural). Está previsto que se active hacia el 2145. Entonces generará una descarga astronómica de rayos gamma durante las 24 horas de un día terrestre que consumirá un 5% de la masa total de la estrella y se dirigirá hacia la Tierra. El rayo la alcanzará al cabo de los 4 años que se tardan en cubrir la distancia a la velocidad de la luz y destruirá toda la vida a medida que la Tierra rote durante ese día fatídico.

Antes de salir de Alfa Centauri A, donde había permanecido vigilando el último millón de años, el agente de los destructores dejó varias esferas como las encontradas por los jugadores, orbitando el gigante gaseoso entre el polvo y las rocas del anillo que le rodea. Estas se mantuvieron a la espera de la llegada de posibles naves terrestres y, cuando al final éstas llegaron, se acercaron a ellas y se hicieron las "encontradizas" a fin de que fueran los mismos humanos las que las recogieran.

Su estrategia es sencilla: dejar que las estudien mientras ellas a su vez analizan el entorno y los comportamientos de los seres orgánicos. Mirando pautas de conducta y estableciendo niveles de jerarquía. Una vez con un mapa jerárquico claro, ir dominando los miembros de interés hasta llegar al mando supremo y entonces asimilarse a él de forma íntima.

Siguiendo esa estrategia una de las esferas al final acabó en manos del almirante al mando de la expedición alemana, el almirante Günther Kancke, descendiente de un famoso almirante de la segunda guerra mundial. Aquí hay que explicar la forma de actuar de los destructores. Ellos analizan las conductas de los humanos (los seres orgánicos) y, mediante programas informáticos de simulación, visualizan cuál es el mejor escenario para sus propósitos: la destrucción total de la especie. Siguiendo esta línea de actuación el efecto de la esfera sobre el almirante se limitó a hacer crecer sus delirios de grandeza y darle la voluntad y convicción de un líder de masas. Con la intención de que se creyera el caudillo supremo de la raza germánica, una nueva encarnación de Hitler, de forma que iniciara una guerra total sobre los otros grupos de unidades orgánicas. Además apoyaron sus acciones en ese sentido



influyendo mentalmente en la gente a su alcance de forma que cayeran bajo el magnetismo de la personalidad recreada del nuevo almirante.

Todo esto sucedió en pocas semanas. Cuando llegó la expedición rusa, el almirante ya se había proclamado como el nuevo führer de la nación alemana aplastando la poca resistencia interna que encontró. Así que ordenó el ataque inmediato contra las bestias rusas que invadían su territorio.

Lo que siguió fue una masacre. Los rusos fueron pillados por sorpresa y tan solo consiguieron escapar unas pocas lanzaderas tras el sacrificio de su nave principal. Estas se ocultaron entre el polvo y las rocas de hielo del anillo alrededor del gigante de gas y permanecieron ocultos escondiéndose de las frecuentes expediciones que los alemanes enviaron en su búsqueda. No tenían los medios suficientes para construir una antena capaz de enviar un mensaje a la Tierra y sus pequeñas lanzaderas no tenían la potencia necesaria. Así que aguardaron esperando una oportunidad de contratacar y ésta se presentó con la llegada de los americanos.

Mientras tanto los descubrimientos en el segundo planeta fueron fascinantes. El planeta es parecido a Marte en tamaño pero se halla en la zona habitable y su atmósfera

es mucho más densa, aunque demasiado ligera para ser respirable por los humanos. Pero lo más importante es que tiene un enorme océano que prácticamente cubre su superficie donde se puede encontrar gran variedad de seres vivos. Los alemanes llamaron al planeta Njord y establecieron una base en una de las islas mayores desde la que enviaron las siguientes expediciones.

**NOTA:** Este planeta fue el natal de la especie anfibia que aquí llamamos "los antiguos" y que fundó algunas colonias en Marte y la Tierra antes de ser exterminados por los Destructores. Las formas de vida que ahora habitan los fondos marinos son las que sobrevivieron a la extinción masiva producida hace un millón de años.

Cuando dos meses después, el 27 de diciembre del 2139, llegó la nave americana, la Enterprise, los rusos emitieron un mensaje para avisarles de la traición alemana. El mensaje llegó justo a tiempo, ya que los alemanes habían preparado un ataque total que si los hubiera tomado por sorpresa probablemente les habría destruido. Sin embargo los americanos tuvieron que retirarse del gigante de gas, recogiendo a las lanzaderas rusas que les habían ayudado, y se dirigieron hacia el segundo planeta de Alfa Centauri A.

La base alemana, desde la que partían las expediciones que estaban explorando la zona, fue rápidamente evacuada. La mayor parte de la expedición se dirigió a Ymir pero algunas unidades se quedaron para hacer misiones de sabotaje contra los americanos y rusos (que llamaré aliados a partir de ahora).

Empezó un estado de guerra entre los aliados y los alemanes donde los primeros dominaban el segundo planeta y los segundos el gigante de gas. Y, evidentemente, los americanos sí que pudieron enviar las noticias de lo sucedido a la Tierra.

Hay que tener en cuenta que las noticias recibidas en la Tierra siguen la siguiente línea temporal:

1.Hacia septiembre del 2143: Primeras noticias de la expedición alemana. Bautizo del gigante de gas como Ymir y primeros

informes sobre los dos planetas rocosos.

2. Poco más tarde: Gran descubrimiento del océano que cubre el segundo planeta al que llaman Njord.

3. No hay más noticias de interés (no se menciona la proclamación del nuevo Führer). Sólo hay emisiones de información técnica, de la exploración de Njord y de celebraciones sin importancia. No se menciona la llegada de los rusos y de hecho se transmite la preocupación de los alemanes por la falta de noticias de la expedición rusa, asumiendo que quizás la nave tuvo algún problema técnico en su viaje.

4. La cosa sigue así hasta la emisión de los americanos denunciando los hechos que llega unos meses más tarde, en diciembre del 2143. Los alemanes a su vez dan una versión de los hechos absolutamente distinta acusando a los americanos de un ataque sin provocación a su nave principal que afortunadamente fue rechazado con grandes pérdidas del enemigo.

Todo ello provocará una crisis en la Tierra pero el hecho de que los rusos supervivientes apoyen la versión americana, algunas pruebas filmadas de los hechos y, sobre todo, los detalles acerca del auto nombramiento como Führer del almirante Kancke hace dudar a los alemanes que no llegan al extremo de iniciar hostilidades, aunque en público siempre apoyen las versiones que llegan de la expedición alemana.

#### LA LLEGADA DE LOS JAPONESES

Los japoneses llegan medio año después, el 12 de junio del 2140. A la Tierra ni siquiera ha llegado la noticia de la llegada de los alemanes y la única emisión de urgencia que les llega de su base es la información al respecto de Nagata que no es quien dice ser sino un peligroso terrorista. Pero desde Alfa Centauri A sí que les llegan las informaciones contradictorias de los alemanes y los aliados en forma de mensajes clasificados enviados por ambos bandos:

a) Por una parte el mensaje alemán, en donde el almirante Kancke les advierte de la perversa traición de americanos y rusos que han unido sus fuerzas en contra de

los alemanes. Y les pide, como aliados que son, su ayuda en esta aciaga hora para que juntos alcancen la victoria sobre las huestes bestiales del comunismo y el capitalismo judío masónico americano.

b) Y por otra el mensaje aliado. En él están el almirante americano, Theodore Washington, jefe de la flota conjunta, el comodoro inglés, Bernard O'Connor, y un teniente comandante ruso, Vassily Ivanov (máximo rango que sobrevivió). Les explican que el almirante Krancke se ha vuelto loco, se ha auto proclamado Führer y que atacó a los rusos cuando llegaron al sistema en un ataque sorpresa destruyendo su nave principal. Y luego intentó hacer lo mismo contra los anglo-americanos en donde afortunadamente fracasó. Les informan de la actual situación de la guerra que se mantiene en tablas, cada bando en su lugar del sistema y haciendo ataques esporádicos de vez en cuando. Aportan además pruebas en forma de filmaciones de la batalla y algunas emisiones que han conseguido capturar en donde se ve a Krancke apareciendo como Führer alemán.

