

DONDE NINGÚN HOMBRE HA IDO JAMÁS

Vamos a dar una secuencia de módulos que pueden cubrir una misión de cinco años de tipo exploración. Por problemas de espacio solo podemos describir con detalle el primer módulo, dando una descripción de los otros ocho. Cada uno de ellos empieza con un extracto del la "bitácora de vuelo" del capitán de la nave, explicando los últimos hechos. Allí daremos la "fecha estelar" correspondiente que empezará con la 1423.8 (mes 14, día 23, hora 8, de viaje) y que acabará con la 5713.2. Supondremos que la nave es de tipo CONSTITUTION (la llamaré Exeter), con una velocidad de crucero de 7.2 warp (o sea: 1 año luz por día), que sale de una base estelar situada en el 3º brazo galáctico (la Tierra está en el segundo) y que tiene como misión explorar el brazo interior de la galaxia atravesando el vacío existente entre el 3º y 4º brazo (contando desde fuera) para ir allá donde no ha ido nunca ningún hombre ... y volver.

POR ENRIC GRAU



La mejor defensa

bitácora de vuelo:

Fecha estelar 1423.8. Después de recorrer más de 400 años luz, al fin hemos llegado al sistema solar b-Sygnus. El tercer planeta es de tipo M y parece que es aquí donde se perdió el Valiant hace ahora casi dos años. No tenemos muchos datos al respecto ya que las comunicaciones del Valiant con la flota estelar se interrumpieron por una fuerte interferencia. Nuestra misión: averiguar lo sucedido y rescatar a los posibles supervivientes.

Resumen para el Máster

El sistema b-Sygnus se compone de 5 planetas, 4 interiores de tamaño reducido (como la Tierra) y el más exterior del tipo Saturno con varias lunas. El único habitable es el tercero. En este planeta existió hace miles de años una cultura con una alta tecnología. Esta avanzada civilización llegó, sin embargo, a la autodestrucción en una guerra mundial. Un legado suyo es "el Vigilante": una pirámide situada en las ruinas de una ciudad. Su misión consiste en destruir toda nave que se ponga en órbita a su alcance y que no de una cierta señal de reconocimiento. Para ello dispone de un poderoso rayo tractor que atraerá el objeto hacia el suelo (no directamente encima suyo, claro). Como efecto secundario del rayo provoca una formidable interferencia que es lo que impidió a los tripulantes de la Valiant advertir del tipo de peligro al que se enfrentaban. Además la pirámide se protege con un campo de fuerza imposible de atravesar con los láseres de una nave.

Como ha pasado tanto tiempo desde que se construyó, los mecanismos de la pirámide ya no funcionan tan bien como antaño por lo que tarda varias horas en reunir el potencial para producir el rayo tractor. En ese tiempo la Exeter se pondrá en órbita estacionaria sobre la ciudad ya que es lo más atrayente del planeta y enviará al típico equipo de misión a investigar las ruinas.

Los subterráneos

Desde los sensores de la nave se detecta la presencia de energía en la pirámide. Además se puede deducir que no hay ninguna entrada de superficie y que es imposible teleportar a nadie dentro debido a un fuerte campo de fuerza a su alrededor. Por suerte parece ser que existe toda

una red laberíntica de subterráneos, probablemente los restos de un antiguo sistema de comunicación, que tiene algunos accesos bajo la superficie. Se supone que el equipo de misión es teleportado directamente dentro de los subterráneos o cerca de algún acceso a los mismos, a una distancia relativamente corta de una de las entradas a la pirámide.

Los subterráneos están en completa oscuridad y parcialmente inundados en algunos tramos, cosa que obliga a tomar rutas alternativas. Además existen pozos y zonas donde el suelo es inseguro (lo cual puede ser detectado con la ayuda del tricorder pero obliga a ir muy lentamente). Por si fuera poco, están habitados por mutantes humanoides, de gran fuerza física, que pueden ver en la oscuridad y a los que molesta (no hiera o asusta) la luz. Son seres enloquecidos que atacan ciegamente de forma suicida. Su mordedura inocula un germen que actúa en cuestión de minutos produciendo fiebres de 40º y delirios constantes. La muerte es rápida ya que se pierde un punto de vida por hora.

En ese momento la nave recibe el ataque del rayo tractor y sólo tiene tiempo de comunicar al equipo de misión que están siendo atraídos hacia la superficie por una especie de fuerza que viene de la pirámide antes de que la interferencia impida toda comunicación.

