

NEWS MAGAZINE

Nº1 Enero 2007

XINDI

la enigmática raza que trata
de destruir la Tierra

TREKKIES EN ORIENTE

RELATOS
el síndrome carpato
un mal menor

ESPATREK
2006



Nexus Magazine

3 Club Star Trek Cochrane Madrid

Sección trek

- 6 Espatrek 2006
- 24 Los Xindi
- 36 Enterprise: Temporada 3 Guía de visionado de capítulos
- 44 Trekkies de Oriente
- 50 Naves Láminas cedidas por CSTSE
- 52 Webs Star Trek expanded universe database
- 53 Legión Extranjera Personajes no americanos de ST



Ciencia real

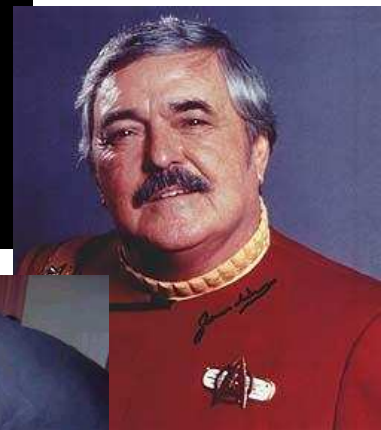
56 La Luna

Sección sci-fi

- 58 Stargate Atlantis
- 62 Televisión

Holodeck

- 65 Test Xindi
- 67 Un mal menor Relato
- 73 El síndrome Cárpatos Novela (Cap.1)
- 78 Strek Wras



Redacción

- Miguel Angel Muñoz
- Nieves Alonso
- Luis Panadero
- Mercedes Raimundo Marín
- Gonzalo Arauzo
- Llorenç Carbonell
- Ignacio López Echeverría
- Mabel Villagra Romero
- Manuel Aguilar
- José Jiménez
- Cesar Gómez Martín

Maquetación

Gonzalo Arauzo

Al equipo de redacción de la Nexus nos gustaría daros las gracias por la buena acogida que tuvo nuestro primer número. La revista fue descargada por más de 100 personas, a lo que hay que sumar la gente que la vio online directamente. Nos gustaría dar las gracias también en especial a los sitios web Zonatrek y Mundostartrek por su apoyo a nuestro proyecto y su ayuda para difundirlo.

Pero no nos conformamos, y trataremos de mejorar poco a poco, de momento hemos mejorado la imagen diferenciando cada una de las partes de la revista, esperamos que os guste su nuevo aspecto.

Contamos con vuestra ayuda para llegar al máximo número de gente posible, pasad la voz!

En este número tendremos dos grandes artículos: el primero de ellos dedicado a la pasada Espatrek 2006, en la que se contó con la presencia como invitado especial de Dwight Schultz, el Tte Barclay, y más popular por su papel en "El equipo A" como Murdock. El segundo tratará sobre los Xindi, la enigmática raza que monopoliza la trama de la tercera temporada de Enterprise. Habrá también una pequeña guía de episodios de esta temporada

Además en la sección Trek encontrareis un artículo sobre la procedencia de los personajes no americanos de las series, y echaremos un vistazo a los trekkies de oriente. También estrenamos sección en la que os recomendaremos webs trekkies interesantes y curiosas, y una sección de láminas en colaboración con nuestros compañeros del Club Star Trek de Sevilla.

Estrenamos también un apartado dedicado a la ciencia real. En esta ocasión se centra en nuestro satélite, la Luna. Mientras, en la parte de ciencia ficción habrá un interesante reportaje sobre Stargate Atlantis, el spin off de la decana serie SG1.

En la parte de entretenimiento tenemos ración doble de historias, con el relato "Un mal menor" y el primer capítulo de "El síndrome Cárpatos". No faltará el test, en esta ocasión monográfico de los xindi, al ser el tema de portada, y las hilarantes tiras de "Strek Wras".

Como podéis ver la Nexus no tiene una sección de noticias, y prácticamente no podréis encontrar mención a lo ocurrido en torno a la Espatrek 2007. Sin embargo, tan solo nos gustaría recordar al respecto una frase de los estatutos de nuestro club, acerca de los fines del mismo:

"... promoverá los valores positivos que se encuentran en el espíritu de la serie, tales como la igualdad, el compañerismo y el respeto a la diferencia. ..."



En estos tres meses desde la publicación del primer número de nuestra revista el Club ha crecido, tanto en número de socios como en actividad.

En la Espatrek 2006 celebrada el último fin de semana de Octubre hicimos nuestra primera aparición oficial ante los trekkies y clubs del resto de España, que nos recibieron con los brazos abiertos y deseándonos lo mejor. Fuimos colaboradores también en el evento con una modesta aportación económica.

El pasado 4 de noviembre hicimos el primero de nuestros Trekdays. Un Trekday es un acto público del Club en el cual invitamos a todo aquel que quiera a pasar una tarde trekkie viendo algún capítulo o película, fanfilms, etc... o simplemente charlando sobre Star Trek. El primero de ellos fue un éxito, acudiendo a él nueva gente ajena hasta ese momento al club, y la experiencia se repitió el pasado 23 de diciembre con idéntico resultado.

En estas jornadas trekkies se pudieron ver capítulos como "Marco de tiempo" de TNG o "In a mirror, darkly" de Enterprise, aún inédito en nuestro país. Se proyectaron también algunos cortos de fanfilms como New Voyages, Origins, etc...

La tienda Generación X de la calle Puebla (Callao) nos ha permitido llevar a cabo estos Trekdays al cedernos una sala con el equipo audiovisual necesario, para ellos va nuestro mayor agradecimiento.

Para el primer fin de semana de Marzo hay previsto otro Trekday, por supuesto os invitamos a todos a que asistáis, seguro que lo pasáis muy bien.

De esta y el resto de actividades os mantendremos informados a través del foro de nuestra web, y si queréis contactar con nosotros podéis hacerlo con nuestro correo electrónico.

www.cochranemadrid.esp.st

cochranemadrid@yahoo.es

Nexus magazine y el Club Cochrane Madrid no se responsabilizan de las opiniones expresadas en los artículos contenidos en esta revista. Star Trek, marcas, logos y nombres relacionados con ella son propiedad exclusiva de Paramount. Igualmente las imágenes reproducidas en esta revista son propiedad de sus respectivos autores y son utilizadas sin ningún tipo de ánimo de lucro.



TREKDAY 4 Noviembre



TREKDAY 23 Diciembre



Comida de Navidad





Noticias...
 Biblioteca...
 Humor...
 Entrevistas...
 Maquetas...
 Guías de capítulos...
 Foros...
 Y muy pronto mucho más...

Una nueva manera de informarte de todo lo referente a Star Trek



WWW.MUNDOSTARTREK.COM

TO BODLY GO WHERE NO WEB SITE HAS GONE BEFORE

WWW.MUNDOSTARTREK.COM: TU PAGINA FAVORITA DE TU SAGA FAVORITA



Bienvenidos
a la
ESPATREK

Patrocina:

GAL
TRU
y Cía

Espatrek 2006

IX congreso nacional de Star Trek

En este amplio reportaje trataremos de daros una visión de cómo se desarrolló la Espatrek 2006, el gran acontecimiento trekkie de cada año, de forma que los que no fuisteis os sintáis como si hubierais estado allí, y los que tuvimos la oportunidad de ir lo recordemos una vez más.

Creo que hablo en nombre de todos los del club cuando digo que esta ha sido una gran experiencia y os recomiendo encarecidamente a todos que si podéis asistir alguna vez, lo hagáis, ya que realmente se siente uno como en casa.

La sede

Este año 2006 la Espatrek fue organizada por el Club Star Trek Sureste, con sede en Cartagena, y se celebró en el Hotel Cavanna, en La Manga del Mar Menor. El Cavanna es un hotel de cuatro estrellas, bastante grande, que aún sin ser de nueva construcción es más que confortable y agradable. El precio de la estancia (135 euros la entrada básica, con alojamiento en el hotel y pensión completa) era bastante asequible y el servicio bueno.

El Hotel puso a la disposición de la Organización cuatro salas para desarrollar la convención: El Salón Stella Maris, salón de actos principal. El Salón de Las Pérgolas, donde se montaron los stands y los decorados más grandes. Y dos salas más pequeñas, donde se montaron exposiciones temáticas.

Si tenemos que poner una pega a la sede es que al no estar situado en un núcleo importante de población se cerraron las puertas a posibles asistentes espontáneos, y que el lugar ofrecía pocas atracciones aparte de la piscina (de la que se pudo disfrutar, ya que hizo un tiempo muy agradable) y la propia

convención, aunque es discutible si esto es necesario o no, ya que el apretado programa no da tiempo para mucho más.

Decoración

El Salón Stella Maris era el más escaso en este aspecto, al ser usado como escenario principal de actividades, estar lleno de sillas etc... Al lado de la entrada se encontraba un ya veterano Enterprise clásico de metro y medio, con el que muchos nos hicimos fotos. En el resto de la sala tan solo daban un toque trekkie unas banderas azules con los símbolos de varios planetas de la Federación (Andoria, Vulcano y Betazed).



El de Las Pérgolas lo presidía el impresionantemente grande núcleo de curvatura hecho por el Club Star Trek Sureste, prácticamente de tamaño natural. Incluso parece ser que tuvo que ser recortada su altura original para que cupiera en la sala. Lamentablemente el juego de luces de la parte superior no quedó con el color azulado que originalmente quisieron darle, pero seguro que para la próxima este detalle estará solucionado y brillará en todo su esplendor.

En el suelo se puso un enorme logotipo de la federación adhesivo que en un principio estaba previsto haber colocado en la entrada del Hotel. Ante la desesperación de los que estuvimos intentándolo, no llegamos a conseguir pegarlo totalmente, (era un suelo antiadherente!!) pero aún así quedó muy vistoso.



En una de las esquinas se colocó el ya veterano transportador de la serie clásica (CST Sureste, las maquetas son lo suyo) estrella preferente, como es habitual, de las fotografías.



Los clubs montaron sus stands también en esa sala, donde pusieron todo tipo de maquetas, muñecos, camisetas, parches, etc... para vender. En nuestro caso el stand del Club Cochrane tan solo tuvo un par de carteles promocionales del club y unos folletines.



En el pasillo que une la recepción del Hotel Cavanna con la cafetería se colocó una exposición de fotografías y carteles de pasadas ediciones de la Espatrek, desde 1998.

En una de las salas pequeñas, justo enfrente, se puso la Exposición Federal, donde se podían ver varios autógrafos de actores, maquetas y merchandising trek para aburrir, expuestos en unas vitrinas, y una llamativa consola cuasi interactiva del Club USS Barcelona Trek, que habitualmente se encuentra dentro de la lanzadera tamaño natural que tienen construida en su sede. También había expuestos varios disfraces trekkies y varios personajes de la Flota de cartón a tamaño real (incluido un Barclay), en fin, todo tipo de decoración federal, como corresponde. Un televisor y una playstation situadas en esta sala fueron utilizadas para una de las pruebas de la trama.



En el sótano, un tanto escondida, estaba la última sala, la de la Exposición Multicultural. En ella varios apartados recordaban a las distintas razas restantes del universo trek: En la zona Romulana unas vitrinas con varias maquetas de naves y otros objetos romulanos, banderas de las distintas épocas y un gran cartel promocional de Nemesi, la última de las películas de la saga hasta la fecha; Al lado un apartado con un altar Bajorano, con orbe y pergaminos incluidos; La zona Klingon estaba presidida por la reproducción del sillón del Canciller del Alto Consejo Klingon, varias armas (incluidos bat'leths) y demás objetos klingon; y la última parte recordaba a los Borg con varias banderas del colectivo, la maqueta de una esfera junto con otros artilugios Borg, y unas 7 de 9 y Reina Borg muy insinuantes...



Actividades

Conferencias:

“La Luz Interior”

El psicólogo Luis Muiño fue el encargado de realizar la primera de las conferencias de la Espatrek, el viernes por la noche. En ella se partió del episodio que da nombre a la conferencia para iniciar un análisis y realizar reflexiones al respecto.

“La Luz Interior” (The Inner Light) es un capítulo de la quinta temporada de ‘La Nueva Generación’, uno de los mejores de la serie. En él la Enterprise encuentra una sonda alienígena que lanza un extraño rayo contra el Capitán Picard sumiéndolo en un aparente estado de coma. Durante el tiempo que permanece inconsciente sufre la ilusión de vivir en el planeta origen de la sonda, donde tiene una personalidad distinta y una familia. En un principio se resiste a esta nueva realidad, pero al cabo del tiempo (vive una vida completa) acaba por aceptarla. Al hilo de estos temas Muiño nos habló sobre los estados alterados de conciencia, es decir cuando no percibes el mundo a tu alrededor normalmente, como se provocan etc. También hubo reflexiones sobre la percepción del tiempo, en que situaciones nos parece que pasa más rápido o más lento.