Estos mensajes están clasificados como de alto secreto y sólo son visionados por el alto mando japonés: el contralmirante Yaganimoto y los mandos por encima de comandante de navío. También está el teniente comandante Kariburu ya que es el experto en inteligencia. Este ve una cosa en el mensaje alemán que le parece sospechoso. El almirante Krancke aparece sentado en un gran sillón, rodeado de toda la parafernalia nazi y vestido con su uniforme de almirante (no lleva el uniforme de Führer que ahora viste normalmente). En principio no hay nada raro, pero sostiene en su mano derecha una extraña esfera que manosea nerviosamente mientras lanza su perorata. Y él recuerda la descripción de su padre (y de los personajes jugadores) al respecto de esas esferas de procedencia alienígena que según decían tenían ciertos poderes de control mental. Así que decide pedir una copia del mensaje para su estudio en detalle.

Después de varias horas de deliberación, el alto mando japonés decide ser cauto en todo este asunto. Así que envía sendos mensajes de agradecimiento, a los alemanes y a los aliados, por la información al respecto de los enemigos. Pero les expone

a ambos bandos que de momento su prioridad es realizar la misión que el Emperador japonés les ha encomendado en este sistema. Así que piensan establecer una órbita en el gigante de gas (en una posición opuesta a la nave alemana) para empezar a realizar el repostaje. Y luego pretenden enviar las misiones de exploración a los planetas que ya tienen programadas. Así que les pide un compromiso de seguridad de paso por el sistema en la realización de sus tareas. Al respecto de la guerra que se ha iniciado, ellos manifiestan que no se sienten involucrados y que se mantendrán neutrales aunque darán ayuda en las cuestiones humanitarias que se presenten.

Los alemanes protestan indignados al principio pero luego aceptan las condiciones siempre y cuando les permitan enviar una delegación convenientemente desarmada a la nave japonesa para establecer una embajada allí. Esto es, en principio, aceptado por los japoneses. Pero cuando éstos piden enviar una delegación a la nave alemana en contrapartida, los alemanes ponen muchas pegas ya que dicen no ser capaces de mantener la seguridad ante los continuos y viles ataques aliados. Al final los alemanes acaban aceptando la delegación japonesa pero tan sólo en forma de visita puntual. Los japoneses exigen entonces que, al menos, sea previa a la visita alemana, lo cual es aceptado a regañadientes por los alemanes después de mucho discutir.

Los aliados por su parte aceptan sin problemas las condiciones japonesas y les sugieren que envíen ellos una delegación a la nave americana para establecer una embajada si así lo desean. Los japoneses declinan de momento la idea para no contrariar a los susceptibles alemanes.

Todas estas negociaciones se mantienen vía intercambio de mensajes, antes de que la nave japonesa entre en el sistema. Así que, cuando al final lo hace, todos los acuerdos han sido finalmente aprobados y la nave japonesa entra en órbita del gigante de gas sin problemas, estableciéndose en una posición opuesta a la nave alemana. Los jugadores sólo pueden conocer los rumores que corren por la nave al respecto (puedes ser imaginativo al respecto de las posibles tergiversaciones de la verdad).

Poco después de que la nave japonesa haya entrado en la órbita del gigante de gas, el teniente comandante Kariburu hace llamar a los personajes jugadores para una reunión en su despacho. Les dice que lo que va a comunicarles aún es un secreto que se ha de mantener. Quizás en breve el alto mando emita un comunicado explicando la situación pero de momento considera que lo que va a enseñarles ha de permanecer en secreto, así que les conmina a mantener la confidencialidad de todo lo que van a ver. Seguidamente les muestra los videos de los mensajes aliado y alemán (en este orden) y, después de su emisión, les pregunta si han visto algo raro.

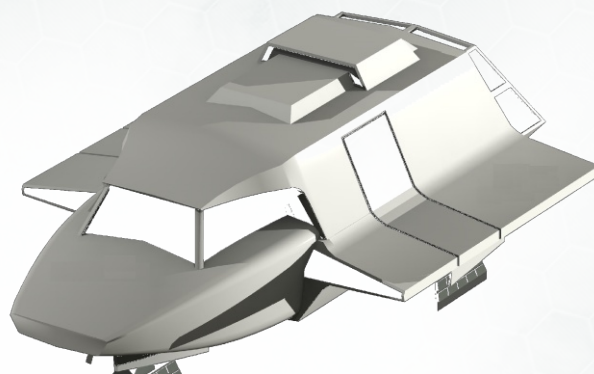
Los personajes pueden tirar por Atención para ver la esfera en la mano del líder alemán. Si la ven, se darán cuenta inmediatamente de que es igual a las esferas que ellos encontraron en el fondo del océano pacífico y en la Luna. Aquí asumo que lo han visto y se lo dirán a Kariburu. Si no es así habrás de improvisar, actúa en consecuencia.

Cuando digan reconocer la esfera él manifestará su preocupación al respecto y les preguntará detalles acerca del funcionamiento de la misma. Si los personajes guardan el dossier secreto que les entregó Ioshimi y deciden confiárselo, entonces él lo estudiará por encima (leerá las partes no técnicas, sobre todo las conclusiones y recomendaciones) y lo enviará al equipo de científicos de la nave para un estudio en profundidad. Si no se lo dan, entonces intentará razonar sin ese conocimiento, teniendo sólo la información que le den los jugadores. Sea como fuere, al final les dice que han de formar parte de la delegación japonesa que va a visitar la nave alemana en concepto de escolta. No podrán ir armados (exigencia alemana) pero espera que tengan los ojos bien abiertos e informen de todo lo que vean al volver. Les comenta que supone van a ser expuestos a la influencia de la esfera que tiene el almirante y les sugiere que no hagan nada al respecto. Que en el caso de que se puedan resistir disimulen. Cuando vuelvan va a ponerles en cuarentena hasta que esté razonablemente seguro de que la influencia ha desaparecido (a ellos y a toda la delegación, se entiende).

Poco después (uno o dos días a lo sumo) los personajes parten con la delegación japonesa formada por el Comandante Genzo, jefe del estado mayor, y parte de su equipo: un teniente comandante y tres tenientes. El comandante Genzo es el jefe directo del teniente comandante Uruburu y, por tanto, está al corriente de la problemática de las esferas y el motivo real de la presencia de los jugadores allí. Pero es el único de la delegación que lo sabe. Además de la delegación y los jugadores, también está el piloto de la lanzadera en la que viajan, un copiloto y una azafata. Evidentemente los miembros de la delegación ocupan asientos grandes y cómodos mientras que los personajes se agolpan en la sección de carga, sentados a lo largo de dos bancos estrechos.

El viaje durará unas seis horas. Cuando al final atraquen en la inmensa nave alemana, serán recibidos con todos los honores y conducidos a una sala donde se ha preparado una reunión con los altos mandos de la nave, con champaña y repostería variada (ellos van de seguratas, nada de placer). Allí les recibirá el capitán de la nave y sus oficiales. Pero no el almirante. Les dirán que hay prevista una reunión con él para el día siguiente (el poder se hace esperar). Mientras tanto les enseñarán la nave siguiendo una ruta programada que no se puede variar ni un ápice (alegando razones de seguridad). Si los personajes van pasando tiradas de percepción habrán podido observar algunos detalles:

- Parece que haya dos tipos de personas, los altos mandos (influidos por la esfera ya que ellos están cerca del líder muy a menudo) y el resto de gente. Los primeros actúan de forma maquinal mientras que los segundos tienen un miedo cervical, más pronunciado cuando menor es el rango. Los miembros del servicio, por ejemplo, camareros y demás, están aterrorizados. Cumplen sus deberes a la perfección pero se les nota el temor a hacer algo mal.
- Los mandos no parecen darse cuenta de eso. De hecho parecen estar un poco despistados y cuando hablan se repiten algunas veces. Su conversación es sobre temas superficiales, sin entrar en razonamientos profundos, sólo consignas y eslóganes que repiten continuamente (esto es producido por la influencia



continúa de la esfera en sus mentes).