Un encuentro afortunado

En el interior de la pirámide viven los descendientes de la raza que la construyó. La maquinaria de la misma les provee de todo lo que necesitan y les protege del exterior. Las entradas están guardadas por campos de fuerza que pueden desactivar a voluntad. Son seres pacíficos gobernados por una casta que se hace llamar los "oficiales" con un líder supremo: el "Sumo Mandatario". Tienen una religión que adora al "Gran Espíritu" que habita en el corazón de la pirámide al cual llaman KAR-UI-TAR o, también, "la joya que da la vida". Este corazón está identificado con un cristal de dilithium que se halla en el centro del primer piso de la pirámide y cuya función es la de canalizar las fuerzas telúricas de las profundidades de la tierra hasta la compleja maquinaria en el extremo superior (ver dibujo).

Cuando los personajes lleguen hasta una de las entradas subterráneas (mejor si están azuzados por los mutantes) se encontrarán en una gran sala iluminada, con un enorme umbral en el centro sin que haya nada que aparentemente impida cru-



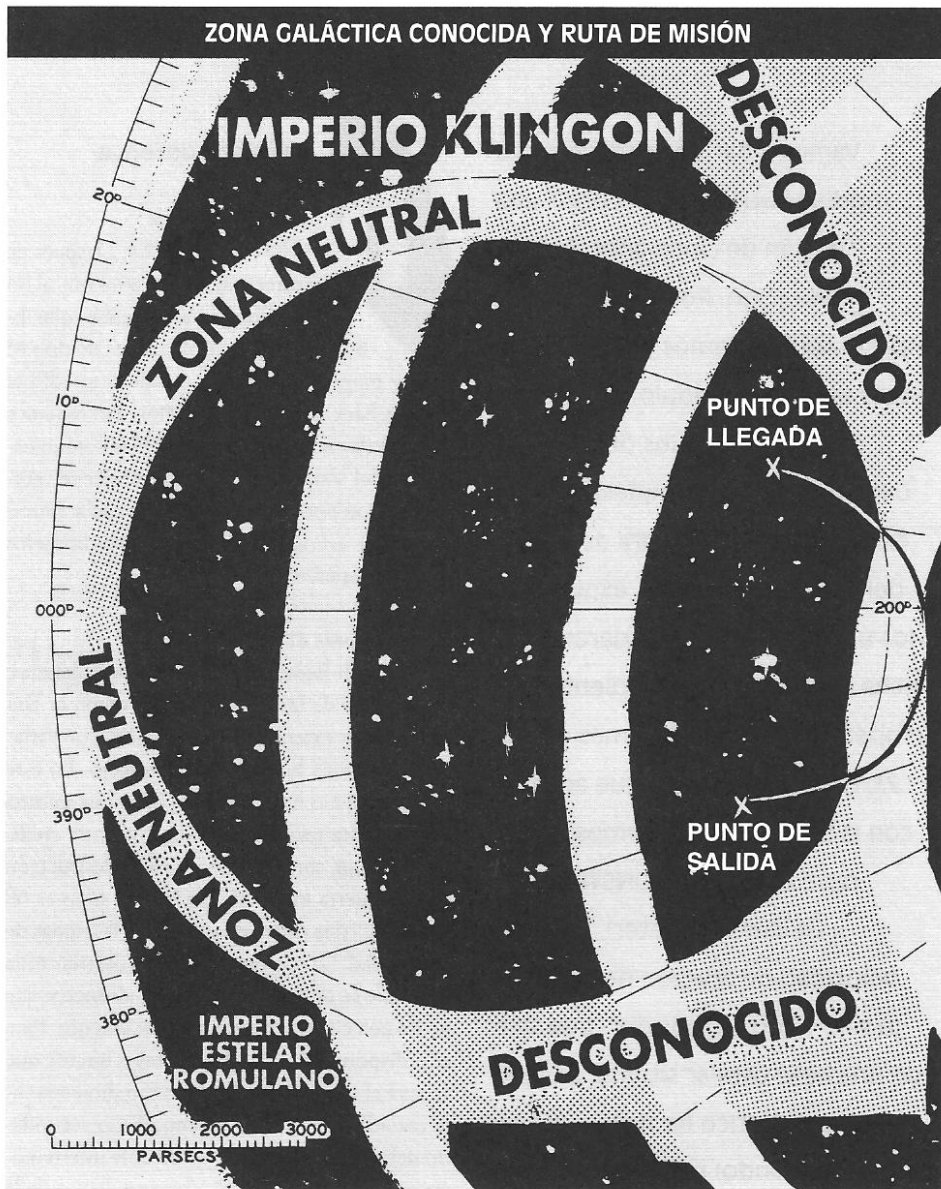
zarlo. En el otro lado habrán dos guardias armados con lanzas sin punta (son lanzas que dan descargas eléctricas por la punta con una daño de 1d6). Como ya hemos dicho, en realidad el umbral está cerrado por un campo de fuerza pero si los personajes son atacados por los mutantes los guardias les dejarán pasar para salvar su vida (recordemos que es una cultura pacífica).