En el episodio el planeta de esta sociedad alienígena está muriendo debido a la radiación que desprende su sol, el personaje de Picard se da cuenta de ello, pero no es capaz de hacer algo para impedirlo. De esto hizo que el psicólogo nos hablara de las personalidades impulsivas y reflexivas, y su influencia en las sociedades, donde es necesario que exista un equilibrio para poder avanzar o incluso tan solo sobrevivir.

Finalmente, cuando ya la destrucción de su sociedad parece inevitable, se decide lanzar una sonda con el objetivo de que sea recordada (la del principio del capítulo). Luis Muiño nos habló de cómo en la actualidad la sensación de querer ser recordado es recesiva en nuestra sociedad, y es más común en sociedades más colectivistas, con una mentalidad muy distinta.



“Nueva vida: Catálogo de búsqueda de vida en el Universo”

Ni la ciencia ni la ficción faltaron en la Espatrek. Como principal representante de la mitad científica de nuestra afición acudió Ricardo Amils, astrobiólogo del INTA-CSIC (Instituto Nacional de Técnica Aeroespacial - Centro Superior de Investigaciones Científicas) y catedrático de la Universidad Autónoma de Madrid.

La ponencia planteó la posibilidad real de encontrar formas de vida dentro de los límites de nuestro sistema solar, con el optimismo de haberlas encontrado ya en las condiciones más extremas en el planeta tierra; ni las temperaturas más elevadas o más bajas, ni la presión, ni la extrema acidez o la peor de las contaminaciones detienen a la vida. El trabajo de Amils, centrado en las condiciones más ácidas y localizado en el Río Tinto, es de particular interés para la NASA, dadas las similitudes de este río y Marte en cuanto a proporciones de hierro.

Y, como todo trekkie sueña, la vida se abre paso. Formas de vida celulares se han adaptado a un lugar que al resto de seres vivos encontrarían contaminante y mortal, y estos resultados de nuestros humildes seres unicelulares son muy tenidos en cuenta a la hora de la planificación de los siguientes viajes a Marte. La última frontera comienza en Huelva, y nos visitó en la Espatrek. Para el 2007 dejamos la búsqueda de nuevas civilizaciones.



“La sombra de Peter Pan”

La voz es la mitad de la ficción televisiva y cinematográfica. En un país como España, en el que la mayor parte de ficción que consumimos es principalmente anglosajona, los dobladores constituyen esa mitad, y Salvador Aldeguer es una de esas voces sin rostro, ya familiares, que hacen creíbles nuestras series y películas favoritas. Suyas eran las voces del recordado Teniente Barclay en Star trek, del aún más recordado Murdock, en el Equipo A, del teniente Winslow en Cosas de Casa, del Doctor Franklin en Babylon 5... atended bien, afinad el oído y le oiréis en la mitad de vuestras películas favoritas.

Salvador Aldeguer nos obsequió con una buena colección de anécdotas del mundo del doblaje, sobre cómo se dobla y se dirige un doblaje, sobre críticas e imposiciones, sobre obras de compañeros y críticas a la profesión. Y todo ello en un tono cercano y con gran sentido del humor ¿Algunas de estas anécdotas?. La de cómo Televisión Española prohibió que en Babylon 5 se hablase de SIDA, o que los marines de la Alianza Terrestre se llamasen GROPOS, en la mente de algún iluminado demasiado similar a GRAPOS. O la de cómo los actores alteraban los nombres de ciertos

personajes en "Encuentros en la tercera fase" para oír sus nombres en la película. O la de cómo las productoras a veces imponen profesionales ajenos al doblaje, con efectos muchas veces ridículos. Y la que más nos afectó a todos; la reciente muerte de una actriz cuya voz todos conocíamos, Concha Valero. Todos la conocemos de doblar a personajes como Monica en "Friends" o Trinity en "Matrix". A ella se dedicó la conferencia. Pero como asegura Salvador, un actor de doblaje no muere; siempre nos dejarán su voz.

Coloquios:**Encuentro con Paramount**

Para el viernes por la tarde se programó el encuentro con el representante de Paramount España para la línea de productos de Star Trek, Jesús Muñoz. Finalmente y parece ser que por motivos laborales, no pudo asistir a la Espatrek, de modo que el 'Encuentro con Paramount' fue sustituido por una charla de los máximos responsables de la Faest sobre lo que les habían comunicado al respecto: Pau Selles, Miguel Lucas y Sonia Jimeno. En ella se anunciaron dos noticias de relevancia. La primera fue el inminente lanzamiento de "La Serie Animada" (TAS) en DVD en España. Sobre esto se indicó que el idioma de doblaje sería el mejicano (no confundir con el 'celebre' Español Internacional o 'Neutro') y tuvimos la oportunidad de ver y tocar la caja (blanca, de plástico, del estilo al resto de las series) en la que se vendería el pack (no así el pack propiamente dicho, ya que aún no lo tenían).

La segunda y más inesperada noticia fue que el canal de pago Sci Fi España había adquirido la cuarta temporada de Enterprise para su emisión, después de haber firmado un acuerdo con Paramount España esa misma semana para doblar la serie (como había ocurrido con el resto de temporadas). Consecuentemente el lanzamiento de los DVDs de esta última temporada de la serie se retrasaría hasta que el canal la emitiera (ya en 2007).

El turno de preguntas estuvo algo descafeinado al no estar el representante de Paramount, pero trataron de responder a lo que pudieran. Sobre si se emitiría alguna más de las series poco pudieron decir (un elocuente gesto de Miguel lo resume bien) pero si que se comentó que Sci Fi está muy contento con los resultados obtenidos hasta la fecha, y es consciente (por fin) de la expectación que genera Star Trek entre los fans de la ciencia ficción. Y que si, llegado el caso, se emitiera algo más, sería siempre con doblaje al castellano y no en 'neutro'.

Sobre si al realizarse este posible nuevo doblaje se reeditarían los packs, en cambio se dijo que esto es muy improbable debido a los costes que generaría (y el necesario permiso de Paramount Internacional). Sin embargo, si que si al lanzarse en los nuevos formatos (Blu ray o HD DVD) existiera el doblaje, sería este el que se incluiría.

Otro de los comentarios más interesantes fue que próximamente se procedería a hacer algo similar a lo sucedido con TNG (retirar los packs de plástico y lanzar unos de cartón más económicos) con Voyager. Si se realizará con el resto de series es una incógnita aún.

Star Trek y la homosexualidad

Star Trek fue una de las series más innovadoras a la hora de abordar temas como el pacifismo o las desigualdades sociales en momentos difíciles de la historia del siglo XX. Todos recordamos el papel central en el puente del viejo y querido Enterprise original de una mujer de color o un oficial ruso en plena guerra fría. Pero, ¿cuál ha sido la aportación de la saga en la normalización de la homosexualidad?. De eso trató este interesante monográfico, en el que se habló de los elementos homosexuales en las diferentes series de star trek.

Fue en Espacio Profundo 9 por ejemplo en la primera serie de televisión en la que se vio un beso entre dos mujeres ("Rejoined"), y todos recordamos una frustrada historia de amor entre Riker y un/una alienígena hermafrodita en "Paria", ambas historias de homosexualidad disimuladas con diferentes prejuicios extraterrestres. A buen entendedor...

Pero también se trató en la mesa redonda de los pasos que no se dieron. De cómo los aficionados gays de Star trek pidieron un personaje homosexual, tratado sin tapujos y con normalidad, desde tiempos de Roddemberry en la Nueva Generación, y como existió por parte del añorado autor intención de mostrar parejas del mismo sexo como parte de la vida cotidiana de la nave, poco antes de morir, y de cómo el heredero Rick Berman se opuso a toda inclusión de nada que oliese a gay, aclarando explícitamente la heterosexualidad de algunos personajes como Garak, acabando con ciertas relaciones que pudiesen sugerir demasiado, como el vínculo aprendizaje- mentora de 7d9 y Janeway, o incluso acabando con conatos de personajes gays, como el borgizado teniente Hawk. Descansen en paz.

Visión negativa, en conclusión, para una serie que supo arriesgar tanto y que ha perdido su pujanza en un tema social en el que otras series de culto han sabido arriesgar y ganar.

Pero no perdamos nuestro espíritu crítico y nuestra decisión de superar todas las barreras. En ese caso, dejaríamos de ser trekkies.

Podcast "Fuera de Orbita"

Un Podcast es algo parecido a un programa de radio amateur que se emite por internet. El Club Star Trek de Valencia lleva tiempo realizando el suyo propio y colgándolo en internet en formato MP3. Fuera de Orbita es un programa mensual dedicado al mundo de la ciencia-ficción. Normalmente está compuesto por varias secciones: Una sección con las noticias más importantes; otras para analizar las películas, series y libros del género; y otras analizando la tecnología, biografía de actores y páginas webs de ciencia-ficción; y finalmente un "consejo estelar" de debate.

En la Espatrek aprovecharon para realizar la grabación de un nuevo número del podcast. El programa fue realizado por Carles Sentí (que hace de presentador), Virginia García y Luis Mayorgas dando las noticias, Luis Muñoz y Pablo Ibáñez. También estuvieron en la mesa de debate Pau Selles, presidente Faest y Sonia Jimeno, coordinadora de la Espatrek 2006.

Como era una ocasión especial su formato varió dando en primer lugar las noticias más relevantes y pasando directamente al debate después.

Entre las noticias que se comentaron podemos destacar la edición en DVD de Star Wreck o la muerte de Jane Wyatt (Amanda, la esposa humana de Sarek, y madre de Spock), por ejemplo.

Posteriormente se pasó al debate sobre porque amamos Star Trek, donde los tertulianos y algunos espectadores dieron su punto de vista al respecto. Aparte de las inevitables referencias a la dicotomía Star Trek-Star Wars, a las causas de que Star Trek sea una desconocida en España y una inesperada intervención por parte de la televisión murciana... la revelación más interesante es el trauma generalizado que causó la escena de los gusanos entrando en la oreja de Chekov en Star Trek II: La Ira de Khan.

Aparte de este programa también grabaron dos entrevistas con Salvador Aldeguer y Dwight Schultz durante la Espatrek.

Os lo recomendamos, es sin duda un programa muy interesante y entretenido:

Podéis descargarlo en: <http://fueraorbita.blogspot.com>



Estado de la afición

Ya el Domingo por la mañana se realizó un debate abierto sobre el estado del mundillo trekkie en España. Pau Selles, presidente de la Faest, actuó de moderador. Por supuesto su lema de "estamos mejor que hace 5 años" no pudo faltar y con eso se dio inicio a una serie de divagaciones sobre muchas otras cosas.

¿Qué tipo de Espatrek, queremos? Para algunos lo realmente importante es que no se pierda el buen ambiente que existe, mientras que otros quieren que sea algo más grande. En los últimos años el número de visitantes se ha estancado, pero sin embargo esta edición fue record en nuevos asistentes. Es decir llega gente nueva, pero la vieja no repite (esto fue matizado por Sonia Jimeno, muchos de los que repiten cada año no habían podido asistir por motivos personales, pero se les esperaba para próximas ediciones)

El tema del precio también se tocó, en concreto parece ser que el proyecto presentado por USS Barcelona-Trek para 2007 tuvo que ser rechazado al creer que se escapaba del presupuesto. ¿Tal vez demasiado ambicioso? Fue entonces cuando se anunció que Sevilla había sido elegida sede de la Espatrek 2007(...)

Otro tema a tratar fue el de las fechas de las convenciones, quedando fijado para la tercera semana de octubre de cada año, así todos podrían pedir las vacaciones o días libres con tiempo suficiente. También se tocó el tema de los actores invitados, Pau, no sabemos si a modo de provocación o porque lo sentía de veras, confesó que personalmente la asistencia o no de actores a las Espatreks le daba lo mismo. No parecía ese el sentir general de los asistentes del que fue muy representativa la intervención de Rosa, una de las asistentes catalanas, que consideró importante la presencia de algo que pudiéramos sentir cercano, tangible y que fuera parte mas o menos importante de Star Trek. Sonia, sin embargo comentó la postura de algunos miembros de la FAEST que estaban considerando eliminar al actor invitado de las convenciones, ella tampoco estaba de acuerdo con esa postura.

¿Y los actores? Pues todos dicen maravillas de nosotros y se lo pasan genial. Al respecto una anécdota de cómo uno de los klingon que vino el año pasado se encontró con varios españoles en la convención del club de Italia, y tuvo un trato muy cercano hacia ellos, casi personal, por el buen recuerdo se llevó de España. Al hilo de esto se comentó que algunos actores de primera fila se habían ofrecido ellos mismos a venir a la Espatrek, llegando incluso a bajar sus cachés para que nos resultase más accesible, y aún así se había tenido que rechazar por no podérmolos permitir.

Como anécdota curiosa sobre el invitado de este año, se comentó que la participación de Dwight Schultz, otro que iba a contar maravillas de España, estuvo un tiempo supeditada a las fechas de una actuación escolar de su pequeña nieta ¡Que cosas! Pau también habló de lo que se podrían llamar "trekkies fantasmas" de las mas de diez mil personas que habían comprado packs de DVDs de las diferentes series, la gran mayoría no pertenecían a clubs ni asistían a las Espatreks ¿Qué pasaba con ellos? ¿Como asimilarles?