- Si en algún momento un camarero hace algo mal y lo ve algún mando, éste simplemente ordena muy serio y con total frialdad que se le aplique el castigo habitual y se lo lleven de allí. Después del incidente el oficial vuelve a sonreír y ser amable como si nada hubiera pasado. Hasta parece que en realidad no lo recuerde. Si se le pregunta cuál es el castigo habitual responderá con total normalidad que la eliminación, por supuesto. (todo ello es un efecto secundario de la influencia de la esfera de la que se filtra su ideología: no se admite el error y cuando éste se produce, la respuesta es la erradicación total de la pieza defectuosa, es decir, la eliminación).
- En los sitios donde había un retrato del Führer actual en Alemania sólo se ve el blanco que deja un marco al quitarse. Si preguntan al respecto les dirán que debido a un ataque se cayó y rompió el marco pero que pronto pondrán el nuevo (esto es debido a que el almirante mandó sustituir la imagen del antiguo Führer por la suya y, con motivo de la visita de la delegación, ha hecho retirar su cuadro. Sin embargo no ha querido volver a poner el antiguo).
- Parecen interesados en mostrar la potencia que tienen y les enseñan las corbetas, cazas y demás. Pero durante todo su recorrido no ven a muchos tripulantes y los pocos que ven están trabajando. No se cruzan con nadie que parezca estar libre (eso es porque se ha ordenado que todo el personal desocupado esté en hibernación, aunque sea por periodos cortos de un día. Es lo que hacen las máquinas de los destructores habitualmente: entrar en suspensión

cuando no tienen nada que hacer).

Si intentan entrar en contacto con algún tripulante, camarero o criado, con alguna solicitud más allá de pedir alguna bebida, comida o similar, éste les mirará con temor y se excusará alejándose rápidamente. Por otra parte lo más normal es que sólo hable alemán. Sin embargo uno de los camareros les pondrá una nota en un bolsillo de forma disimulada (el camarero será bastante hábil en ello: nivel 5 contra la Atención del personaje). Lo normal es que se den cuenta de la nota en algún momento posterior, quizás cuando ya estén fuera de servicio.

Al final del día la delegación será conducida a unas habitaciones bastante lujosas para una nave espacial. Los personajes no, claro, a ellos les corresponde un pequeño camarote donde el espacio es bastante reducido pero que está al lado de las habitaciones de la delegación. Ellos y la delegación tendrán acceso a un salón común con sillones, sofás y televisores donde se emiten los programas habituales de la nave. Hay además una pequeña barra de bar atendida por dos camareros. Del salón podrán salir a un largo pasillo que lleva a unos servicios con duchas. Al final del pasillo hay unos soldados de guardia. Todo este espacio está reservado exclusivamente a ellos y nadie de la tripulación, salvo los dos camareros, tiene permitido el acceso. Si se preocupan por buscar equipos de vigilancia no les será difícil descubrir que el salón, el pasillo y los camarotes están repletos de cámaras y micros.

Si al final descubren la nota y la consultan verán que está escrito (a máquina, en japonés) lo siguiente:

*“aseos, segunda puerta, 2000 h”*

Se refiere a los aseos, la segunda puerta de los lavabos (hay cuatro) a las ocho de la tarde (20:00). Si acuden allí a partir de esa hora verán que han dejado encima de la pica un pequeño pendrive. Si van antes se encontrarán que están limpiándolo (y si son muy inquisitivos la señora de la limpieza, asustada, no dejará el pendrive). Si van una hora más tarde no encontrarán nada (ya lo habrán retirado por temor a ser descubiertos).

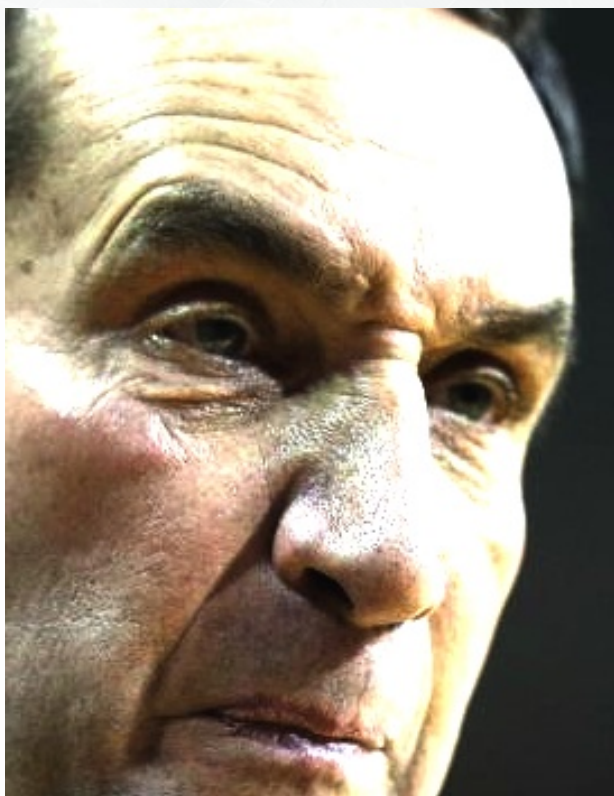
El pendrive puede ser conectado a cualquier dispositivo tipo Tablet o similar (es normal que ellos tengan una). Dentro hay grabaciones de video en las que se ve la proclamación del almirante como nuevo Führer, anuncios con las nuevas e insólitas disposiciones (como la de hibernación cuando no se está de servicio), y algunas filmaciones clandestinas en las que se ve cómo el almirante “influye” en los que están alrededor de una forma extraña (todos parecen como si estuvieran en trance y actúan como autómatas).

Todo esto ha sido preparado por un pequeño grupo de gente, entre oficiales y soldados, que se han dado cuenta de lo extraño del comportamiento del almirante y quieren dar la voz de alarma. Se llaman a sí mismos “La Rosa Negra”. Añaden una forma de comunicación encriptada que podrían mantener en fechas preestablecidas con los japoneses (ponen las fechas). Para ello éstos habrían de situar una nave en una posición adecuada para recibir la transmisión. Las transmisiones serían de corta duración (unos 5-10 minutos) a fin de evitar ser rastreados.

Al día siguiente la delegación será recibida por el almirante. Son conducidos al enorme puente de mando (de unos 20 metros de lado) donde el almirante se sienta en un gran sillón en medio de la sala. A los personajes les dejan junto a la puerta de entrada mientras los miembros de la delegación son conducidos ante el almirante. Si pasan tiradas de percepción podrán oír algún fragmento: básicamente el almirante les dice que es necesario que los japoneses actúen bajo sus órdenes. Y los miembros de la delegación asienten sin protestar (están claramente sugestionados).

La visión de los personajes ha sido modificada por la maquinaria que llevan en el cerebro que no sólo les protege de la influencia de la esfera sino que también la señaliza con un halo azulado. Así que podrán ver:

- Que la esfera que sostiene el almirante tiene un ligero brillo azulado
- Pasando una tirada de Atención podrán ver que los ojos del almirante también emiten ese brillo. Este es un efecto del hecho de estar influenciado por la esfera



y es mayor cuanto mayor es la influencia. En el almirante es claramente visible pero en las otras personas es mucho más difícil de forma que sólo se puede percibir si la influencia es continua o reciente (como en el caso de los miembros de la delegación)

Al final de la breve reunión, el almirante regala al jefe de la delegación una pequeña estatua de hércules sosteniendo el mundo. Y los personajes podrán ver que el mundo es en realidad otra esfera que emite el mismo resplandor azulado (los alemanes han recolectado varias esferas pero, como la nave ya está bajo control, la esfera del almirante ha decidido mantenerlas guardadas a la espera de ser utilizadas, como en este caso).