Una vez dentro serán recibidos por un "oficial" que les tratará con grandes muestras de amabilidad e incluso se ofrecerá a suministrar un antídoto si hay alguien mordido por los mutantes. Además les invitará a presenciar la ceremonia de adoración a la joya que tiene lugar en ese momento comentando que siempre hacen eso cuando la joya toma un tono rojizo (por si no era evidente se trata de la generación del rayo tractor). Les indicará cuales son sus habitaciones y las zonas que son de libre acceso. A la pregunta de que si hace dos años la joya también cambió de color responderá que si aunque parecerá algo suspicaz e intrigado. Si se le pregunta si hubo otros como ellos que llegaron entonces responderá que no aunque una tirada de Interrogación indicará que miente y que la pregunta le ha puesto muy nervioso.

La pirámide

La pirámide es muy grande alzándose unos 60 metros por encima del nivel de tierra. Existen 6 zonas habitadas y dos más no accesibles normalmente. Describiremos primero las habitadas:

1. La parte por debajo de la superficie del planeta, donde se hallan las viviendas y los accesos a los subterráneos. Está formada por 6 pisos de 2 metros de altura.
2. La zona a nivel de la superficie planetaria formada por un solo piso con un techo muy alto (8 metros). Aquí se hallan los comedores y las salas de reunión. También existen algunos parques con árboles, zonas ajardinadas, etc. En el centro de este piso se encuentra la "sala de la joya".
3. La zona recreativa. Consta de 6 pisos, con cines, bares, teatros, salas de recreo, etc.
4. La zona de oficinas: Esta zona sólo es accesible a la jerarquía de "oficiales" y sus accesos están vigilados por los guardias de la ciudad.
5. La zona de viviendas de la jerarquía. Igualmente solo accesible a "oficiales".
- 6.- La zona prohibida: Aquí solo tiene acceso el "Sumo Mandatario" y su acceso está vigilado en el nivel inferior. La puerta es metálica y tiene un código que solo conoce el Mandatario. Además hay un láser (tipo 3) controlado automáticamente por el ordenador de la Pirámide que dispara a los que intenten abrir la puerta por la fuerza. En el centro del único piso se halla la sala de control con la consola principal del