Y hablando de una cosa y otra pasó el tiempo y algo nos había quedado claro: nos veríamos en Sevilla al año siguiente... solo que para entonces no sabíamos que pronto nos íbamos a llevar una sorpresa

Entretenimiento:**Monólogos**

Durante la noche del viernes el grupo catalán T de Trekkies organizó una actuación al más puro estilo del club de la comedia. Para aquellos que no les conozcáis nos han preparado una presentación:

"El germen de lo que hoy es T de Trekkies hay que buscarlo en unos talleres de teatro para aficionados creados en el Club Star Trek de Catalunya e impartidos y supervisados por su entonces presidente, Ferrán González.

La primera representación pública surgida de dichos talleres tuvo lugar en la Espatrek 2003, celebrada en el Colegio Mayor de Alicante. Dicha representación consistió en una obra de no más de 30 minutos, que contó con las actuaciones de dos destacados miembros de dichos talleres - Ferrán González y Rosa Jardí -, la modesta aportación - al guión y sobre el escenario - de Juan Manuel González y la inestimable colaboración como actrices invitadas de Sonia (CSTSureste-Cartagena) y Mónica (CSTMálaga).

Al año siguiente, nuevamente como integrantes del Club Star Trek de Catalunya tiene lugar la representación, durante la Espatrek 2004 celebrada en La Manga del Mar Menor, de la obra para 9 actores "Está Muerto, Jim", con Rosa Jardí como guionista y Ferrán González en funciones de director de escena.

Posteriormente, durante los dos años siguientes, varios de los integrantes del Club de Catalunya se van desvinculando de dicho club por diversas razones, pero, resistiéndose a perder el contacto, deciden reunirse y formar el colectivo de aficionados a Star Trek y al teatro que acabaría siendo T de Trekkies.

En el año 2006, y ante la dificultad de representar una obra en directo, tanto por cuestiones organizativas como sentimentales (dos de los puntales de dichas actuaciones, Ferrán y Sandra habían fallecido el año anterior), deciden colaborar con la Espatrek con una actuación a base de monólogos, nuevamente escritos por Rosa Jardí.

Actualmente tienen otro proyecto entre manos, pero, ya sabéis, la superstición de las gentes del teatro hace que no se puedan hacer públicos detalles de dicho proyecto.

Gracias por haber leído hasta aquí, Juan Manuel (Wariak)"

Los monólogos trataron sobre los múltiples problemas que sufrimos por ser trekkies y algunos traumas que esto provoca. Tony hizo las veces de presentador, mientras Juanma nos explicaba la incomprendida vida de un Trekkie y la diferencia entre este y un Trekker. Salva habló sin tapujos de su obsesión por Star Trek y muy explícitamente de algunos de sus problemas en la adolescencia.

Después Angeles nos habló de su preciosa maqueta de DS9 que usa como lámpara del salón, de lo bien que queda esta y el resto de accesorios trekkies que tiene por la casa, aunque su marido no sepa apreciarlo. Aurea habló del miedo que se pasa en las naves, pero de ese irracional que te hace hacer estupideces, y reconoció que ella lo sufre... hazlo tu también... Finalmente Rosa nos habló de su primer e inolvidable primer día en el puente de mando... inolvidable por lo inoportuno del apretón que sufrió...

En resumen, unos monólogos que nos hicieron pasar un rato muy divertido y sarcástico con estilo trekkie.

**Espacio en Profundo**

Los compañeros del Club Star Trek de Málaga hicieron un año más su particular noticiario estelar. Toni (Paul Rompetuercas), Virginia (Su'Ka) y Simón (Dekkar Sheldon) presentaron este divertido pseudo-programa de TV.

Las noticias que se comentaron, muchas con videos de los hechos y entrevistas incluidos fueron:

-El botellón se apodera de la Academia de la Flota... hasta los cadetes más repipis han sucumbido (hablo de Wesley, por si había alguna duda) siguiendo el ejemplo de algunos de sus predecesores más importantes (este es Kirk). Janeway se muestra indignada.

-Escándalo de corrupción en Risa, su presidente, Julian Muñoz, detenido por malversación...

-Las verdaderas recreaciones de Barclay en la holocubierta... no eran sus compañeros del Enterprise, sino otros más antiguos...

-Un vídeo exclusivo sobre el encuentro de Picard con una poderosa raza desconocida, muy dada al reverso tenebroso...

-La nueva Ley de Regulación de Fásers, por la que tendrán que llevar indicativos del tipo "El Fáser puede matar"

-El testimonio gráfico del viaje que Kirk planeaba a Camelot

-El nuevo modelo de médico holográfico ha tenido que ser retirado ya que los pacientes se quejaban de su mal humor, falta de tacto y sus sarcasmos continuos... Este modelo no es el calvo de siempre, estaba programado a partir de otro Doctor muy peculiar...



(www.frikoteca.esp.st)

También hubo un momento para repasar la lista de éxitos de los "40 Federales", con videos musicales como la actuación de los Klingon en la Espatrek 2005 o la "Antimateria" de Daddy Kirk... incluso pudimos ver una entrevista en directo y en exclusiva con el propio Daddy Kirk (Simón)

Como en todo programa no hubo manera de librarnos de los anuncios... incluso los propios presentadores hicieron alguno para sacarse un sobresueldo. A continuación reproduciremos uno de los que aún no han sido respondidos:

"Alquilo habitación en ciudad legendaria. Puntos a favor: Vistas al mar por todas partes, puertas que se abren y cierran con el pensamiento y 10.000 años de historia en sus paredes. Punto en contra: Frecuentemente asediada por vampiros de piel azul fetiches del cuero. Preguntar por John, ciudad de Atlantis, Pegaso"

No entiendo como no han respondido aún...

Finalmente el programa se cerró con el exclusivo vídeo del Testimonio (tipo "Hora Chanante") de James T. Kirk (Francis). Simplemente impresionante.

Impagable el rato de diversión que nos hicieron pasar...

Podéis ver algunos de los vídeos de este año y anteriores en Youtube: http://www.youtube.com/results?search_query=cstma

"Quién es el mejor trekkie"

El Club Star Trek de Sevilla organizó este particular 50x15 trekkie, presentado por Juan Teruel. En el participaron tres personas que se llevaron respectivamente una maqueta especial 25 aniversario (Enterprise original, A y D cromados), un pack de videos de La serie original y una camiseta como premios. La ganadora del concurso fue la compañera portuguesa del club Warp, Guida. Ahora os pondremos como ejemplo alguna de las preguntas que estos sufridos concursantes tuvieron que responder...

¿Cada cuantos años debe pasar un varón vulcaniano el Pon Farr?

- a)Siete
- b)Once
- c)Dos
- d)Nueve

El alférez Travis se crió en un carguero... ¿Cuál era el nombre de dicha nave?

- a)Horizon
- b)Event
- c)Starry Night
- d)Far Star

En Star Trek: La Serie Clásica ¿Qué otro papel interpretó el actor que hacía de Trelane?

- a)Kor
- b)Kang
- c)Apolo
- d)Koloth



Como veis la dificultad de las preguntas era bastante variable, las había de las más fáciles (el que falle la primera es como para que se replantee lo de ser trekkie) y también de esas que no sabría responder ni el propio Roddenberry... Por cierto las respuestas correctas son la a) en las dos primeras y la d) en la última.

Guiñol:

El colectivo Insectropía se encargó de realizar un año más su divertido guiñol. Los capitanes de las cinco series son convocados para dar una actuación ante unos niños, se han preparado un colorido espectáculo infantil lleno de canciones y buen rollo, pero Archer no aparece... y sigue sin aparecer... todo resulta ser un engaño de suyo, y la supuesta actuación ante los niños no lo es, sino que es ante los cadetes de la Academia de la Flota Estelar...



Esto no es para lo que se habían preparado, y no saben que hacer... de modo que piden ayuda a Barclay, tan asustadizo como siempre. Finalmente hacen el número tal y como lo habían previsto con la excusa de que todo forma parte de su preparación y es útil para lo que se encontrarán ahí fuera... Después se van en la lanzadera del propio Barclay, sospechosamente pintada de negro con una franja roja...

Como es habitual ya, la marioneta que le representaba le fue regalada a Dwight Schultz que había estado viendo la obra (vale, no se enteró de nada, pero, como todos los demás, seguro que lo disfrutó)

El reparto de la obra fue el siguiente:

Monica Zarzo: Barclay
Vicente Blaya: Sisko
Sonia Jimeno: Janeway y Kirk
Guillermo Liroz: Picard
Adolfo Jiménez: Tramoyista

**Cena y Fiesta de Gala**

El sábado por la noche se producía una gran novedad en las Espatreks, el grupo de asistentes que había estado (más o menos) unido hasta ese momento se dividía en dos... No, no había ninguna disensión, enfado, ni nada parecido, la división se producía entre:

1- Los que habían querido (y podido) pagar los 50 euros de la cena de gala (o también llamados pijos según las malas lenguas)

2- Los que no habían podido (o querido) pagar dicha suma y que iban a cenar el famoso buffett del hotel Cavanna (algo disminuido en variedad este año, posiblemente debido al próximo cierre por fin de temporada) y a los que se había provisto de un vale regalo por una copa en el bar (pronto comprenderían la razón)

La llamada a la cena de gala se producía a la temprana hora de las 20:30, poco después de que terminara el encuentro con el actor invitado, el lugar elegido era el salón de las pérgolas, sede durante el día de los stands de los clubs y reconvertido ahora en salón para bodas y banquetes. Y algo de boda tenía aquello, mesa presidencial ocupada por Dwight Schultz y su mujer (que hacían las veces de novios) y acompañados por la plana mayor de la organización (digamos que estos serían los padrinos) y ¿cómo no? los invitados que iban ataviados... bueno, cada uno iba ataviado con lo que le dio la gana, gente con vaqueros y camisetas (de Star trek o no) con ropa algo mas formal y una minoría disfrazados. De cualquier manera el espectáculo debía de ser original, no en vano en mitad de la sala había un núcleo warp y en una esquina un transportador, por no hablar del emblema federal del suelo (que se retiró al principio de la cena para evitar accidentes) ¡Supongo que por eso pudimos ver gente curioseando por las ventanas que comunicaban con otras partes del hotel!

Antes de que empezase la cena propiamente dicha y mientras (se supone) que se servían unos aperitivos se produjo la sesión de fotos personalizadas con Dwight Schultz. La mecánica era sencilla, los ocupantes de cada mesa iban uno tras otro hacia el transportador y cada uno se hacía una foto con el incansable, siempre amable y siempre sonriente invitado, fotos que fueron firmadas mas tarde por el mismo. Aunque el número de asistentes a la cena era limitado el proceso de las fotos duró un tiempo considerable (mas de una hora) y terminado este empezó a llegar la comida, el menú consistía en unos entrantes compuestos por rebanadas de pan tostado con paté, champiñones rellenos y calamares y gambas rebozados y un segundo plato de carne en salsa con verduras y patatas, de postre un flan y todo ello regado con vino y agua mineral. Tras el postre Dwight Schultz, siempre acompañado por el traductor, paso un rato en cada mesa y allí los asistentes pudieron charlar un con él y hacerle alguna pregunta que se había quedado en el tintero. En medio del "paseillo" llegó la hora de partir la tarta sorpresa (con el logotipo de la FAEST, por cierto) que ¿cómo no? tenía un algo de tarta nupcial ya que en ella estaban las figuras de la pareja mas cansina de todo Star Trek... Riker y Deanna Troi. La tarta fue partida por Dwight Schultz con gestos y gritos de samurai que nos recordaban mucho a las salidas del "Loco Aullador" Murdock y, una vez liberada de los señores Troi fue repartida entre los asistentes



Tras un brindis larguísimo en el que al final tenías que volcarte la copa de cava sobre la cabeza, llegó la sorpresa final, una nueva foto con el invitado, esta vez rodeado de todos los asistentes a la cena. La idea no era mala, pero debería haberse planificado mas ya que todo el mundo se colocó a mogollón y como pudo y al que menos se veía era a Dwight Schultz perdido en el fondo del transportador, de todas formas fue un buen recuerdo.

Con tanta foto, tanto brindis y tanta sorpresa la cena había durado varias horas y entonces comprendimos por que a los no asistentes se les había invitado a una copa ¡Hacia siglos que habían cenado y nos esperaban pacientemente en el bar! Pero poco después de que todos nos reuniéramos por fin, cuando nos dirigíamos a la famosa fiesta del sábado noche, tuvimos que volver a salir al jardín (donde reinaba una noche casi veraniega) Era el momento de los fuegos artificiales, instantes de duda y temor ¿Explotaría algo? ¿Se incendiaría el hotel?... no, la cosa resultó bastante bien y oliendo todavía a pólvora entramos por fin en la fiesta.