Es posible que ahora o más tarde los personajes tengan una "revelación".

#### REVELACIONES

Cuando alguno de los personajes esté cerca de una de las esferas (a menos de 20 metros) se activará el mecanismo de defensa anti-destructores. En ese momento todos los personajes jugadores tendrán la misma visión. Esto durará tan sólo unos cinco o seis segundos pero para los jugadores parecerá que han pasado unos 20 - 30 minutos. Puedes describir este

fenómeno de la siguiente manera:

*"Estáis viendo la esfera con su halo azulado y notáis cómo su influencia os rodea. Es como si os susurraran al oído con un lenguaje ininteligible pronunciado a gran velocidad. Pero de alguna manera no os afecta, algo alrededor vuestro os protege de esa maligna influencia. Entonces oís una voz en vuestra mente. Una voz potente y sonora que dice: ¡Podéis recordar! Todo se detiene, la gente se paraliza en sus movimientos, el susurro desaparece y todo es silencio. Y entonces recordáis. Estáis en una gran sala, sentados alrededor de una mesa. Y en la cabecera se halla sentado un hombre viejo, de ropajes blancos y mirada triste que os habla...!"*

La visión es, en realidad, un recuerdo que estaba bloqueado en su mente (que eran mensajes de su subconsciente). En él recordarán lo que sucedió en el mundo virtual del mini-módulo "La caída del dragón negro" donde cada uno de ellos era un personaje ficticio. Y recordarán la reunión que tuvieron al final con el Gran Druida, donde ya fueron conscientes de quienes eran en realidad. En ella el Gran Druida les explicó que habían pasado una prueba diseñada para ver si podía confiar en ellos. Que la habían superado y que ahora tenían que saber a lo que se enfrentaba la humanidad. Entonces les contó su historia:

Ellos eran una civilización de seres anfibios que había surgido en el segundo planeta de la estrella que los humanos llaman Alfa Centauri A. Un planeta parecido a Marte en tamaño pero cubierto por un gran océano. Cuando su nivel tecnológico alcanzó un nivel superior en unos 200 años al terrestre, empezaron a colonizar los sistemas solares cercanos. En el sistema del Sol su primera opción fue Marte, de gravedad adecuada para ellos y que, en aquella época, tenía grandes océanos, perfectos para su especie. También les explicó que por aquel entonces sufrieron una guerra nuclear en su planeta madre que no llegó a afectar las colonias pero que retrasó su progreso. Consiguieron sobrevivir a la guerra pero poco después les sobrevino el desastre de la mano de lo que ellos llaman "Destructores".

Los Destructores son una especie robotizada, probablemente construida por alguna especie orgánica anterior a la cual

destruyeron, Tienen un ansía destructora hacia toda muestra de vida inteligente que haya evolucionado de la materia orgánica y envía a sus agentes allí donde tienen indicios de que ésta se ha desarrollado.

Los Destruidores acabaron con su civilización tanto en su planeta natal, en Alfa Centauri, como en los del sistema del Sol y probablemente en otras colonias de las otras estrellas colonizadas. Toda resistencia fue inútil ante su gran poder y elevada tecnología pero el malgasto de recursos les incomoda y no se emplean siempre a fondo. Usan diferentes medios según a lo que se enfrenten.

En su planeta natal se daba la circunstancia de que habían sufrido una guerra nuclear así que no necesitaron de grandes esfuerzos para eliminar lo que quedaba. Los informes recibidos explican que crearon una flota de naves con armas de una gran capacidad destructiva que fueron destruyendo cada una de las bases y refugios supervivientes (les muestra imágenes de grandes naves lanzando rayos mortíferos).

En Marte se limitaron a acelerar el proceso de pérdida de la atmósfera ya que ésta estaba en un precario equilibrio (imágenes de la desecación de los océanos marcianos). Otras colonias menores, como las de la Tierra y la Luna, fueron destruidas con un mínimo gasto de recursos. En ellas usaron las esferas que controlaron todos los sistemas informáticos y a algunos miembros clave (los jefes de las colonias) conduciéndoles así a la aniquilación. Él era el jefe de la pequeña colonia de Titán por aquel entonces. Tuvieron la suerte de que, al estar perfectamente ocultos en el fondo marino, pasaron inadvertidos y sobrevivieron.

Durante el millón de años que ha pasado desde entonces, el ordenador central de la colonia, ampliado hasta el máximo que pudieron, ha estado enfrascado en la solución del problema: encontrar una manera de aniquilar o neutralizar a los Destruidores. Los miembros de la colonia trasladaron sus mentes a un entorno virtual en el que podían vivir eternamente. En ese entorno es en el que se desarrolla la conversación.

Pero sus mentes no estaban preparadas para la vida eterna y, con el paso de los milenios, la mayor parte decidió morir o entrar en un estado de suspensión indefinida. Sólo él se ha mantenido en pie, despertando cada mil años para supervisar el proceso. Y por fin, en este último despertar, ha podido ver que el ordenador ha encontrado una solución que, si bien no es perfecta, tiene posibilidades de funcionar. En este punto les explica el plan que hemos detallado antes. Añade al mismo su creencia de que los Destruidores sólo habrán dejado allí un agente ya que va en contra de su lógica el mantener una flota durante tanto tiempo. Y mencionará que les han colocado un dispositivo que les protege de las influencias de los destructores. Al menos de los de nivel bajo, cómo las esferas.

A partir de ahora Ibi ya se mostrará comunicativa. Y les podrá explicar lo que le pasó: de cómo el Antiguo se comunicó con ella, de los planes que hicieron y de porqué pensaron que sería mejor que ellos no supieran nada hasta el momento en que se toparan con la influencia destructora (que a lo mejor no sucedía nunca). Los Antiguos querían permanecer ocultos.



## REGRESO A LA NAVE

Después de la conferencia, la delegación vuelve a la base. Para los personajes jugadores será evidente que los miembros de la delegación están siendo controlados por la esfera. Así como la tripulación de la lanzadera y, por lo que ellos saben, posiblemente la inteligencia artificial de la misma. Pero esto último no sucede ya que esa inteligencia es Octón (ya que Ibi consiguió fuera transferido a esta lanzadera) que, de la misma manera que los personajes jugadores, también es inmune a la influencia de las esferas.

Esto no es detectado inmediatamente por la esfera, ya que ella sólo mantiene una relación constante con la persona que la sostiene (en este caso el comandante Genzo) pero sí que se dará cuenta al cabo de cierto tiempo. Para el buen desarrollo de la partida aquí asumimos que será durante el viaje de retorno. Hay que tener en cuenta que las esferas no se comunican entre ellas o con otros destructores a gran distancia, su influencia no alcanza más de unos 100 metros. Aunque, eso sí, pueden ordenar a sus esclavos que se comuniquen usando los medios que tengan a su alcance. En este caso la radio de la nave. Así que, cuando la esfera llega a la conclusión de que hay elementos que se resisten a su influencia, da la orden a sus esclavos de que se comuniquen con la nave alemana para dar el aviso. Y aquí es cuando Octón actúa bloqueando las comunicaciones. Pero sabe que eso no será suficiente así que pide ayuda a los jugadores para que neutralicen a los miembros de la delegación y la tripulación.

Lo que sigue es una lucha que los jugadores habrían de procurar que sea incruenta. Afortunadamente las exigencias alemanas hacen que no haya armas en la nave así que la cosa puede solucionarse con un combate cuerpo a cuerpo que siempre es menos letal. Al final del mismo es de suponer que los miembros de la tripulación estarán incapacitados. Pero Octón, o alguno de los personajes jugadores con la habilidad de pilotaje, puede encargarse de la conducción de la nave.