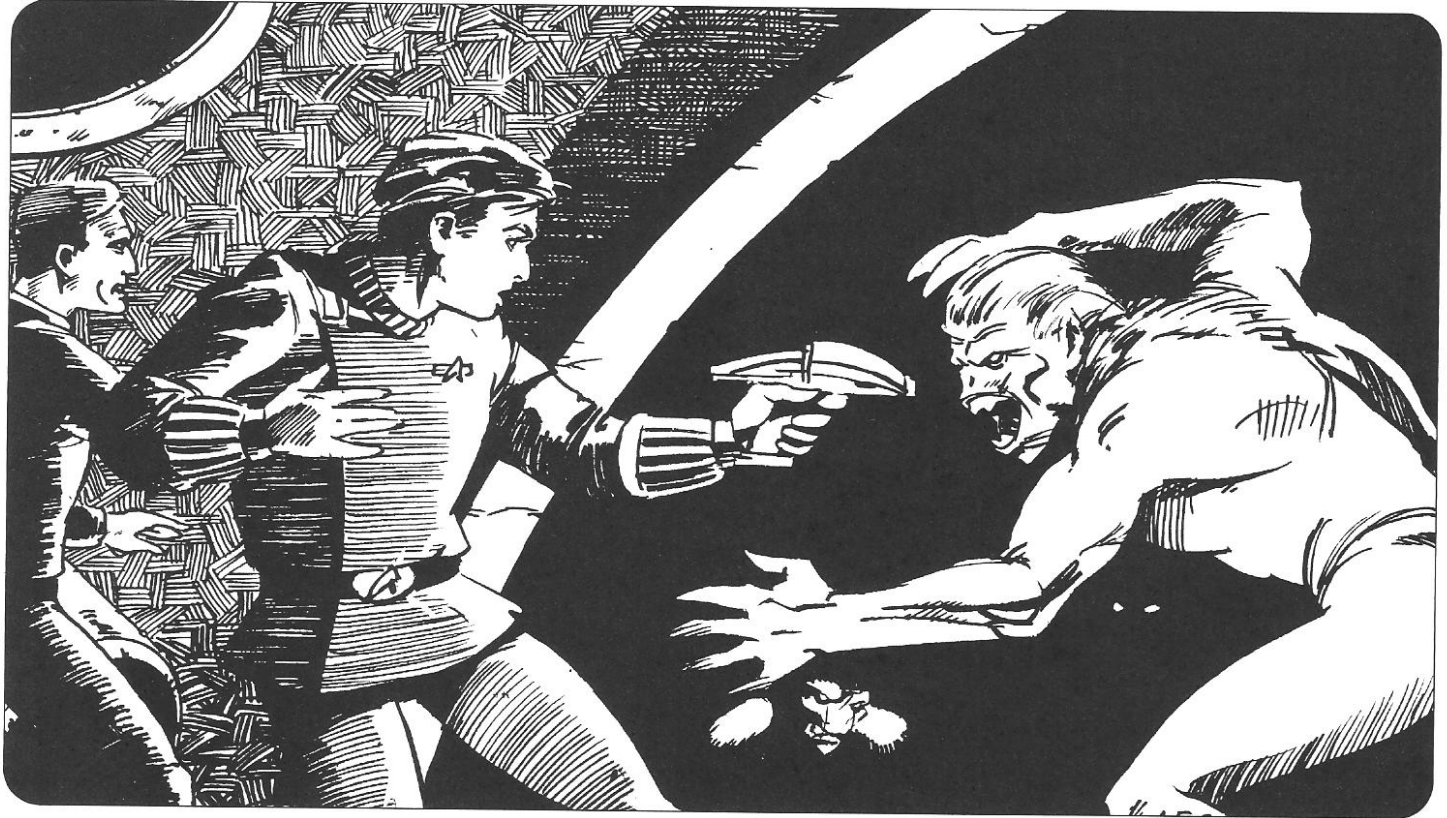
ordenador que dirige el rayo tractor. Hay una contraseña cuya palabra coincide con el nombre que los indígenas dan a la joya durante el ritual de adoración.

Las zonas no habitadas son la parte de la maquinaria en la cima de la pirámide que no vale la pena comentar y los pozos de la desesperación por debajo de las viviendas. El acceso a los pozos es una puerta de acero que está cerrada pero nadie vigila. Allí hay agujeros en el suelo en forma de pozo que conducen en caída libre hasta una cavidad esférica donde todo se mantiene en "cero g". Estos pozos se utilizaban como formas de castigo para criminales. Se echaba a los criminales al fondo donde se mantenían sin gravedad, en ausencia total de luz y sonido durante un período de tiempo indefinido. Se podían mantener vivos y sin necesidades mediante un ingenioso y complicado (que no voy a describir) sistema de mantenimiento vital.

Los supervivientes del Valiant

El primer oficial, el oficial científico y la doctora del Valiant se encuentran reclusos en los pozos. Cuando llegaron a la pirámide fueron muy bien recibidos pero, claro, intentaron llegar hasta la sala de control. En el intento mataron al anterior Sumo Mandatario y murieron dos miembros del equipo de seguridad de la nave. El resto fue capturado y sentenciado a la máxima pena: el olvido en los pozos de la desesperación.

Todos están en estado catatónico menos el primer oficial. La recuperación desde este estado puede tomar meses, años o quizá nunca. El primer oficial es un caso aparte. Parece no estar demasiado afectado por la experiencia aunque intenta simular que sí. El hecho es que fue lanzado al pozo donde se encontraba el cuerpo sin vida de una especie de mutante con un poder mental asombroso (que vivió en los tiempos de



la guerra mundial). De hecho los restos de su mente aún se encontraban "adheridos" a su cuerpo muerto e inició un asalto mental para apoderarse de la mente del recién llegado. Actualmente le domina por completo.

Si los personajes preguntan por la tripulación del Valiant harán pensar a los oficiales que pueden actuar de la misma forma que los otros por lo que se extremarán las medidas de precaución. De todas formas el pueblo llano es pacífico y afable y, menos los oficiales, todo el mundo puede informar a los personajes de lo que quieren saber si son interrogados hábilmente.