Nada mas entrar en la sala nos sorprendió la decoración del salón, sillas formando una gran letra U y un espacio vacío en medio que podría albergar fácilmente un agujero de gusano... se supone que "El baile de la academia" iba a empezar y nos mirábamos los unos a los otros con gesto de ¿Yo bailar?... Ja, ja... Así que todos estábamos sentaditos en nuestras sillas esperando acontecimientos. Al final sí que bailó alguien, las parejas recientemente casadas del Club Star Trek Sureste, que tenían frescos sus propios vals... bueno, alguno mas se animó pero ahí quedó la cosa. Otro de los platos fuertes era la entrega de premios, el encargado de darlos era el propio Dwight Schultz que aparecía y desaparecía convenientemente. El Premio Spock, la joya de la corona, fue para Trekminal, por su trabajo en la versión castellana del fan film Star Trek New Voyages, el premio Data de pintura fué para Carlos, el representante gallego, que lo recogió con su disfraz de metamórfico, el premio de relatos se lo llevó Miguel (traductor de Dwight Schultz y animador de la fiesta) el premio Tasha al ganador de La Trama fue para Gonzalo (del club Cochrane precisamente) y el premio de disfraces... requiere una mención aparte, este año no se caracterizó por la gran cantidad de gente disfrazada, pero el nivel fue bastante alto, había metamórficos gallegos, romulanas madrileñas, Deannas portuguesas, parejas con uniformes verdes de la serie original ¡Tres Guinan! y además así se caracterizaron la mayor y la menor en edad de los participantes, pero el premio fue para Jose, uno de los representantes catalanes con su temible disfraz de Borg.



Y así fué transcurriendo la fiesta, que ni siquiera la subasta de chicos (para ser esclavos durante media hora de la chica que hubiera pagado mas por ellos) conseguía animar demasiado... Y la gente fue dispersándose, muchos hacia el bar, donde se producían (estas sí) animadas conversaciones sobre Star Trek. Unos aguantaron más, otros menos, al final cada uno se fue a la cama sin tener muy claro a que hora lo estaba haciendo, sobre todo porque aquella noche se producía el cambio horario otoñal que nos permitía una hora mas de sueño, a pesar de la cual al día siguiente todos lucíamos ojeras.









Dwight Schultz

Si hay que pedirles algo a los encargados de encontrar al actor invitado para las Espatreks, sería que se los buscaran con un nombre menos complicado de decir o escribir (aunque tengo que reconocer que después de escribir para este reportaje ya me lo sé de memoria...) porque, en serio, no podían encontrar mejores en cuanto a calidad humana y simpatía.

Y es que tanto Dwight Schultz, los klingon del año pasado (veis de estos si que no se me el nombre) como Denise Crosby nos han hecho pasar unos ratos fabulosos a los trekkies españoles y hemos visto desterrado el mito del actor frío que ninguna a los fans. Vale, igual existen, pero aquí que no vengan.

El factor que parecía iba a marcar la presencia de Dwight Schultz en la Espatrek era el cierto temor que decía tener al tema del idioma: no tiene ni idea de español y ya en el acto de apertura una de sus primeras palabras fueron "estamos en vuestro país, soy yo el que debería hablar en español, no vosotros en inglés". Estos dos hechos, el comentario, y que asistiera al acto de apertura (es el primer actor que lo hace, y al parecer por petición propia) marcan quien es: una persona humilde, cercana y amable hasta el extremo, que sabe apreciar el contacto con los fans y se hace querer desde el primer momento.

Aparte del tiempo que le ocupó el compromiso de las firmas de DVDs en Cartagena, Dwight estuvo dando vueltas por la Espatrek, viendo algunas de las actividades, confraternizando con los miembros de la organización que le acompañaban, los fans que se le acercaban y disfrutando como el que más. Y al parecer esta es una de las cosas que más le gustaron, conocer a la gente que le había traído a esta convención y ver que se preocupaban por el y su esposa (que le acompañó), y no se le tratase solo como una atracción, o algo a explotar.



Pero su momento era el sábado por la tarde, y a este se llegó después del tradicional guiñol de Insectropía, y de que le regalaran el guiñol que le representaba, cosa que le hizo una tremenda ilusión.

Dwight no es un actor trekkie invitado al huso, es inevitable que aparte de hablar de su paso por Star Trek, lo haga de la serie que le hizo mundialmente famoso, "El Equipo A"

Durante su conferencia nos habló de los muchos problemas que tuvieron durante el transcurso de la serie, ya que realmente los jefazos nunca les llegó a gustar y la crítica fue muy dura con ellos. Su personaje, después de rodar el episodio piloto, no gustó a los productores, y durante un tiempo estuvo más fuera que dentro de la serie, pero un test con público real les quitó la razón, ya que a estos les encantó (lógicamente, a quien puede no gustarle Murdock? vaya productores), y finalmente decidieron mantenerlo en la serie. Digamos que algo parecido ocurrió con la serie en su conjunto: jamás creyeron en ella, considerándola un producto de baja calidad, y la única razón por la que la mantuvieron en antena eran sus más que buenos índices de audiencia. Los productores y directores les trataban fatal durante los rodajes, etc... en fin, un desastre.

¿Y hubo algo positivo en todo esto? Pues según el sí, que le ha permitido aparecer en Star Trek y en muchas otras series interesantes.

La historia de cómo llegó a Star Trek es también muy curiosa. Resulta que el ya conocía a varios de los actores de TNG y en particular en una película en la que coincidió con Woopie Goldberg, le comentó lo que le encantaría actuar en la serie. Dicho y hecho, al poco tiempo le llegó el guión del primer capítulo, con un personaje especialmente creado para él. Dwight emocionadísimo recibió esto con gran alegría, y se dispuso a leer el guión... ¡Le habían dado el papel de un empollón! Pero bueno, la historia le gustó y, que era Star Trek, uno de sus sueños.

Cuando por fin llegó a rodar una de las primeras personas que vio fue a Patrick Stewart, que estaba descansando entre escenas, se acercó a él para comentarle lo mucho que le admiraba y este lo primero que hizo fue gastarle una broma (que sinceramente no se como explicar con palabras, pero os juro que era muy divertida). Uno de sus fuertes es la imitación de voces, las de Patrick Stewart, Mr T y su representante son la monda. Por cierto, se le entiende todo, Miguel (que traducía sus palabras) tuvo el trabajo fácil, incluso en muchas ocasiones la gente se reía solo escuchando la anécdota de turno en inglés y tenía que esperar un momento para poder traducirla.

Después de rodar las primeras escenas, el director del primer capítulo en el que apareció se le acercó y le dijo que le cambiara el tono al personaje, que le resultaba muy... homosexual ¿? Pero consiguió hacerle ver que tan solo trataba de darle un matiz más humano.

Total, que su recuerdo de su paso por Star Trek es muy bueno. Una anécdota más de las que comentó fue como en el capítulo en que desevoluciona hasta un arácnido, el maquillaje no le permitía ver, y el cachondo de Jonathan Frakes se paso todo el tiempo haciéndole chocar contra las paredes, confirmando el buen rollo que existe en los rodajes de Star Trek.

Durante el turno de preguntas fue interrogado sobre muchos temas: Se le preguntó que sintió en el beso con Marina Sirtis. Su respuesta: cogió el muñeco de guiñol que le habían regalado y le soltó un morreo, osea, que o Marina no es muy pallá, o que su mujer estaba esperando su respuesta amenazadoramente...



Si tuviera la oportunidad de programar una verdadera sala de hologramas, su mayor fantasía sería programar la mejor orquesta sinfónica del mundo, una de sus mayores aficiones.

Una de las preguntas más curiosas es si coincidió con Ana Obregón durante su participación en "El Equipo A", a lo que respondió que no tuvo la oportunidad de conocerla, y creo que se llevó la impresión de que era una actriz de reputación en España, espero que alguien le explicara esto bien...



Se le preguntó también sobre si el apodo de su personaje en "El Equipo A" (Loco Aullador Murdock) tenía que ver con una unidad de la guerra del Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial, y parece ser que sí, que fue escogido como un homenaje a esto.

Y me dejó muchas cosas más que comentó (mi memoria no da para más) pero creo que os hacéis una buena idea. Posteriormente se dedicó a la firma de autógrafos y hacerse fotos con los presentes, siempre paciente, siempre amable y con una sonrisa en los labios. Lo ocurrido durante la cena de gala ya lo habéis podido leer antes, lo comedido que se mostró durante el fin de semana lo dejó por un momento dejando salir al Murdock que lleva dentro una vez más, al cortar la tarta con un estilo muy peculiar.



Para finalizar me quedaré con la frase que dijo diría a su representante y que resume su experiencia en la Espatrek:

"Bob, el que no quiera venir a España esta loco"

Texto:

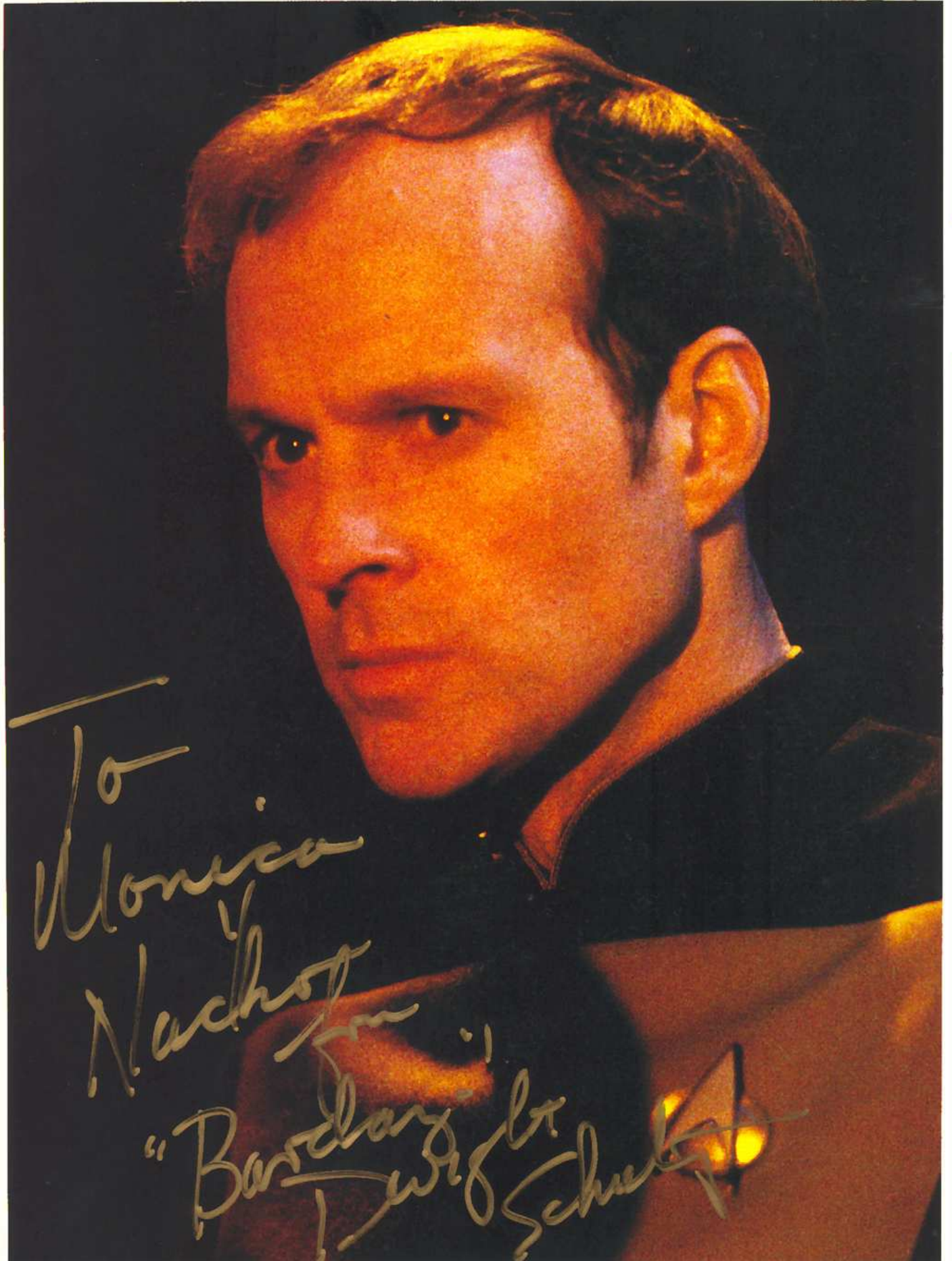
Gonzalo Arauzo
Nieves Alonso
Miguel Angel Muñoz

Imágenes:

José Jiménez
Ignacio López Echeverría
Nieves Alonso

Agradecimientos:

Carlos Vizcaino Mora
Club Star Trek de Sevilla
Juan Manuel González
Richard
T de Trekkies
Sonia Jimeno
Pau Selles
Club Star Trek de Canarias
Club Star Trek de Valencia
Toni Galvez



GENERACION X



COMICS · ROL · CI·FI · ESTRATEGIA · CARTAS · WARHAMMER · HEROCLIX

12 TIENDAS

GALILEO 14

914 470 746

PUEBLA 15

915 219 985

FERMÍN CABALLERO 57

917 300 168

PLAZA DE LA ALBUFERA 5 (FUENLABRADA)

916 972 616

LOS PINOS 54 (ALCORCON)

916 442 446

ELFO 98

913675380

SECTOR FORESTA 41

(TRES CANTOS)

918043879

AVENIDA BAUNATAL 6

(S.S. de los REYES)

912616251

JUAN BRAVO 6 LOCAL 21

(Segovia)

921462525

CALATRAVA 24

(Ciudad Real)

926254966

MAQUEDA 52

DONOSTI

Los Xindi

Un análisis exhaustivo de una de las razas más complejas e interesantes de la saga.