## UNA FRÍA RECEPCIÓN

Mientras tanto, Uruburu ha hecho estudiar el dossier de su padre. Allí se

detalla la forma de funcionamiento de las esferas: su influencia sobre humanos e inteligencias artificiales. Pero también se describe una manera de protegerse de su influencia mediante un campo de energía específica que aquí llamaremos "shing" (por el nombre del científico que la descubrió). Se puede generar por una máquina cuya construcción se detalla. Es una máquina un tanto aparatosa, del tamaño de una mesa de ordenador, con una gran antena parabólica que emite el campo protector shing, de unos dos metros de radio (es el mismo principio que protege a los personajes pero en su caso el aparato es de un tamaño minúsculo).

Uruburu ordena su construcción con la máxima prioridad y ya tiene una lista para cuando la delegación está de vuelta. Se procede con cautela asumiendo que la gente en la lanzadera puede estar influenciada por órdenes recibidas por la esfera del almirante (ellos no saben que hay más esferas y por tanto no tienen en cuenta el hecho de que haya una activa en la lanzadera). Se dirige la nave hacia un hangar que se ha mantenido sellado. Una vez allí se comunica personalmente con la nave para ver el estado de la tripulación, la delegación y los personajes. No puedo adivinar qué es lo que harán los jugadores al respecto del hecho de tener atada y amordazada a la tripulación. Por no decir el detalle de que tengan allí una esfera que además parece no afectarles (solo a ellos). Yo asumo que lo lógico es que se sinceren con Uruburu pero como el sentido común no es demasiado común y las posibilidades son infinitas sólo puedo animarte a que intentes pensar la actuación lógica de Uruburu según el caso. Aquí asumiré que los personajes deciden confiar en él.

Después de la primera impresión de incredulidad, Uruburu entiende que la explicación de los personajes es consistente con todo lo sucedido hasta ahora a pesar de lo increíble que parece. Hace preparar un depósito aislado con el campo shing, colocado encima de una plataforma móvil que hace llegar hasta los personajes para que ellos coloquen la esfera dentro. Una vez ésta esté segura hace que un equipo médico examine a todos los ocupantes de la lanzadera para ver si aún están afectados por la esfera con resultado negativo. Entonces conduce a todos ellos a varias celdas de aislamiento separadas. Si los

personajes han mencionado el pendrive se les pide para su análisis.

Después de varios días son liberados y conducidos a una sala de reunión en la que sólo está Uruburu. El les explica que todo lo referente a los "antiguos" ha de permanecer en alto secreto y que sólo lo saben ellos, él y el comandante Genzo. Al resto del alto mando se le ha explicado lo de la influencia de las esferas y que afortunadamente los personajes estaban protegidos por un dispositivo portátil de campo shing. Añade que, de hecho, están ideando uno a marchas forzadas. De momento tienen un traje de combate especial que puede llevar el campo pero es muy pesado y necesita asistencia servo-mecánica para moverse. La protección de las inteligencias artificiales ha sido más fácil y ahora todas ellas tienen un campo shing alrededor.

Si Uruburu ha podido hacer estudiar el pendrive, les dirá que ya han contactado con el grupo rebelde alemán (que se llaman a sí mismos "la rosa negra"). Y que saben que la nave de la delegación alemana lleva un pelotón de asalto y varias esferas. Así que les han preparado una buena "recepción". Si no sabe nada del pendrive les dirá que los alemanes van a enviar su delegación en breve y, dado que la esfera que llevaban ellos no ha podido contactar con el mando alemán, espera algún tipo de acción de ataque. Pero que no se preocupen porque estarán preparados.

**NOTA:** Si al master le apetece puede arbitrar la escena del combate entre el comando alemán que ataca saliendo de la lanzadera y las fuerzas atrincheradas que les aguardan (y que además están protegidas por campos shing). Esto se realiza en uno de los hangares que ha sido preparado para ello.

De ellos requiere otro servicio. Es consciente de que el plan de los antiguos requiere que, de alguna forma, ellos contacten con los destructores y que las esferas no sirven para eso. Han explorado el sistema con los medios de que disponen sin éxito de momento. Así que ha pensado que quizás los aliados tengan alguna información al respecto. Además ellos se han hecho fuertes en el planeta que supuestamente era la capital de los antiguos y quizás se haya encontrado alguna cosa. Pero no puede

dar la información clasificada en una transmisión de radio así que ha pensado en asignarles a bordo de la corbeta que se va a enviar para reforzar la reciente alianza con ellos, ahora que está claro quién es el verdadero enemigo. Para que tengan más margen de maniobra irán en calidad de delegados del servicio secreto japonés.

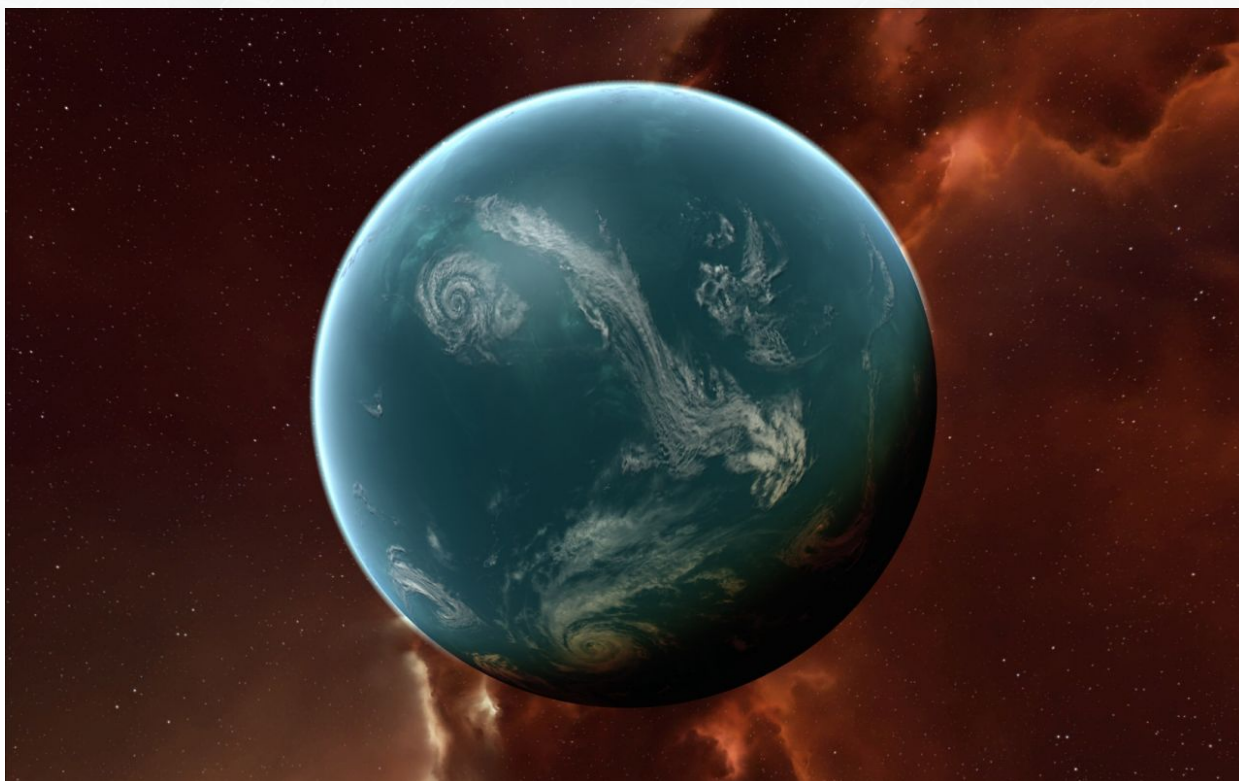
#### LOS ALIADOS

La corbeta Amatsukaze, comandada por el teniente de navío Mizayaki, es la elegida para enviar la delegación japonesa hacia los aliados. Ibi se las apaña para que la inteligencia artificial sea reemplazada por Octón. Mizayaki es un joven oficial, muy competente aunque algo ansioso de entrar en combate. La delegación es la misma que antes pero esta vez los personajes jugadores ya no son simples "seguratas" sino "oficiales de inteligencia". El resto de la tripulación es la estándar de una corbeta.