Posibles vías de solución

La caída de la nave hacia el planeta es lenta pero inevitable. La fuerte interferencia impide la utilización del transportador y las naves de desembarco también serían atraídas hacia el planeta. La nave estaba inicialmente a 5000 metros de altura y cada hora cae 1d100 x 10 metros. Esto le da una vida media de 10 horas aproximadamente desde que empieza la acción del rayo. Por tanto los personajes habrían de hacer algo antes de ese plazo.

Una solución rápida es destruir el cristal de dilitium pero esto implicaría sentenciar a muerte a esta gente ya que los mutantes de los subterráneos darían buena cuenta de ellos.

Otra solución es alcanzar la sala de control. Entonces puede ser que se les ocurra la palabra clave del ordenador. La otra opción consiste en

mantener a raya a los guardias de la pirámide mientras se saltan las defensas informáticas. Esto es difícil y solo se consigue mediante tres éxitos seguidos con un malus progresivo de 10, 20, y 30%. Un fallo significa un paso atrás y un malus permanente del 10% a añadir. Si se consigue el acceso se puede desconectar el rayo tractor y el campo de fuerza externo con lo que no sólo pueden ser transportados sino que se puede enviar gente desde la nave a cualquier punto de la pirámide.

El ente que posee al primer oficial tiene las habilidades mentales de un vulcaniano al 90% más la habilidad de poseer (coste 10 puntos por intento), la de dominar (coste 5 puntos), el ataque mental (coste 5 puntos) y, por último, la absorción de PSI. La absorción PSI requiere que previamente se haya dominado a la víctima, entonces, por cada punto invertido en ello se obtienen 2 del objetivo hasta que éste quede a cero (o negativos). Puede seguir absorbiendo puntos que la víctima "pagará" de su valor en PSIÓNICOS hasta que éstos lleguen a cero y muera.

El valor en PSIÓNICOS del ente es de 21. La intención de este ser es la de pasar desapercibido pero tiene un pequeño problema: necesita 1 punto PSI al día para sobrevivir en este cuerpo prestado. Como inicialmente tenía 21-10 (de la posesión), le quedan 10 u 11 cuando le saquen del pozo. O sea que si gasta otros 5 en dominar sólo le quedarán 6 puntos como mucho con los que obtener 12 absorbiéndolos

de alguien. Evidentemente esto lo ha de hacer antes de que pasen muchos días (máximo 5 o 4). Todo esto se utiliza en el siguiente módulo.

Interludio en negro

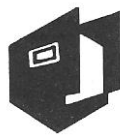
Bitácora de vuelo: Fecha estelar 1422.7. Hace algunos días que salimos de b-Sygnus y ya es el tercer caso que tenemos de muerte súbita. El técnico de mantenimiento Parker ha sido encontrado en uno de los conductos de la nave sin vida y sin señales de violencia. Como los otros casos sus ojos estaban en blanco. El departamento médico está investigando la causa pero se descarta una posible epidemia.

Explicación: Este es un módulo abierto. Se supone que el poseído primer oficial se las ingeniaba para salir de la enfermería y cometer sus crímenes. Lo de los ojos en blanco es un efecto secundario de la absorción de PSIÓNICOS.

La máquina de los sueños

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 1812.6. Hemos llegado al sistema de Taria, donde se encuentra la colonia humana más alejada de que se tiene noticia. Hace más de 50 años que no ha sido visitada y no sabemos en qué estado la vamos a encontrar.

Trama: La colonia se desarrolló bien ya que el



clima es paradisíaco. En realidad hay todo un complejo de máquinas subterráneas desarrrolladas por una civilización ya extinguida que mantienen el mundo en ese estado. Esa civilización llegó a poder transferir su mente al ordenador planetario donde simulaban experiencias y aventuras seguras sin fin, dejando morir sus cuerpos ya sin utilidad. Pero después de miles de años se cansaron de la existencia y se recluyeron en un estado vegetativo.

Hace algunos años, una expedición de la colonia encontró los subterráneos y las máquinas de control de la realidad virtual. Al cabo de 50 años no queda nadie que no haya sucumbido al atractivo de pasar su mente al ordenador para poder vivir una realidad fantástica. El mundo elegido es el de las leyendas artúricas donde el jefe de la colonia es el rey Arturo, sus oficiales los caballeros de la mesa redonda y el jefe científico Merlín. Todo podría ser perfecto si no fuera porque uno de los antiguos habitantes del planeta ha despertado y ha decidido ser Morgana, invocando a toda una serie de monstruosidades del averno y atacando a los miembros de la colonia (por diversión).