Gonzalo Arauzo/Llorenç Carbonell

Después de dos temporadas en antena, la quinta serie de la saga de Star Trek, Enterprise, no conseguía despegar, de modo que los productores decidieron cambiar los episodios autoconclusivos por una trama compleja que se desarrollaría a lo largo de toda la tercera temporada. Y claro, necesitaban unos nuevos malos... surgiendo así los misteriosos Xindi, empeñados en acabar con la raza humana. Si no se ha visto la tercera temporada de Enterprise, tened mucho cuidado, este reportaje contiene numerosos spoilers que revelan toda la trama.

Historia

Los Xindi son una raza originaria de la zona del espacio conocida como Extensión Delphic. En realidad está formada por cinco razas inteligentes distintas, que evolucionaron en un mismo planeta, Xindus, y tienen unas enormes semejanzas genéticas. Son los Reptilianos, Arbóreos, Humanoides (Primates), Insectoides y Acuáticos. Antiguamente existió una sexta raza Xindi de seres voladores, los Avians, pero se extinguieron.

Las seis razas se desarrollaron conjuntamente y vivieron en una misma sociedad en su planeta de origen.

Durante su historia surgieron numerosas tensiones entre ellas que desembocaron en una guerra civil, que se prolongó durante más de 100 años, creándose y destruyéndose distintas alianzas entre las especies.

Pero hacia el año 2030 del calendario humano (120 años antes de los acontecimientos narrados en Enterprise),

los Insectoides y Reptilianos decidieron detonar explosivos bajo las fisuras sísmicas más grandes de su inestable planeta, provocando con ello un grave desequilibrio geológico que desembocó en su destrucción. Ningún Avian abandonó el planeta antes de esto con lo que su raza quedó extinta. El resto de supervivientes de las demás razas se dispersaron por toda la Extensión en la llamada Gran Diáspora.

Es entonces cuando unos seres transdimensionales a los que ellos llaman Guardianes se les aparecieron y les guiaron para poder encontrar nuevos planetas donde habitar y que contuvieran recursos valiosos.

Los Xindi decidieron crear el Consejo, para poder reunir a todas las razas y buscar un nuevo mundo en el que vivir juntos otra vez. En palabras que pronunció Enarchis 50 años después de la diáspora se resume su necesidad: "Sin un mundo propio no somos más que niños perdidos en la inmensidad"

Aún estando unidos por el consejo las discrepancias y rencillas entre las

distintas razas nunca se disiparon. De hecho, encontraron varios planetas adecuados para ser su nuevo hogar, pero, como siempre, no se lograron poner de acuerdo en uno para llevar a cabo la reunificación.

Fue entonces cuando los Guardianes se aparecieron de nuevo ante ellos y avisaron al Consejo Xindi de la supuesta amenaza Humana. Según les dijeron, en 400 años los Xindi serían destruidos por los humanos. Ante semejante noticia los Xindi se mostraron algo escépticos en un primer momento. Aún venerando a los Guardianes casi como Dioses, la gravedad del asunto volvió a dividirlos. Como es habitual cada raza tomó una postura distinta, pero los Guardianes les mostraron unas imágenes del momento en el que los humanos destruían su nuevo mundo.

Después de ver estas pruebas y para conseguir sobrevivir el Consejo decidió tomar medidas drásticas: acabar con la humanidad antes de que esto sucediera.



Así en el año humano 2153 una sonda Xindi, cargada con el prototipo de un arma diseñada para destruir planetas, atacó la Tierra. Esta sonda hizo una enorme brecha en la corteza terrestre desde Florida a Venezuela, matando a 7 millones de personas en su camino.

Los humanos fueron advertidos entonces de que esto formaba parte de la Guerra Fría Temporal, de que habían sido los Xindi los causantes del ataque y preparaban otro mayor para destruir la Tierra. Decidieron entonces mandar la Enterprise a la Extensión para acabar con los planes Xindi.

La llegada de la nave humana a su territorio hizo que algunos miembros del Consejo temieran una inminente invasión humana a gran escala. Llegaron a tener lecturas de la presencia de más naves terrestres dentro de la Extensión, pero nunca llegaron a confirmarlos. Pero esto logró asustarles lo suficiente como para decidir acelerar los planes de construcción del arma. Sin embargo un



y se le proporcionaron los medios para volver en el tiempo y detenerlos. El humano tuvo éxito y los Reptilianos nunca tuvieron la oportunidad de comprobar la eficacia de este arma biológica.

de razas consideraron que ellos eran los más fiables a la hora de hacer el arma y los que menos la comprometerían. En torno al planeta se colocó una fuerte defensa integrada por varios cientos de satélites que formaban una densa red de detección de intrusos y varias naves de combate Insectoides y Reptilianas, las mejor armadas de todas.



accidente, probablemente debido a estas prisas, destruyó uno de los complejos donde se desarrollaba el arma y mató a tres de sus mejores investigadores, retrasando el proyecto del gran arma energética.

Fue entonces cuando los Reptilianos, impacientes por los retrasos y apoyados por los Insectoides, propusieron retomar la alternativa de crear un arma biológica contra los humanos.

Aún con la negativa del Consejo, siguieron adelante e infiltraron un agente en la Enterprise, haciéndola pasar por una esclava, para recoger datos sobre la fisiología humana. Tardó poco en ser descubierta, y los datos fisiométricos que recogió no lograron convencer al consejo de seguir por ese camino.

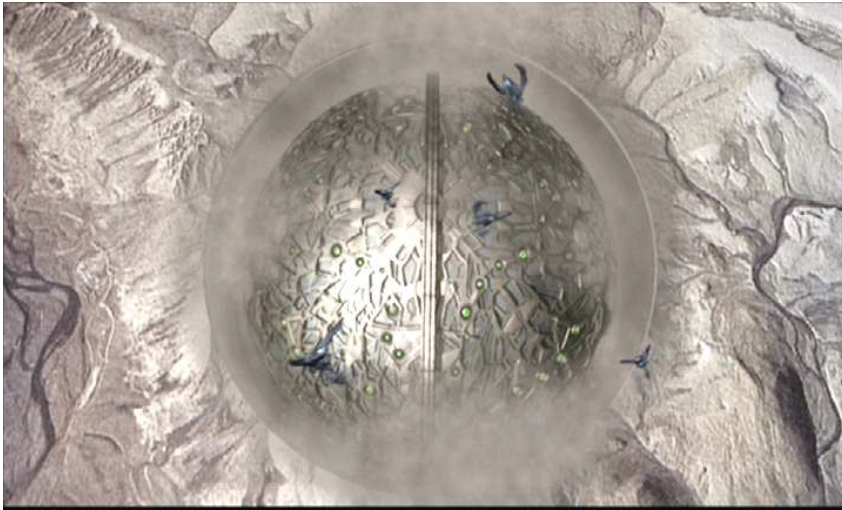
Y una vez más los Reptilianos no hicieron ningún caso y con la ayuda de los guardianes mandaron a tres científicos a la Tierra año del año 2004 para perfeccionar el agente vírico que querían usar para acabar con los humanos. Allí fueron reuniendo individuos de los distintos grupos sanguíneos con ayuda de un humano de la época. Pero el Capitán del Enterprise, Archer fue advertido de ello por un viajero del futuro

Mientras y a pesar de los contratiempos y los intentos humanos por impedirlo, la construcción de la versión del Superarma energética que debía destruir la Tierra continuó poco a poco hasta que se completó. El lugar elegido fue Azati Prime, y la raza elegida para su construcción, los Xindi Acuáticos. El resto

Los humanos vagaron por la Extensión durante este tiempo tratando de encontrar pistas sobre el lugar donde fabricaban el arma. Llegaron incluso a entorpecer su desarrollo. En una colonia Arbórea encontraron la ayuda de un científico Xindi, que se encargaba de refinar un material necesario para la construcción del Arma, la Kemocita. Al enterarse del fin de los grandes pedidos de Kemocita que había recibido últimamente, de boca del propio Archer, se ofreció a ayudarlo para evitar la destrucción de su mundo. El último de los cargamentos fue saboteado y además se incluyó en él un componente con un rastro que pudiera guiar a la Enterprise hasta el Arma.

Gracias a esto, los humanos pudieron llegar al lugar donde los xindi hacían una prueba con un segundo prototipo. Esta prueba fracasó gracias a la Kemocita saboteada y posteriormente con la ayuda de una nave Andoriana, los humanos lograron robar el prototipo.





Los humanos llegaron incluso posteriormente a secuestrar al encargado del proyecto del Arma, un Humanoide llamado Degra, al que con algún tipo de engaño lograron sacarle la información de la localización de Azati Prime, lugar donde se construía. Después su memoria fue borrada evitando que alertara de la inminente llegada de los humanos.

Fue justo cuando el arma se terminó cuando la nave humana llegó a escondidas a las proximidades de Azati Prime. El Capitán Archer utilizó una pequeña nave insectoide robada para burlar el perímetro de defensa. Cargó la nave con explosivos para detonarlos en su interior, pero no logró llegar hasta ella. En cuanto se sumergió en el océano de Azati Prime, donde se construía el arma, fue detectado y capturado por las patrullas subacuáticas.

Los Reptilianos le torturaron tratando de sacarle información, pero Archer solo quiso hablar ante Degra. Cuando este fue a verle a su celda consiguió llamar su atención utilizando la información que consiguió de él mientras le tuvieron cautivo. Le dijo que los Guardianes les habían mentido sobre los humanos y que eran ellos la verdadera amenaza. Pide hablar con el consejo y finalmente los Xindi acceden a ello, con la oposición de los Reptilianos.

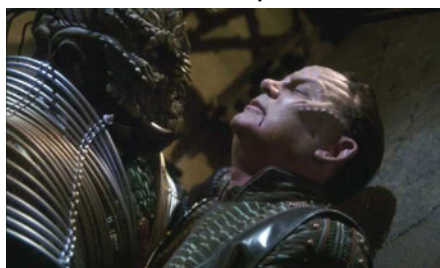
Con la promesa de más pruebas Degra accedió a liberarle e incluso evitó que la nave terrestre fuera destruida por los Reptilianos e Insectoides. En contra de la voluntad de estos el humano fue trasladado a una nave Acuática y liberado con un mensaje cifrado marcando el punto de reunión.

Degra y el representante Arbóreo en el consejo se reunieron con los humanos y quedaron estupefactos al ver las pruebas que les presentaron. Objetos del futuro, los cuerpos y aparatos de los Reptilianos capturados en la Tierra en el pasado, e incluso datos desconocidos sobre los Guardianes, que decían que estos eran los creadores de las esferas y por tanto de las anomalías y la Extensión. Mientras que el Arbóreo se mantuvo más reticente ante las pruebas, Degra fue más abierto

y poco a poco se convenció del engaño de los Guardianes y se pasó al bando humano. Incluso llegó a destruir una nave Reptiliana que les había descubierto tratando con los ellos.



Deciden presentar todas estas pruebas ante el resto del Consejo Xindi. Las pruebas dividen de nuevo al consejo, los Insectoides y Reptilianos lo abandonan acusando a Archer de haberlas fabricado. Los Guardianes ven peligrar su supremacía y se aparecen a Degra para tratar de hacerle retornar a su lado, pero al no conseguirlo deciden manipular a los Reptilianos, prometiéndoles su supremacía sobre las otras razas si logran destruir a la humanidad. El representante reptiliano, Dolim, engaña entonces a los demás haciéndoles creer que empezaba a dudar de los Guardianes. Aprovechando este momento de descuido roba el Arma, mata a Degra e insta a los demás a que se les unan, pero solo le siguen los Insectoides, de modo que abandonan definitivamente el Consejo.



Primates y Arbóreos pasan definitivamente al bando de los humanos, mientras que los Acuáticos permanecen neutrales en un primer momento. Dolim no puede activar el Arma sin los códigos de al menos tres de las razas de modo que secuestra y coacciona a la oficial de comunicaciones de la nave humana para que los descifre.

Las naves Primates y Arbóreas no son rival para las Reptilianas e Insectoides que custodian el Arma, de modo que Archer intenta convencer a los Acuáticos para que les ayuden. Finalmente lo consigue prometiéndoles que saben como inhabilitar las Esferas.

El ataque es un éxito, y hubieran acabado haciéndose con el control del Arma si no fuera porque los Guardianes ayudaron a los Reptilianos creando una barrera masiva de anomalías espaciales que protegieron el arma el tiempo suficiente para poderla activar y lanzarla mediante un vórtice hacia la Tierra.