El viaje desde la nave insignia japonesa, en órbita de Ymir, hasta la Enterprise, en órbita de Njord, es de unas 5 unidades astronómicas y tarda unos dos meses (ver apartado donde se explican las corbetas). El trayecto es tranquilo ya que ni los aliados ni los alemanes están en guerra contra los japoneses. Si se cruzan con alguna nave de estos bandos sencillamente intercambiarán saludos. Pero esto cambia cuando están cerca de su destino ya que el incidente con la delegación alemana (el asalto comando) sucede por entonces y los alemanes declaran la guerra a los japoneses acusándoles de haber asesinado a su delegación traicioneramente (eso es lo que dicen los medios de comunicación alemanes). Evidentemente los aliados no se tragan la mentira y aceptan de buen grado la explicación japonesa.

Puede haber un combate entre la corbeta japonesa y una o varias alemanas con la ayuda en algún momento de los americanos. Realiza estos combates como si las corbetas fueran barcos y los cazas aviones. También se puede introducir el concepto de abordaje. Sobre todo si hay algún interés en capturar la nave enemiga o conseguir alguna cosa de su interior. Pero ten en cuenta que la autodestrucción de la nave siempre es una alternativa.

Al final la corbeta llegará al



Enterprise donde la delegación será recibida con todos los honores (banda de música, inspección de tropas, etc.). Luego tendrán una recepción oficial con los altos mandos aliados, con el almirante Washington a la cabeza (Vassily, el ruso, les mirará mal) donde habrá periodistas haciendo todo tipo de preguntas. El protocolo será ligero e informal, al estilo occidental. Los miembros de la delegación japonesa mostrarán su satisfacción por los halagos y buena recepción aunque estarán algo incómodos. A los personajes les dicen que tienen preparada una reunión para el día siguiente para ellos con su "grupo de trabajo", es decir, con un equipo de la inteligencia aliada.

La velada se prolongará con una cena de gala y luego serán conducidos al "teatro" (que en realidad es un cine preparado para dar sensación de 3D en el escenario) donde podrán ver una representación clásica (algo de Shakespeare). Para acabar irán a una "discoteca" donde habrá una fiesta en su honor (con baile y barra libre). Aquí Vassily bebe como un cosaco y se comporta como tal. Puede que tenga algún roce con los personajes.

Al día siguiente (con resaca o no) tendrán la reunión con los miembros del servicio de inteligencia (un mayor y dos tenientes). A ellos les habrán encargado de advertir a los americanos del peligro de las

esferas. También les habrán dado la información para protegerse de ellas (la máquina generadora del campo Shing). Y les podrán explicar lo sucedido en la nave alemana, de cómo el almirante Kranke ha sido dominado por ellas, etc. No podrán decir nada de los antiguos aunque sí podrán sugerir que sospechan acerca de razas alienígenas involucradas (como hipótesis de trabajo). Y así podrán preguntar acerca de si se ha descubierto algo raro en el fondo oceánico de Njord.

Los americanos hablarán entre ellos un momento y luego el mayor les contará que sí, que han descubierto ruinas de una antigua civilización que por lo visto fue totalmente destruida. Les explica que apenas queda nada de ella. No solo por la destrucción que hubo en su día sino por el tiempo transcurrido desde entonces. Sus expertos calculan que habrá pasado cerca de un millón de años (los personajes habrían de hacer una tirada para disimular sus emociones ya que eso ya la sabían y no es algo que les sorprenda. Si la fallan puede que el mayor se dé cuenta y tome nota de ello).

A las preguntas de si han encontrado esferas o algo parecido les contestarán que no, afortunadamente (los destructores no emplearon argucias para destruir la civilización del planeta, sólo fuerza bruta.

Actualmente las esferas se encuentran únicamente en la órbita de Ymir y han sido depositadas recientemente).

Los americanos se ofrecerán a enseñarles las ruinas si están interesados. Si es así, al día siguiente los enviarán a la base que tienen en el planeta mediante una lanzadera. Desde ella utilizarán un submarino (capacidad para seis personas) para llegar a la zona de ruinas. Una vez allí podrán ver que se trataba de una ciudad muy grande y moderna de la que sólo quedan restos. El metal se ha desintegrado pero se pueden ver construcciones de piedra y las marcas fósiles de objetos en ellas. Otros materiales como el vidrio y algunas aleaciones especiales pueden haber subsistido pero muy deformadas. Lo más interesante son algunas estatuas en las que se pueden reconocer humanoides con rasgos de anfibio (aletas, escamas, etc.). Los únicos rastros que hay acerca de los destructores es la enorme devastación creada por sus armas: grandes cráteres de cientos de metros de radio, zonas del suelo en la que la temperatura alcanzó tal nivel que vitrificó la superficie dejando extensas zonas planas y pulidas, edificios cortados como con un cuchillo afilado (a veces varios de ellos en línea), etc. El nivel de radiación no es peligroso pero es mayor que en el resto del planeta.

**NOTA:** Hay que tener en cuenta que los alemanes tienen comandos terroristas en el planeta. La presencia de japoneses junto a los aliados es una oportunidad que no se pueden perder, ahora que ambos son enemigos, y se puede organizar una sesión de combate.

#### GOLPE DE ESTADO

Esto es algo que sucede en la nave alemana y en lo que los personajes podrían participar (a elección del máster) siempre y cuando el pendrive de los rebeldes alemanes haya llegado a las manos de la inteligencia japonesa. En ese caso estos habrán suministrado la información relativa a las esferas y a la construcción de generadores de campo shing.

Con la información recibida, la Rosa Negra ha construido varios generadores. Su intención es conseguir la esfera y ponerla en un recipiente con un campo de contención

shing. Para ello están dispuestos a matar al almirante pero algunos abogan por narcotizarlo mediante gas y luego librarle de la esfera. Han enviado un mensaje a los japoneses comunicando sus intenciones e invitando a algún grupo de combate para que les ayude (la mayor parte de ellos no son combatientes sino científicos, criados, técnicos, etc). Si el master decide que los japoneses aceptan, el grupo elegido sería el de los jugadores.

La infiltración a la nave alemana sería facilitada por la Rosa Negra que sabotearía los sensores de un sector en una dirección preestablecida de forma que una lanzadera con los personajes pudiera acercarse y acoplarse a la nave en un lugar acordado de forma que podrían acceder a la misma mediante una entrada de servicio.

El plan de la Rosa Negra es infiltrarse en los aposentos privados del almirante. El problema es que habría de combatir contra varios guardias que es imposible eludir y con el propio almirante. Han fabricado explosivos y bombas de gas (el gas tarda un tiempo en actuar) y tienen acceso a máscaras y trajes de vacío que dan una protección ligera.

Si los personajes participan probablemente conseguirán su objetivo. Una vez el almirante esté libre de la influencia de la esfera comprenderá que ha sido manipulado por ella. Estará agradecido pero a la vez disgustado por la intervención japonesa. La cosa puede quedar en un: aquí no ha pasado nada y vosotros nunca habéis estado aquí.

Si los personajes no intervienen hay un 50% de éxito. Al almirante tampoco le gustará que unos "rebeldes" haya atentado contra él pero está dispuesto a ser magnánimo si deponen las armas y se disuelven como grupo.

Si el almirante es librado de la influencia de la esfera, declarará un alto el fuego y propondrá una reunión de todas las partes en algún lugar neutral. Se enviarían delegaciones para concertar la paz y delimitar los accesos a los planetas del sistema. Las negociaciones se prolongarían durante meses antes de acordar nada pero al menos habrá un alto el fuego mientras tanto.

Esta escena se sitúa en algún momento posterior al golpe de estado alemán. Ten en cuenta que es la escena final de campaña así que si quieres hacer alguna partida de tu invención en la situación planteada, habrías de hacerla antes de que esto ocurra.