Hay que tener en cuenta que las máquinas hacen "real" la realidad virtual mediante el uso de campos de fuerza con lo que los seres imaginarios pueden ser muy sólidos. De todas formas los personajes son los únicos que tienen acceso a los subterráneos que están vedados a todos aquellos controlados por el ordenador. La solución podría ser llegar hasta la maquinaria y manipularla de algún modo. Evidentemente se supone que los miembros de la colonia pedirán ayuda a la Federación poniéndose de su lado inmediatamente.

Gloria y honor

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 2501.7. Por fin hemos llegado al límite del tercer brazo galáctico. Delante nuestro tenemos un inmenso espacio vacío. Nuestra misión: traspasar este vacío y llegar a la zona exterior del 4º brazo galáctico.

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 2530.4. Ya hace un mes que avanzamos por este espacio sin estrellas. Hemos detectado una señal con el radar de largo alcance. He ordenado al piloto que trace una línea de intersección a fin de averiguar el origen de dicha señal. ¿Es que hay alguien aparte de nosotros en este vacío inmenso?...

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 2601.1. Indudablemente la señal en el radar es debida a una nave. Los análisis son irrefutables aunque parece que dicha nave se halla inmóvil. ¿Por qué...? Pronto lo sabremos.

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 2601.9. Es increíble pero la nave es del tipo "ave de presa" romulana. No sabemos que hace aquí pero tiene todos los sistemas desactivados y presenta señales de grandes daños estructurales. He ordenado que un equipo de misión se traslade a la nave. **Explicación:** La zona entre el 3º y el 4º brazo galácticos está barrida por "tormentas galácticas" que recorren este espacio con cierta frecuencia. La nave romulana fue atrapada por una de estas tormentas cuando estaba cerca de su territorio y arrastrada por la misma unos 2000 años luz siendo casi destruida y quedando sólo 6 tripulantes con vida. Entre estos estaban el capitán, el primer oficial y el oficial científico. Este último ideó un sistema de mantenimiento vital apto solo para dos personas. Según la mentalidad romulana estas dos personas habían de ser el capitán y el primer oficial (orden jerárquico puro y duro) así que los demás habían de suicidarse. El oficial científico simuló el suicidio pero luego desactivó la consola del primer oficial de forma que pareciera una malfunción, retirando además el cuerpo del capitán (matándolo de un tiro láser) para ponerse él. Por pura suerte, el cuerpo del primer oficial permaneció en estado de congelación debido a un boquete producido por un meteorito que dejó su cámara expuesta al vacío con lo que es posible recuperarlo después de un cierto tiempo (el oficial científico ya estará en pie para entonces). La versión del asunto que quería "vender" el oficial científico es que el primer oficial mató al capitán para ponerse él en su lugar. Esto no es posible mantenerlo si el primer oficial sigue vivo por lo que intentará matarlo. Hay que tener en cuenta que el primer oficial tiene un código de honor al estilo samurai y que aunque considera a la Federación como el enemigo, pondrá como objetivo primario vengar la muerte de su capitán para luego suicidarse (para no dar datos al enemigo).

Un caso de conciencia

Espero que me perdonaréis los guiños hacia los comics de Flash Gordon ...

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 3022.5. Hemos llegado al primer sistema solar que, según los cálculos de la computadora, debería tener un planeta tipo M. Efectivamente el segundo planeta es de este tipo. Al acercarnos para establecer una órbita estacionaria hemos detectado una estructura artificial en la superficie planetaria y, al dirigir los sensores hacia ella, se han detectado explosiones y rayos de energía en su interior, como si hubiera un combate. También se han detectado formas de vida humanoides en la parte

central. He decidido enviar un equipo de misión con el objetivo de rescatar a esas personas.

Explicación: La estructura es una central de teleporte de un inmenso imperio estelar llamado Sung. Este imperio controla cientos de planetas, unidos todos ellos por una intrincada red de estaciones de forma que se pueden enviar contingentes armados de un planeta a otro. Esto es especialmente útil para ellos ya que se trata de un gobierno totalitario de tipo fascista y militarista. Cuando hay una rebelión en un planeta solo tienen que enviar a la "guardia de la muerte" que está equipada con armaduras de combate, láseres pesados, etc para aplastar la rebelión. Si la cosa pasa a mayores también disponen de las inmensas "estrellas de combate", naves gigantescas que transportan ejércitos enteros altamente mecanizados y escuadrones de cazas. Todo ello controlado por una clase de élite dedicada a la guerra que comanda ejércitos de autómatas.