Al ver la ayuda de los Guardianes los

Insectoides se dan cuenta de que están en el bando equivocado, pero no les da tiempo a reaccionar y son destruidos por la nave de Dolim.

Los humanos hacen un último intento por detener el arma, mandando un equipo de abordaje en una pequeña y rápida nave Pimate para alcanzar el Arma antes de que sea disparada. Finalmente llegan a tiempo, y con la ayuda de los Andorianos logran acercarse lo suficiente al arma como para transportarse dentro y destruirla. Mientras la Enterprise había permanecido en la Extensión y se dirigió hacia una de las Esferas claves para inutilizarla, tal y como habían prometido a los Acuáticos. Al hacerlo esto generó una reacción en cadena que destruyó el resto de las esferas haciendo que las anomalías desaparecieran y la Extensión volviera a ser una región normal del espacio.

Después de todo lo ocurrido el Consejo volvió a reunirse con la ausencia de los Reptilianos.

Poco más se sabe de los Xindi posteriormente, pero se tienen datos que indican que el algún momento del futuro se integran en la Federación.

Razas Xindi

Es aún un misterio como pudieron desarrollarse seis especies inteligentes distintas en un mismo planeta sin que unas provocaran la extinción de las demás. La cohabitación de distintas especies no es un fenómeno extraño, hay muchos ejemplos a lo largo de la galaxia, pero habitualmente se produce la extinción de las más débiles, la dependencia de unas de otras o la hibridación. Un ejemplo tan complejo como el de los Xindi es algo único.

Las similitudes entre las especies comienzan en su genoma, hay una semejanza similar a la que existe en la Tierra entre los humanos modernos y los Neanderthales. Su estructura interna tiene esquemas similares, como por ejemplo en las vías neurales, que son prácticamente idénticas en todas las especies. Incluso en su aspecto exterior tienen un cierto parecido, todas ellas presentan unas marcas o abultamientos en frente y mejillas que les dan un aire de similitud.



Reptiliana

Como descendientes de reptiles son seres de sangre fría que prefieren los lugares cálidos para habitar. La raza reptiliana es la más agresiva de todas las razas. Tienen fama de poco fiables y poco recomendables para los negocios. Viven en una sociedad militarista y utilizan tecnología orgánica con asiduidad. Así sus armas suelen estar hechas también con este tipo de tecnología, por ejemplo, sus rifles energéticos usan algún tipo de componente orgánico del aspecto de un gusano para modular su energía. También usan a modo de granada un objeto orgánico viscoso que lanza metralla energética.

Los soldados Reptilianos llevan implantada una glándula de suicidio para evitar ser capturados vivos. Fue un soldado Reptiliano el que pilotó la sonda que atacó la Tierra provocando 7 millones de muertos.

Primate

Son los más parecidos a los humanos de todas las razas Xindi. Se les considera unos seres pacíficos e inteligentes. Como nosotros tienen una gran curiosidad científica y de exploración. Tienen un gran apego a la familia y a sus costumbres. Se les conoce también como xindi-humanoides. El científico Primate Degra fue el elegido para diseñar y construir el arma que debía destruir la Tierra.



Insectoide

Aunque su estructura y tamaño es tipo humanoide, su aspecto externo es similar al de los insectos. Son agresivos y tienen fama de tomar decisiones rápidamente, pero claro, teniendo una esperanza de vida de unos 12 años, deben hacerlo. No tienen géneros y su reproducción se produce por huevos. Estos tienen un mecanismo de defensa propio muy original contra los depredadores, les infectan con una neurotoxina que hace que estos sientan la necesidad de protegerlos en vez de atacarlos. Tienen un lenguaje muy complejo, de hecho hay 67 dialectos distintos de Xindi-insectoide, incluso su iconografía es distinta al de resto de especies. Sus nombres se van alargando conforme avanzan en edad.

Habitualmente se alían con los Reptilianos.

Arbóreos

Proviene de algún tipo de primate arbóreo. Temen al agua y son considerados muy calmados, incluso pasivos y lentos en muchos aspectos. Prefieren vivir en lugares cercanos a bosques y junglas, rodeados de la naturaleza. Llevan en su vestimenta indicado su rango social, según el número de bandas de su cinturón.





Acuáticos

Como su nombre indica, viven en un medio acuático. Son la más enigmática de todas las especies xindi, probablemente debido a esto, ya que no pueden convivir tan estrechamente como lo hacen el resto de ellas. Tienen fama de pausados y de tardar mucho en tomar decisiones, pero también de firmes y fiables. Respetan la confianza y la osadía y gracias a su templanza ha sido posible que el consejo permaneciera tanto tiempo unido. Parece ser que confían más en las imágenes que en las palabras, de hecho en un principio se mostraron contrarios a la construcción del Arma, hasta que los Guardianes les mostraron las imágenes de la futura destrucción de su mundo.

Avians

Extintos. Ninguno de ellos consiguió huir antes de que estallara su planeta natal. Aunque pudiera parecer que esto se debiera a que no poseían tecnología espacial propia, esto es muy probable que no sea cierto. De hecho seguramente fueron la primera de las especies Xindi en desarrollarla, ya que se han encontrado yacimientos Avians muy antiguos en otros planetas, como el lugar donde se encuentra la cámara del Consejo Xindi, que tiene más de 4000 años de antigüedad. Pero en realidad muy poco se sabe de esta raza y su pasado.



La Extensión

La región del espacio conocida como Extensión Delphic es un peligroso y extraño lugar rodeado por una capa de nubes termobáricas que hacen difícil entrar en ella y casi imposible escapar. Su perímetro se encuentra a unos 50 años luz de la Tierra y tiene un tamaño de 2000 años luz. Dentro de ella hay una serie de anomalías espaciales que pueden llegar a incapacitar o destruir una nave espacial.

Las anomalías están generadas por la energía gravimétrica que emite la red de Esferas de la Extensión. Pueden manifestarse a través de cambios en la gravedad u otras condiciones físicas, o de ondas espaciales capaces de destrozarse lo que encuentran a su paso.

Para poder navegar con seguridad por el interior de la Extensión las naves deben ser aisladas de las anomalías con un material conocido como Trelidium D. Parece ser un material autóctono de la propia extensión. Es muy raro y difícil de procesar, en estado líquido muy inestable y volátil, y además tóxico para muchas especies, como los Vulcanos.



Las esferas

Las Esferas son unos grandes artefactos creados artificialmente para cambiar las condiciones de la Extensión. Miden 19 kilómetros de diámetro y en su interior cada una tiene 7 reactores de fusión de 12 kilómetros de longitud. Estos son usados para emitir cantidades masivas de energía gravimétrica. Se sabe también que están controladas por un red de inteligencia artificial.

En los lugares donde confluyen las emisiones de varias esferas es donde se producen los campos de anomalías espaciales, incluso si el número que confluye es muy grande se crea el fenómeno del "espacio reconfigurado".



Tienen unos mil años de antigüedad y según los Xindi hay al menos 78 en toda la Extensión. De hecho las Esferas son las responsables de la existencia misma de la Extensión. Los humanos descubrieron que había al menos cuatro de ellas que estaban integradas en el sistema actuando de control de la red de energía subespacial con la que están conectadas todas las esferas, y que deshabilitando una de ellas podría caer toda la red.

El espacio reconfigurado es una masiva alteración grabimétrica que transforma el espacio adecuándolo a un entorno transdimensional. Es mortal para los seres de nuestro dominio, ya que deteriora el neurocortex humanoide y puede llegar a destruir el material orgánico "normal".

Las esferas cuentan con una serie de medidas de seguridad. La primera es una barrera de ocultación que hace que sean indetectables por los sensores de las naves. Si consigues encontrar una, te encuentras con que la entrada a su interior está oculta por un holograma, haciendo parecer que no existe y una vez en su interior tienen un sistema de defensa automático contra intrusos muy eficaz.



Los Creadores de Esferas

Son unos seres transdimensionales que viven en un plano de existencia distinto al nuestro. Ellos son los responsables de la creación de la red de Esferas que crearon la Extensión. Su propósito es reconfigurar el espacio para adecuarlo a sus condiciones de vida. Quieren así poder llegar a nuestro universo y expandirse por él.

Son venerados por muchas razas de la Extensión, incluidos los Xindi, que los llaman Guardianes. Cuando se produjo la destrucción de su planeta natal, Xindus, estos les ayudaron a encontrar nuevos mundos y así poder manipularles posteriormente para llevar a cabo sus planes de conquista.

Tienen una tecnología que les permite examinar distintos futuros posibles y así poder orientar sus acciones más adecuadamente. Gracias a esta tecnología vieron como en uno de los posibles futuros eran detenidos en el siglo 26 por la Federación Unida de Planetas en la "batalla de Procyon 5". Conociendo esto trataron de evitarlo y determinaron que lo lograrían si destruían a la humanidad, uno de los miembros más importantes de la Federación. De modo que inventaron la historia de que estos destruían el nuevo mundo Xindi, para que estos lo hicieran por ellos.



Personajes Xindi

Degra

Primate, miembro del Consejo xindi y científico reputado. Es además el Jefe del proyecto de desarrollo del Superarma para destruir la Tierra. Es un hombre prudente y reflexivo. Nunca se sintió a gusto con lo que estaba haciendo, pero aplacaba sus dudas pensando que lo hacía por en bien de su pueblo. Cuando Archer mostró las pruebas de que habían sido engañados por los Guardianes, fue el más abierto a escucharlas y el primero que les dio veracidad. Es un hombre muy familiar, tiene esposa, Nahara y dos hijos, Piral y Jaina. Archer consiguió saber de alguna forma el nombre del tercer hijo que su mujer perdió en el tercer mes de embarazo, Trenia, y lo usó para llamar su atención y lograr que lo escuchara.



Jannar

Miembro Arbóreo del Consejo. También científico y amigo personal de Degra. Acompañó a este a ver las pruebas de los humanos, pero se mostró mucho más receloso de su veracidad. Sin embargo también tenía sus dudas sobre lo que estaban haciendo, y nunca se negó a dar tiempo para recabar la verdad.

Dolim

Comandante reptiliano y miembro del Consejo Xindi. Como buen Reptiliano, es frío, violento y orgulloso. Es el principal valedor de la idea de destruir a la humanidad, cuando se retrasó el desarrollo del Superarma no dudó en seguir la alternativa de un arma biológica aún en contra del resto del consejo. Incluso conociendo el engaño de los Guardianes se prestó a lanzar el arma y seguir sus designios, ya que le habían prometido el poder y él tenía la ambición de que algún día los Reptilianos mandasen sobre un gran Imperio Xindi. Dicen que hizo envenenar a su propio hijo por tener una pequeña deformidad que le hubiera impedido servir en el ejército.

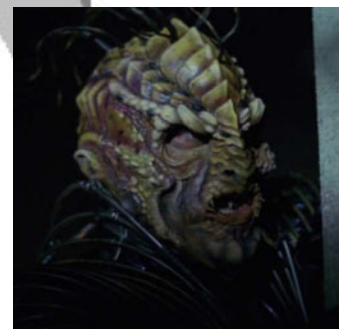


Gralik

Arbóreo, técnico jefe de una planta de refinamiento de kemocita. Es muy meticuloso y esta muy orgulloso de su trabajo. Después de conocer a Archer y que este le contara para qué estaba siendo utilizada la kemocita, decide ayudarlo, sabotando el último cargamento que tiene que entregar a Degra.

Damron

Biólogo Reptiliano. Estaba al cargo del desarrollo del arma biológica contra los humanos. Para poder terminar su desarrollo él y su equipo fueron transportados por los Guardianes a la Tierra en el año 2004. Archer les detuvo con la ayuda de Daniels. Murió tratando de liberar el agente vírico que había fabricado.



Kiaphet Amman'sor

Hembra acuática, es una de los dos representantes de su pueblo ante el Consejo. Miembro de la dinastía Ibix, una rica y poderosa familia. Su opinión tiene mucho peso dentro del Consejo. Su posición ha sido clave para mantener el Consejo Xindi unido. Al ver las pruebas de Archer accedió a que se retrasara el lanzamiento del arma. Una vez robada esta no se unió al bando humano para detenerla hasta que no les prometieron acabar con las esferas.

Naves Xindi

Las naves xindi reflejan las diferentes características de cada una de sus especies, pero su desarrollo está íntimamente ligado a las otras y representan la esencia de su raza: diferentes en el exterior, pero unidas por un mismo pasado y ligadas a un mismo destino. Una raza no tan diferente como parece.