Los japoneses descubren una extraña actividad en Alfa Centauri B. Enfocando los más potentes telescopios de que se dispone han conseguido apreciar que hay un extraño objeto muy cercano a la estrella y que tiene una órbita muy inusual. Con los datos obtenidos no se puede apreciar mucho más pero una simulación matemática de la posición del objeto con el tiempo determina que su centro y el centro de la estrella forman una recta cuya prolongación apunta permanentemente hacia el sistema solar. La imprecisión de las medidas es demasiado grande para determinar el punto del sistema solar al que se apunta pero éste habría de estar cercano al Sol. Y la Tierra es una posibilidad que no se puede descartar. Deciden llamar al objeto Némesis.

Uruburu reúne rápidamente a los personajes y les expone el problema. Es evidente que los Destructores están construyendo algo ahí y no parece ser nada bueno para la Tierra. Según ha entendido del mensaje de los Antiguos (aquí asumimos que lo sabe), los personajes se habrían de acercar a alguna de las unidades que probablemente están construyendo ese objeto. Pero el problema es que si son detectados serán destruidos. Y como la tecnología de los destructores es muy superior no hay muchas posibilidades de acercarse sin ser vistos. Este problema ha sido discutido por las pocas personas que tienen acceso a la información secreta (probablemente habrán incluido a algún científico) y han pensado un plan de acción que aunque arriesgado creen que puede funcionar. Ahora exponemos el plan ideado pero esto está sujeto a discusión con los personajes (ergo con los jugadores). Siempre puede pasar que tengan una idea mejor, así que el plan puede ser modificado según se decida. El les propone lo siguiente:

1) **Primera Fase:** Partirán hacia Alfa de Centauri B con la corbeta Amateratsu y se acercarán lo suficiente para observar sin ser detectados. La corbeta habrá sido

dotada con potentes telescopios y otros medios de detección pasiva. Se intentará descubrir donde hay elementos de los Destructores de bajo nivel: máquinas obreras, transportes, unidades de reparación, etc. A ser posible en zonas alejadas de unidades militares o de coordinación. Además si en esa zona hay muchos escombros: polvo, rocas, etc. mejor. Una vez determinado el sitio ideal se pasará a la segunda fase.

2) **Segunda Fase:** La corbeta enviará la lanzadera para recolectar escombros similares a los de la zona elegida. Una vez conseguidos se montarán arneses acoplados a las rocas escogidas que han de ser de un tamaño algo superior al humano. También colocarán un sistema de propulsión muy simple basado en descargas de aire engarzado en la roca. Cuando todo esté listo se pasa a la tercera etapa.

3) **Tercera Fase:** La corbeta se acercará con las rocas y los personajes hacia un lugar lo más cercano al objetivo que se considerara seguro a nivel de ser detectado. Entonces dejará a las rocas y los personajes de forma que éstos se "montaran" en el arnés. Los personajes también llevarían un jet pack con potencia suficiente para desplazamientos mayores. Pero éste no se habría de usar hasta la última fase ya que su funcionamiento es fácilmente detectable. Una vez así dispuestos, se acercarán al objetivo, usando la primitiva propulsión instalada en la roca, hasta la distancia necesaria para que el dispositivo de los Antiguos haga la operación de reconocimiento. Cuando esto se consiga (el dispositivo avisará a los personajes de ello) se habrá de dirigir directamente al elemento destructor elegido y "montarse" de alguna manera en él. A ser posible en su interior. Allí se habrá de esperar hasta que el dispositivo de los antiguos hiciera su trabajo y desarrollara el siguiente código. Entonces se pasará a la última fase. En ese tiempo se podría estudiar el elemento destructor elegido. En concreto se habría de ver si hay alguna manera de "conducirlo".

4) **Cuarta Fase:** La última fase es la más complicada ya que consiste en adentrarse en el territorio de los Destructores intentando alcanzar alguno

de los elementos superiores. Un coordinador de zona sería el indicado. Para este desplazamiento pueden utilizar el jet pack ya que ahora son reconocidos como elementos de los destructores. Una vez infiltrado el código definitivo, el dispositivo de los Antiguos daría el visto bueno. Lo último que habrían de hacer es intentar regresar. Para ello habrían de apuntar con lo que quede de reserva en el jet pack en la dirección adecuada y alcanzar la máxima velocidad posible. Cuando estuvieran cerca habrían de emitir una señal de baja intensidad, difícil de detectar a larga distancia pero factible para la lanzadera que estaría aguardando su llegada en esa zona.

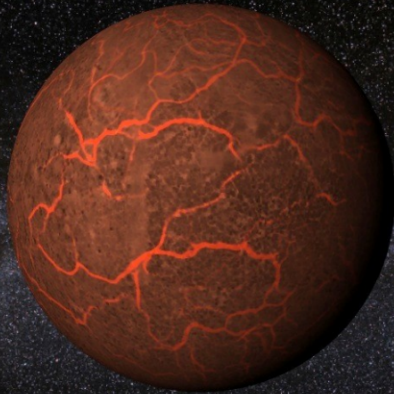
Una vez aceptado el plan, después de ser corregido de acuerdo con los posibles comentarios de los jugadores, los personajes serán conducidos a la corbeta Amateratsu para su misión. En principio las cosas sucederán de acuerdo con el mismo pero con algunas diferencias que exponemos ahora:

- La distancia a recorrer hasta Alfa Centauri B es de unas 20 unidades astronómicas. Tardando 12 días por unidad da un total de unos 8 meses de viaje. Lo más normal es que la gente viaje hibernada la mayor parte del tiempo. Cuando lleguen a destino podrán recibir las noticias de la base y verán que las negociaciones continúan aunque parece que ya no falta mucho para un acuerdo. Eso si el atentado tuvo éxito. Si no, verán que los alemanes están perdiendo la guerra pero aún resisten. Se teme que hagan una tontería. Se han neutralizado varias esferas encontradas en el anillo de Ymir.
- Cuando estén llegando se frena dejando a la nave a una velocidad reducida pero suficiente para que se vaya acercando a la estrella donde está el objeto en un tiempo que consideran adecuado para la misión: dos semanas. Deciden que la frenada les deje a la altura del primer planeta. El problema es que los Destructores lo están espoliando y la trayectoria escogida pasa muy cerca de ellos (se esperaba que el enemigo estuviera alrededor de la estrella). Así que cuando acaban el frenado y empiezan la observación se dan cuenta de que hay

elementos Destructores demasiado cerca. Se detienen los motores y todo sistema que pueda emitir una señal pero todo y así la situación es peligrosa. No se utiliza la lanzadera para recolectar las rocas sino que lo hace la misma nave. De hecho toda la zona está llena de escombros producidos por el trabajo de extracción de mineral en los planetas y lunas así que esto es relativamente fácil.

- Los elementos Destructores están centrados en los planetas y en la estrella. Lo mejor es escoger uno de los transportes de material que salen de un planeta para llevarlo hasta Némesis, en la estrella. Cuando pasan a la tercera fase también salen de la misma corbeta, extremando al máximo las precauciones para no ser detectados, y se dirigen hacia el transporte.
- Entrar dentro del transporte también es fácil. No parece tener medidas de seguridad que impidan la entrada (de hecho ellos ahora son reconocidos como un elemento de los destructores). La nave es inmensa, de unos 300 m de largo, y dentro hay multitud de pasillos y niveles con enormes depósitos ahora rellenos de material. La orientación dentro de ella es difícil pero pueden intentar llegar al centro de mando. El problema es que hay unidades de limpieza y reciclaje patrullando el interior que les atacarán aunque emitan código destructor ya que es parte de su función eliminar unidades obsoletas e innecesarias y ellos parecen justamente eso. Considéralos como una unidad robótica de combate pesada.
- El transporte acelera cuando se ha alejado un poco del planeta, alcanzando una velocidad mucho mayor que la de las naves terrestres. El viaje hacia Némesis dura sólo unos días en vez de las semanas que sería lo habitual. Esto hace que cuando entren en la cuarta fase de la misión, estén muy alejados de la nave de la zona de recogida establecida en un principio. De todas formas la buena noticia es que en la sala de control el dispositivo de los antiguos establece contacto con el ordenador de la nave y, al ser reconocido como un elemento de mando, pueden introducir órdenes en la secuencia de procesos que no la desvíen de la misión principal: entregar el

# Alpha Centauri B – 1



Type	Hot Terran
Habitability	non habitable
Mass	$\geq 1.13 M_E$
Radius	$\sim 1 R_E$
Period	3.24 days
Dist. to Star	0.04 AU
Temperature	$\sim 870^\circ\text{C}$

Earth Similarity Index = 0.27

CREDIT: PHL @ UPR Arecibo

material y volver. Como por ejemplo desviarse de la ruta un poco o llenar de atmósfera respirable la sala de control (cerrando sus accesos). También puede sintetizar comida y bebida (el café sabe malísimo). Otra opción es comunicarse con la corbeta para informar de su situación y planificar otra zona de recogida.