Uno de los extremos de la red de teleporte es un planeta llamado Arboria. Aquí se produjo una rebelión de efecto rápido que tomó al asalto la central para evitar que el gobernador planetario pudiera recibir refuerzos. Como paso siguiente enviaron un contingente armado al nudo más cercano de la red para facilitar de este modo la rebelión en otros planetas. El planeta en cuestión es al que acaba de llegar el Exeter. El comando rebelde consiguió inutilizar el sistema de teleporte y se disponía a resistir el ataque de los robots de defensa cuando llegó el Exeter. En este momento solo quedan tres miembros del comando: el capitán Flash, la teniente Arden y un técnico llamado Zarkov.

Si los rebeldes son rescatados pedirán que se los envíe a Arboria en nombre de la "Alianza Rebelde". Pero unos minutos después del rescate aparece una nave gigantesca de forma esférica. Cuando se establecen las comunicaciones, la nave se identifica como la "Emperador Ming", estrella de combate del Imperio Sung, reclamando a los rebeldes que supuestamente se han refugiado en el Exeter.

En realidad la nave del Imperio está en su derecho al reclamar a miembros rebeldes pero, por otra parte, no deja de ser la lucha de un pueblo por la libertad. Sea como fuere es evidente que habrá un consejo de guerra para el capitán cuando llegue a la primera base de la Federación y presente un informe.

Los rayos tractores imperiales son muy fuertes y pueden retener y atraer a la nave de forma que los cazas imperiales se acerquen lo suficiente para disparar misiles que sí pueden dañarla. Por tanto habría que destruir el emisor de rayos tractores. Una vez conseguido esto la huida es fácil

ya que la máxima velocidad que puede alcanzar la nave imperial es warp 7.

La alianza

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 3315.2. Hemos viajado a warp 9 hasta llegar al sistema de Arboria para establecer contacto con la "Alianza Rebelde" en nombre de la Federación y dejar allí a nuestros huéspedes. Calculo que tenemos unos dos meses antes de que llegue la estrella de combate imperial, tiempo que emplearemos en preparar las defensas del planeta.

Trama: Arboria es un planeta cubierto de bosques formados por árboles gigantescos de cientos de metros de altura, con un clima perfecto, sin estaciones y con pequeños mares, grandes lagos y ríos de agua dulce. Las ciudades están construidas en la copa de los árboles como si fueran inmensos nidos por lo que la población de una ciudad estándar es solo de unos 5.000 habitantes.

Cuando los personajes llegan al planeta son recibidos con grandes fiestas y muestras de alegría. Hay una solemne recepción ante el recién coronado Rey Barín de Arboria a la que son invitados el capitán de la nave y los personajes. En esta recepción hay un atentado contra la vida del rey por parte de un traidor del servicio. Aquí podrían lucirse los personajes pero por falta de espacio dejamos la trama para el máster.

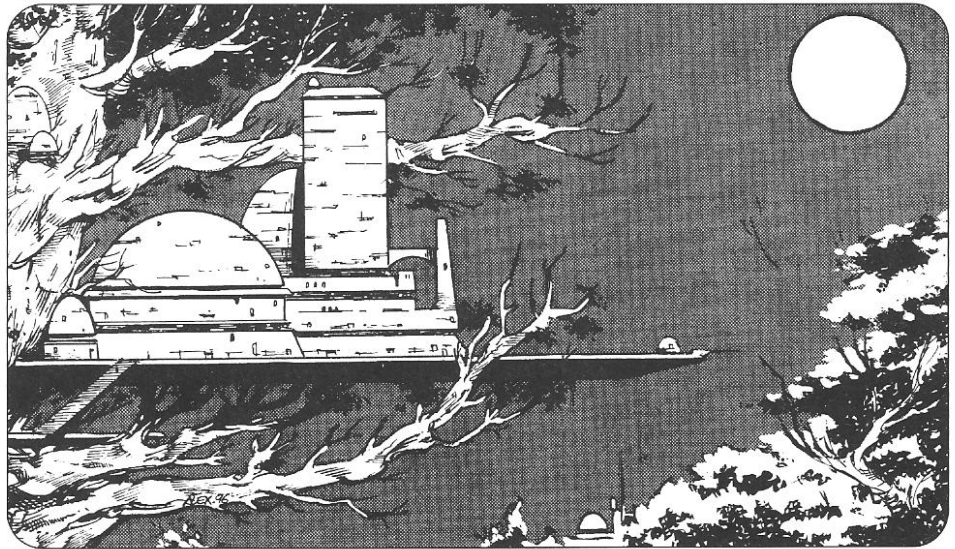
El resto de la aventura consiste en ayudar a levantar defensas planetarias y quizás un pequeño combate contra la estrella de la muerte imperial.