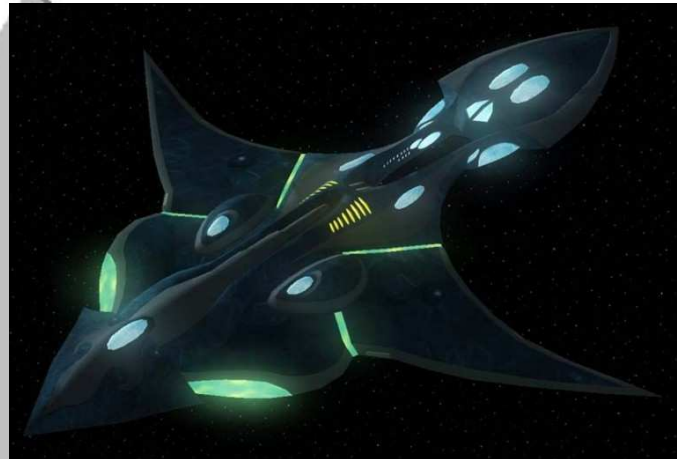
Por ejemplo, las naves insectoides, claramente diferentes a las reptiloides, están construidas con los mismos materiales básicos. O el sistema de energía de las naves reptiloides fue diseñado por un equipo de ingenieros primates, encabezados por Degra, uno de los mayores científicos primates. (1)

También comparten tecnología, como la creación de vortex subespaciales que las hacen extremadamente rápidas, así como los cañones de partículas y los torpedos de anti-materia son muy similares entre unas y otras naves. Y al igual que tecnología, también comparten necesidades, ya que la mayor parte de los modelos pueden operar sin dificultad bajo el agua, no solamente las de la especie acuática.

Acuáticos

Sus naves son tan enigmáticas como sus constructores y son tan grandes como ellos. Sus cruceros tienen una longitud de 1.800 metros y su diseño refleja, en cierta forma su aspecto físico, con aletas laterales semejantes a las necesitadas para moverse por el medio acuático del que proceden. Esa estructura hidrodinámica del casco no es gratuita, ya que estos grandes cruceros además de tener una capacidad de re-entrada atmosférica, son igualmente vehículos acuáticos, semejantes a los antiguos submarinos terrestres. Es en el interior de los océanos, el reino de los xindi-acuáticos, es donde se construyen además estas grandes naves.

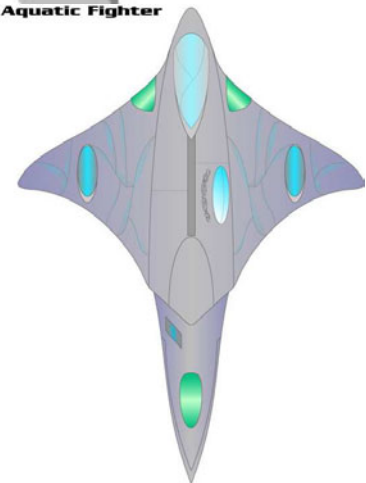
La distribución de la nave sigue un diseño más convencional, con los equipos de propulsión situados en la popa y con un potente reactor capaz de crear potentes campos de fuerza alrededor de la nave. Esta necesidad procede de proteger las



grandes zonas acristaladas (2) que posee la nave y que debilitan la fuerza estructural del casco, así como proporcionar una mayor capacidad para soportar las grandes presiones que son sometidas estas naves cuando están sumergidas en los océanos de las colonias xindi. En la parte inferior del casco, allí donde se acoplan las aletas laterales, existe una gran bahía de carga que también puede ser utilizada como hangar, capaz de llevar otras naves en su interior. (3)

La estructura interna ofrece amplios espacios para la tripulación, imprescindible si tenemos en cuenta el gran tamaño de los xindi-acuáticos. Todos ellos están completamente sumergidos en agua, algunos de los cuales poseen, como ya hemos indicado, amplias zonas acristaladas que dan al exterior de la nave. También existen pequeños habitáculos separados por plexiglás y dotados con diferentes entornos para que aquellas especies que sean aire-respiratorias puedan interactuar con la dotación. (4)

Xindi Aquatic Fighter



Además de estos grandes cruceros, los xindi-acuáticos también poseen unas naves más pequeñas. Tienen un casco más aplanado, con las mismas aletas en los costados, con una forma curva hacia el interior. Se desconoce con exactitud para que sirve esta traza, pero es muy posible que sea debido igualmente a su capacidad subacuática.

Las estructuras en forma de bulbo situadas a los lados de la popa parecen sofisticados sistemas de propulsión. Estas naves fuertemente armadas con torpedos anti-materia, suelen acompañar a los grandes cruceros, proporcionando así una escolta más ágil que los grandes y lentos cruceros.

(1) "The Council" ENT 3.24

(2) como se puede apreciar en la destrucción de una de estas naves en "Countdown" ENT 3.23

(3) "Countdown" ENT 3.23

(4) "Damage" ENT 3.19



Arbóreos

Los arbóreos, seguramente son los más pacíficos y tranquilos de las seis especies xindi y esa mentalidad más orientada al comercio y a la explotación industrial, hacen de sus naves parezcan las menos agresivas. Aunque eso podría llevar a un desagradable engaño.



El diseño compacto, de 250 metros de largo, (5) las hace muy resistentes e impulsadas por seis potentes motores las convierten en naves rápidas, aunque no tan maniobrables como otras naves xindi. Además están bien armadas con tres emplazamientos de defensa: dos a los costados del casco y un tercero en la parte ventral, equipados con lanzatorpedos de antimateria y cañones disruptores, lo que la convierte a priori en temibles adversarias.

Es muy posible que esta disposición de sus naves venga del periodo de guerra civil y posterior diáspora, en la que debían de luchar contra otros xindi por el control del comercio y los recursos naturales.

Insectoides

Estas naves son tan extrañas como los insectos que las tripulan. Su estructura es en forma de garra: partiendo de un casco principal en forma puntiaguda, se extienden en ángulo sobre el eje de proa, tres pilares desde esta forma central en forma de agujijones o alas. En la parte central se encuentra un poderoso motor, mientras que el potente armamento, compuesto por torpedos y cañones de partículas de pulso, se encuentran repartidos en el resto de la estructura, que tiene una longitud de 120 metros.



Sus funciones internas se distribuyen por toda la nave y no se tiene constancia de nada parecido a un puente, con los sistemas integrados alrededor de toda la nave. (6) De esta manera la tripulación trabaja como si de una colmena se tratara, en el que todos los individuos trabajan de manera coordinada, haciendo el funcionamiento de la nave sea muy eficiente en consumo de energía. Y reflejo de la cultura no jerárquica de esta especie xindi.

En su interior de estas naves también se encuentra un criadero, fuertemente protegido con sistemas auxiliares de soporte de vida. De reproducción asexual, los xindi-insectoides incuban sus huevos a bordo de sus propias naves, convirtiendo a estas en sus nidos para perpetuar su especie tras la destrucción del mundo natal y la posterior diáspora. La disgregación de la especie y la cría de sus vástagos de forma separada a bordo de naves en constante movimiento, ha generado que entre los insectoides haya por lo menos 67 dialectos diferentes. (7)



A bordo de las naves también se encuentra un hangar que suele albergar una pequeña lanzadera de asalto de dos tripulantes, fuertemente armada con un cañón de partículas y torpedos fotonos. En forma de vaina alargada, tiene una antena sensora en forma de agujijón, que se extiende en la parte superior del casco y que también forma parte estabilizadora del sistema de propulsión. Aunque la mayor parte de su energía se deriva hacia el sistema de integridad estructural, permitiendo que pueda soportar la presión de las atmósferas de gigantes gaseosos o viajar bajo el agua.

Existen otros modelos de naves xindi-insectoides más pequeñas. Tiene una estructura triangular central, con dos alas ventrales en forma de curva, con otras dos más pequeñas en la parte superior del casco. Su dotación es de tres tripulantes y son capaces de crear vórtices subespaciales, por lo que suelen utilizarse como naves de rastreo o escolta al estar poco armadas y protegidas.

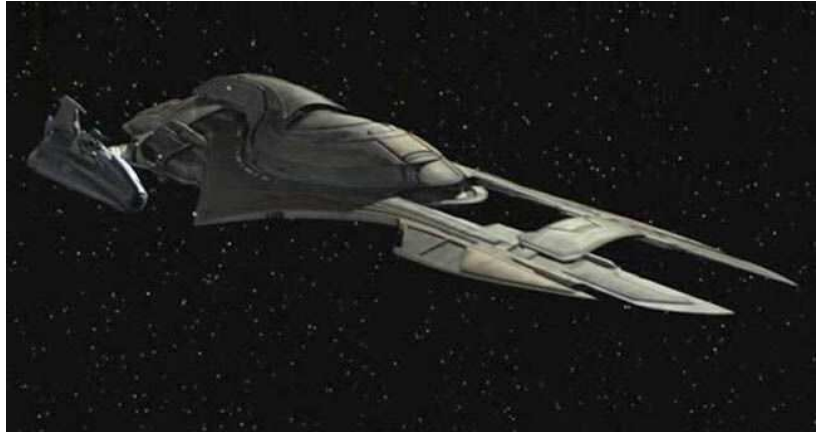


(5) el modelo de las naves de los arbóreos es la misma que se utilizó para los Arkonian en el capítulo "Dawn" ENT 2.13. Nada como el reciclaje.
 (6) el mayor conocimiento de esta nave se debe al capítulo "Hatchery" ENT 3.17, en la que la mayor parte de la acción transcurre a bordo de una nave insectoide
 (7) como se indica en "The Council" ENT 3.24

Primates

Las naves primates fueron diseñadas para múltiples misiones y son las más equivalentes a la Flota Estelar. Se construyeron como naves de patrulla de largo alcance, para proteger y vigilar los territorios xindi. Pero también esconden las motivaciones más aperturistas, los primates son más curiosos por naturaleza que el resto de sus congéneres y quieren explorar todo aquello que les rodea. (8)

Su estructura, de 240 metros de longitud, está dividida en dos secciones claramente diferenciadas: la parte delantera del crucero está formada por diferentes placas que le dan una apariencia de cuernos, que albergan una parrilla de sofisticados sensores. También montan potentes escudos deflectores y parte de las armas defensivas. La popa aloja las zonas habitables de la nave, así como un armazón blindado para proteger el reactor principal y los sistemas de propulsión, que combina la velocidad de curvatura con el generador de vortex subspecial.



Existe también un pequeño transporte, de 35 metros de largo, tiene una tripulación de diez xindis. Tiene un amplio espacio de carga en la parte ventral y es utilizada en muchas ocasiones en instalaciones de construcción para remolcar pesadas secciones hasta que son colocadas en su emplazamiento. (9) También pueden ir equipados con una pequeña lanzadera de perfil forma triangular y seis metros de largo, como vehículo auxiliar. (10) Al igual que otros vehículos tiene una completa capacidad acuática, al igual que atmosférica.

Esta nave, de gran versatilidad, es utilizada por más de una especie de los xindi y fue diseñada por un equipo de primates, arbóreos e insectoides, como bien refleja su diseño y su aspecto exterior.

Una de estas naves fue utilizada como centro de operaciones del científico primate Degra, mientras se realizaban las últimas fases de la construcción de la Superarma Xindi. Este transporte por tanto tenía una gran cantidad de instrumentos telemétricos y de medición, además de su armamento defensivo estándar y la capacidad de crear un vortex subspecial.

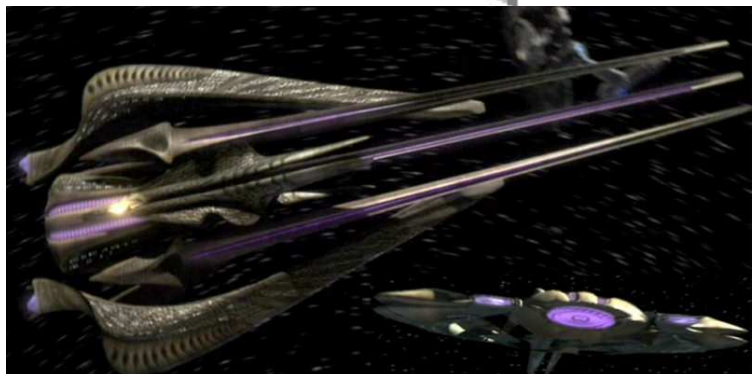


Reptiles

Los xindi-reptiles son una especie agresiva por naturaleza y sus naves no lo son menos. De líneas aerodinámicas y formas irregulares, recuerda un diseño orgánico, como escamas, estas naves son rápidas y ágiles, además de estar fuertemente armadas.

En la proa de su casco central tiene un gran disco parecido a un deflector, que en realidad es un potente cañón de partículas. De este casco parten tres estructuras que forman una larga cola en la parte posterior, mientras que paralelo a este hay dos estructuras, probablemente donde se encuentran las barquillas de curvatura.

Con una longitud de 150 metros, la tripulación estándar es de 22 reptiloides, (11) aunque en caso de necesidad puede llevar un gran número de soldados. En su interior hay repartidas placas caloríficas, para hacer más confortable la estancia en el espacio de esta especie de sangre fría.