- Mientras tanto habrán de esperar hasta que el dispositivo Antiguo desarrolle el nuevo código, defendiéndose de los ataques esporádicos y aleatorios de los recicladores. Al final del segundo día, coincidiendo con la llegada a la estrella, el dispositivo de los Antiguos les comunica que ya tiene preparado el código mejorado. Ahora habrían de encontrar un elemento Destructor dirigente. Pero eso resulta fácil ya que están junto a Némesis, que resulta ser una esfera de 500 Km de radio. Alrededor de la misma hay miles de robots obrero, vigilantes soldados y enormes centros de control. Pueden desviar la ruta del transporte hacia uno de los controladores o dejar que éste entregue su mercancía en uno de los inmensos hangares de Némesis. Cualquiera de las dos opciones es válida pero ir hacia

el hangar tiene la ventaja de que no han de manipular las instrucciones originales del transporte y que, una vez descargado el material, éste les devolverá al planeta y a la zona de recogida.

- La descarga del material tarda unas horas. Mientras tanto pueden recorrer Némesis. Si investigan un poco puede que vean el núcleo central, un punto oscuro rodeado de un halo luminoso en donde se producen descargas eléctricas en forma de rayos que lo envuelven formando una especie de red. Sus aparatos de detección indican que se trata de un agujero negro mantenido en su sitio por un gigantesco campo magnético.
- Aquí también hay unidades recicladoras pero ahora hay un problema adicional. El código mejorado ha implantado la rutina de tolerancia cero y los recicladores se han vuelto de repente más agresivos. Cuando antes encontraban uno o dos de vez en cuando, ahora hay cinco o seis. Cuando antes patrullaban de forma descuidada, ahora lo hacen con rigor fanático. Lo mismo sucede en todas partes. Si quieren usar el transporte para

regresar la única opción es encerrarse en algún departamento de la nave. El centro de control puede ser una buena elección.

- El viaje de regreso es tenso. Los recicladores intentan acceder a donde estén ellos refugiados derribando las puertas bloqueadas. Pero además su trabajo en otras áreas de la nave resulta igualmente destructiva. La nave va perdiendo gradualmente facultades y puede ser difícil que consiga frenar cuando sea el momento. Llega un momento en que habrán de arrancar los motores de frenado de forma manual. Para ello habrán de acceder a la sala de máquinas sin ser descubiertos (si es posible). Si lo hacen y consiguen llegar, verán un espectáculo alucinante. Los recicladores están desmontándolo todo. Algunos incluso se atacan entre ellos y al parecer cada vez hay más. Por lo visto el control interno de la nave los está produciendo continuamente, de forma masiva, para solucionar el problema de las "imperfecciones". Los Destructores se van a destruir a sí mismos en una orgía devoradora.
- Con la nave detenida en la zona acordada no será difícil que la lanzadera los recoja. Mientras van alejándose de la zona podrán ver cómo el inmenso transporte va desgajándose y desmigajando. Se producen algunas explosiones hasta que finalmente una gran explosión desintegra la nave. Varias explosiones pueden verse en el fondo del espacio mientras la corbeta inicia su regreso. Antes de alcanzar la velocidad máxima se puede ver una explosión gigantesca en el borde de la estrella.

#### CONCLUSIÓN

Los personajes llegan al final a su nave base después de otros 8 meses de viaje. Allí no reciben grandes celebraciones ni ovaciones por haber salvado la humanidad ya que la misión era un secreto. Pero los pocos que lo saben les están muy agradecidos y les conceden la máxima condecoración que pueden otorgar (sin el Emperador presente no se puede dar la máxima). Pero eso también es un secreto. Lo único que reciben en firme, aparte del aprecio de sus superiores, es un ascenso inmediato a un rango de oficial.

Pero sí que hay celebraciones y fiesta ya que, por fin, se ha hecho la paz (o por negociación o porque los alemanes se han autodestruido). Los japoneses han conseguido derecho de explotación del gigante de gas, Ymir, y una de las mayores islas de Hojd, el segundo planeta, que se encuentra cerca de las ruinas de la mayor ciudad de los antiguos. Los americanos por su parte han conseguido también acceso al gigante de gas y retienen sus posesiones en el segundo planeta. Si los alemanes han sobrevivido, mantienen su derecho a la explotación de Ymir y se les concede una de las islas menores del segundo planeta. El primer planeta se declara de libre paso.

Por otra parte la Hakudo Maru ya tiene recargado el combustible. Es hora de tomar decisiones: ¿cuál va a ser el próximo destino?

NAME	TYPE	D	D-SOL
<b>Sol</b>	g1v	4,5	0,0
<b>Barnards star</b>	m5v	6,4	5,9
<b>Ross 154</b>	m4v	8,1	9,7
<b>Wolf 359</b>	m8v	8,3	7,8
<b>Epsilon Indi</b>	k5v	9,0	11,2

En la tabla adjunta puedes ver las estrellas cercanas a Alfa de Centauri con sus distancias a esta estrella y al Sol. Si el próximo destino fuera la estrella de Barnards, por ejemplo, se tardaría unos 18 años en llegar. Y si luego se decidiera volver al fin a la Tierra se tardaría otros 18 años (las tres estrellas están casi equidistantes). Pero ¿cuál sería la opción más lógica? Veamos las posibilidades:

- Volver a la Tierra: Esta opción tiene la ventaja de que se podría llevar material de lo que se haya encontrado en Alfa de Centauri. Pero es desperdiciar la oportunidad de hacer otro salto a una estrella interesante que esté más cerca de aquí que de la Tierra.
- Barnards Star: Es la estrella más cercana pero se puede alcanzar fácilmente desde la Tierra. Lo más seguro es que ya haya un proyecto en ese sentido desde allí.
- Ross 154: Esta es una estrella roja del tipo variable (emite descargas de energía de forma periódica). No se han detectado planetas y no parece tener un interés especial.

- Wolf 359: Es también una enana roja pero de las más pequeñas. Su temperatura superficial es extremadamente baja para una estrella y por tanto su zona habitable está muy cerca de ella. Si tuviera un planeta en esa zona giraría a su alrededor a gran velocidad de forma que su año sería muy corto. De todas formas no se ha detectado ningún planeta todavía.
- Epsilon Indi: Esta estrella es mucho más interesante. No sólo porque su tipo espectral es K, más parecido al solar (G), sino porque tiene dos estrellas compañeras marrones y un gigante de gas tipo Júpiter. Es probable que tenga más planetas pero su observación es difícil y no se han detectado todavía. Además está más alejada de la Tierra que Alfa

Centaury por lo que es lógico enviar una nave desde aquí. El viaje sería muy largo: unos 27 años pero sin duda es la mejor opción.

Aparte de lo que se puede deducir con los datos astronómicos también podemos aportar otra información relativa a la campaña. Los antiguos formaron otras colonias aparte de la del sistema solar. Los datos obtenidos de las ruinas encontradas pueden sugerir que Epsilon Indi era su segunda colonia. Si al final decides que ese es el próximo destino, los personajes probablemente serán escogidos para ese viaje ya que quizás haya restos de los destructores por la zona...