El vacío

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 3812.5. Hace un mes que hemos penetrado otra vez en el espacio vacío entre el 4º y 3º brazo galáctico de vuelta hacia casa. Nuestros sensores han detectado una anomalía en una zona del espacio. La anomalía consiste en que no detectan nada, ni el ruido de fondo normal, cuando apuntan hacia esa zona. En respuesta a la petición del oficial científico he decidido dirigir la nave hacia ese lugar.

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 3813.8. Ha sucedido algo increíble. Cuando estábamos cerca del límite de la zona oscura, ésta se ha extendido y de pronto nos hemos vuelto inmersos en ella. Hemos sido capturados por la negrura. Ningún sensor detecta nada...

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 3814.1. Por fin los sensores parecen detectar algo. La naturaleza de la emisión nos es desconocida pero nos dirigi-



mos de forma irresistible hacia ello. Además empezamos a tener muchos casos de fatiga entre la tripulación y los motores no funcionan al 100%.

Explicación: Se trata de una inmensa ameba que se alimenta de energía. A medida que se acercan al núcleo sus efectos serán más visibles. El núcleo está formado por una masa luminosa del tamaño de un sol pero muy tenue. De hecho es posible penetrar en él. Una solución al problema es la de disparar torpedos de fotones hacia el centro del núcleo con lo que matarán a la ameba y ésta desaparecerá como si nunca hubiera existido. Pero antes de que vayan a hacer esto los sensores detectarán la presencia de otra nave. Se halla atrapada entre la masa del núcleo. Si envían un equipo de misión allí podrán rescatar a los miembros de la tripulación que se hallan en estado de hibernación. Se trata de seres de la raza Kzinti, hombres gato bastante fieros. Si son reanimados se presentarán como miembros de una expedición científica que quedó atrapada por la ameba y pedirán que se les lleve a un planeta de su raza.

Su alteza real

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 4128.3. Ya hemos salido del espacio vacío. He aceptado la petición del equipo científico Kzinti de llevarles a un planeta de su raza. De hecho esto supone un desvío mínimo de la ruta.

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 4206.2 Hemos contactado con un puesto avanzado Kzinti comunicándoles los nombres de los científicos Kzinti que llevamos. Los del puesto parecían algo nerviosos y parece ser que han contactado con extrema rapidez con las autoridades locales. Nos han citado en Kargos IV, a 10 años luz donde se reunirá con nosotros una fragata Kzin-

ti pidiéndonos que vayamos a la máxima velocidad posible. Me parece excesivo para unos simples científicos.

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 4211.3. Hemos sido atacados por dos naves Klingon que aparecieron de su invisibilidad cuando transferíamos a nuestros huéspedes Kzinti a la fragata. Una de las naves Klingon ha enviado un equipo de comando a la fragata antes de levantar los escudos. He decidido hacer lo mismo ahora que aún puedo antes de recibir la próxima descarga.

Explicación: Los Kzinti están en guerra con los Klingon desde hace tiempo. Hace poco consiguieron matar en un golpe de suerte al Rey Kzinti y a toda su familia en un plan para desestabilizar el reino ya que no existía ningún heredero claro a la corona. El último heredero aceptable, el príncipe Hsim, había desaparecido hace años en una expedición científica a la zona oscura. La transmisión del Exeter de que llevaba a Hsim movió a las fuerzas Klingon en la zona para intentar matarle o capturarlo. El módulo es una lucha en el interior de la fragata contra el comando Klingon para salvar la vida del heredero.

Consejo de guerra

Bitácora de vuelo: Fecha estelar 4704.2. Hemos llegado a la base estelar número 12 donde entregaré el informe de la misión. Sé que es inevitable el consejo de guerra por mis acciones pero confío en salir inocente.

Trama: Los personajes serán interrogados por las acciones de su capitán y se valorará su contenido. Una acción interesante por su parte sería contactar con el servicio de espionaje Kzinti para convencerlos de que las autoridades Kzinti intercedan por el capitán en recompensa a su iniciativa en Kargos IV.