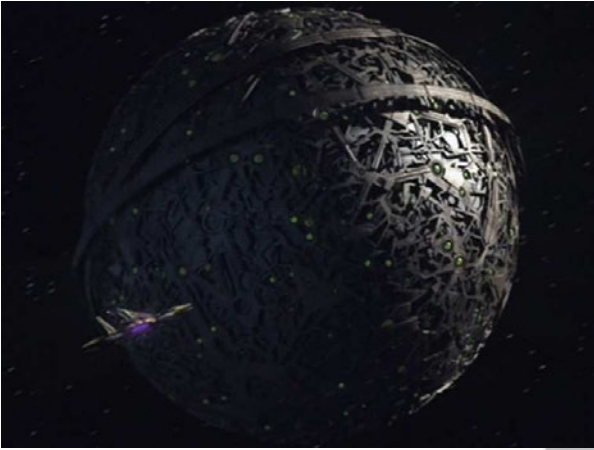
(8) durante el diálogo de "The Council" ENT 3.24 Degra indica que llevan décadas estudiando las Esferas y le entrega la información que han recogido. Esto denota una mayor curiosidad que el resto de sus congéneres, sin olvidar que son humanoides y más parecidos a nosotros, tal vez no solo físicamente.

(9) como bien se puede ver alrededor de la instalación donde se está construyendo la superarma "Azate Prime" ENT 3.18

(10) como se ve en "The Council" ENT 3.24

(11) esa es la cifra de ocupantes de la nave que Degra a destruido, según informa Dolin en "The Council" ENT 3.24

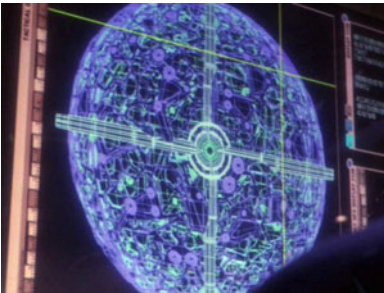
Superarma



Este dispositivo infernal es capaz de destruir todo un planeta y tenía como objetivo destruir la Tierra y seguir con el resto de asentamientos humanos: Marte, Alpha Centauri y la colonia Vega. (12)

La tecnología para diseñar y construir esta poderosa arma está muy lejos de ser comprendida hoy en día. Se sabe que fue construida por los Xindi, pero que la producción del arma fue supervisada y sobre todo instigada por las entidades transdimensionales llamadas Guardianes. Se alimentaba de una substancia altamente refinada llamada Kemocita (13) y que el responsable científico del proyecto, era un xindi-primate llamado Degra, quien después también colaboró abiertamente con el equipo enviado desde la Tierra para destruir su propia creación al darse cuenta de la manipulación que había sufrido su pueblo. (14)

Se construyeron dos prototipos de prueba, antes de finalizar la superarma. El primero de estas sondas, tripulada por un xindi-reptiliano, realizó un ataque sobre la Tierra a comienzos del 2153 alcanzando Florida, el Caribe, Venezuela y América del Sur, causando siete millones de personas, antes de autodestruirse. (15) Se sabe que hubo un segundo prototipo que fue probado en el sistema Calindra, dentro de la zona llamada en aquella época la Extensión Delphic. Como todo lo relacionado con la misión de la



USS *Enterprise*, lo ocurrido en Calindra esta sujeto a la Primera Directriz Temporal, aunque se sabe que los datos técnicos de esta segunda arma se guardan en los archivos la Guardia Imperial Andoriana, así como en la Flota Estelar. (16)



El arma definitiva fue construida en unas instalaciones subacuáticas de Azati Prime y medía un kilómetro de diámetro. Para activar el arma, se necesitaba los códigos de iniciación de las cinco especies involucradas en su construcción y llegó a estar en órbita de la Tierra antes de ser destruida sin llegar a consumar la destrucción de la misma. (17)



(12) así ocurrió en la realidad alternativa que nos cuentan en "Twilight" ENT 3.08

(13) "The Shipment" ENT 3.07

(14) "Azati Prime" ENT 3.18

(15) "The Expanse" ENT 2.26

(16) "Proving Ground" ENT 3.13. La clasificación es una especulación sobre la propia misión de la *Enterprise* a la Extensión Delphic, pero no deja de tener sentido al haber viajes por el tiempo de por medio.

(17) "Zero Hour" ENT 3.24

Enterprise: Temporada 3

Guía de visionado

Gonzalo Arauzo

Durante el último capítulo de la segunda temporada una sonda alienígena ha atacado la Tierra y matado a siete millones de personas. El misterioso hombre del futuro que manda a los Suliban informa a Archer que han sido los Xindi y que planean construir otro arma aún mayor para destruir la Tierra. Los humanos deciden finalmente mandar a la Enterprise a una desconocida y peligrosa región del espacio conocida como Extensión Delphic para detenerles.

En esta temporada podremos ver un aluvión de efectos especiales, historias mucho más oscuras y un Capitán Archer más agrio (bueno, que grita más y se afeita menos...) En rojo están marcados los capítulos necesarios para seguir la trama principal de la temporada.



Los Xindi

The Xindi
Muy Bueno

Después de seis semanas en la extensión aún no han logrado averiguar nada sobre los misteriosos Xindi. De modo que cuando un informador comenta la posibilidad de que uno de ellos se encuentre trabajando en una mina de un desierto planeta, el Capitán Archer decide investigarlo. A destacar de este capítulo la presentación de los MACOs, una gran dosis de acción, y poder por fin conocer a los Xindi.



4712

6479

3947



Anomalías

Anomaly
Muy Bueno

La Enterprise es seriamente dañada por una extrañas anomalías espaciales. Unos piratas aprovecharán la ocasión para robarles. Se empiezan a descubrir realmente el peligro de las anomalías de la Extensión y es una más que interesante historia sobre supervivencia. Aparece la primera Esfera.



4712

6479

3947

82-110

ENTERTAINMENT

38-340

ENTERTAINMENT

10-583

ENTERTAINMENT

63-450

ENTERTAINMENT

91-538

ENTERTAINMENT

47-205

ENTERTAINMENT

18-015

ENTERTAINMENT

01-138

ENTERTAINMENT

39-701

ENTERTAINMENT

16-114

ENTERTAINMENT

45-752

ENTERTAINMENT

05-080

ENTERTAINMENT

Extinción

Extinction
Bueno

El Capitán Archer, T'Pol, Hoshi y Malcolm son infectados por un virus genético que les transforma en unos extraños seres.

Ya solo por las interpretaciones de los actores en este nuevo rol de alien y los efectos visuales del capítulo, hacen que merezca la pena verlo.



4712

6479

3947

82-110

EXTINCTION.MP

20-245

EXTINCTION.MP

10-583

EXTINCTION.MP

63-450

EXTINCTION.MP

16-938

EXTINCTION.MP

91-538

EXTINCTION.MP

47-205

EXTINCTION.MP

18-015

EXTINCTION.MP

Rajiin

Rajiin
Bueno

En un planeta al que acuden para comprar la fórmula para sintetizar el Trellium D, Archer ayuda a escapar a una exótica esclava. Pero esta, Rajiin, no es tan inocente como parece en un principio.

Es el inicio de la trama del segundo tipo de arma que los Xindi pretenden usar para acabar con los humanos.



4712

6479

3947

39-701

EXTINCTION.MP

16-114

EXTINCTION.MP

Impulso

Impulse
Muy Bueno

La Enterprise recibe una llamada de socorro de una nave Vulcana, la Seleya, que se perdió en la Extinción unos meses antes. La nave parece estar atrapada en un campo de asteroides rico en Trellium D.

Espectacular capítulo que nos muestra lo peligroso que puede ser un Vulcano que pierde el control sobre sus emociones.



4712

6479

3947

45-752

EXTINCTION.MP

05-080

EXTINCTION.MP

Exilio

Exile
Regular

Un Alienígena telepata contacta con Hoshi prometiendo darles información acerca de donde están fabricando el arma los Xindi. Mientras, T'Pol descubre la existencia de una segunda esfera y quiere estudiarla de cerca.

En este episodio se descubren un par de cosas, pero la trama avanza muy poco y puede seguirse sin problemas sin haberlo visto.



4712

6479

3947

82-110

ENTERTAINMENT

20-245

ENTERTAINMENT

10-583

ENTERTAINMENT

63-450

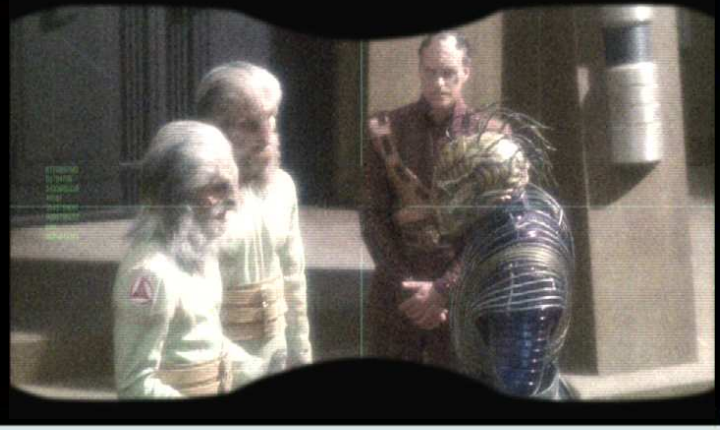
ENTERTAINMENT

El cargamento

The shipment
Bueno

Con las coordenadas obtenidas, la Enterprise encuentra un planeta donde se refina un material necesario para el funcionamiento del arma Xindi: la kemocita. Tratarán de infiltrarse para recabar datos y sabotear la instalación.

Un capítulo que da mucha profundidad a los Xindi, a las personalidades de las distintas razas y se conoce parte de su historia pasada.



4712

6479

3947

91-538

ENTERTAINMENT

47-205

ENTERTAINMENT

18-015

ENTERTAINMENT

01-138

ENTERTAINMENT

39-701

ENTERTAINMENT

16-114

ENTERTAINMENT

Entre dos mundos

Twilight
Muy Bueno

Archer es infectado por unos parásitos interdimensionales que le hacen imposible crear nuevos recuerdos a largo plazo. Han pasado 12 años y las cosas son muy distintas.

Impresionante capítulo, que si bien no aporta nada a la trama real de la temporada, sí que es de los más originales y espectaculares de la serie.



4712

6479

3947

45-752

ENTERTAINMENT

05-080

ENTERTAINMENT

Estrella del Norte

North Star
Bueno

En un planeta de la Extensión encuentran un verdadero poblado del Oeste Americano, habitado por Humanos y una raza alienígena conocida como Skags.

Episodio de relleno que uno no termina de comprender que hace ahí. Sin embargo tiene una escenografía y calidad visual más que notable.



4712

6479

3947

38-340

COMPUTER.NET

10-583

COMPUTER.NET

Similitud

Similitude
Muy Bueno

Trip sufre un grave accidente tratando de mejorar los reactores. La única forma de salvarle la vida parece ser crear un clon suyo para usarlo de donante.

Otro de relleno, pero de calidad. Esta vez su atractivo se centra en una gran historia, típica de ciencia ficción, y un aún mayor dilema moral.



4712

6479

3947

16-938

COMPUTER.NET

91-538

COMPUTER.NET

47-205

COMPUTER.NET

La Calle Carpenter

Carpenter Street
Bueno

Un grupo de Xindis Reptiloides ha viajado hasta el año 2004 terrestre para completar sus estudios sobre el arma biológica contra los humanos. Daniels advierte a Archer y le envía junto a T'pol al pasado para detenerles.

Interesante capítulo que explora las diferencias entre los humanos actuales y los del siglo XXII, dejándonos bastante mal parados, como es lógico. Por fin empiezan los capítulos que se meten de lleno en la trama.



4712

6479

3947

01-138

COMPUTER.NET

El Reino elegido

Chosen Realm
Bueno

Una nave de fundamentalistas religiosos hace creer que pasa apuros para que la Enterprise les rescate y poder subir a bordo. Una vez allí trataran de hacerse con su control.

Es el primer capítulo que habla de los Creadores de Esferas y sus intenciones, pero tan solo como un mito.



4712

6479

3947

88-969

COMPUTER.NET

45-752

COMPUTER.NET

05-080

COMPUTER.NET

Terreno de pruebas

Proving ground
Muy bueno

La Enterprise encuentra el rastro de la Kemocita saboteada y descubre que los Xindi se preparan para una nueva prueba de un prototipo. La nave Andoriana del Comandante Shran aparece para ayudarles, pero T'pol no se fía de ellos. Por fin se lanza la trama de la temporada, y ya no parará en crecer en atractivo y emoción. La aparición de los Andorianos asegura siempre cosas interesantes.



4712

6479

3947

38-340

COMPUTER NET

20-245

COMPUTER NET

10-583

COMPUTER NET

63-450

COMPUTER NET

16-938

COMPUTER NET

Estratagema

Stratagem
Muy bueno

Después de conseguir capturar al diseñador del proyecto del arma para destruir la Tierra, un Xindi humanoide llamado Degra, Archer le engaña haciéndole creer que han pasado varios años y el conflicto ha terminado. Todo para tratar de sacarle información acerca del lugar donde se está construyendo. Presentación sería de Degra, que tendrá una gran importancia en el tramo final de la temporada.



4712

6479

3947

47-205

COMPUTER NET



01-138

COMPUTER NET

El heraldo

Harbinger
Bueno

Una región del espacio con una enorme perturbación gravimétrica parece haber sido alterada por la influencia de las esferas. Encuentran en su interior una cápsula con un extraño alienígena. Dos momentos realmente impagables protagonizados por las parejas Trip-T'pol y Reed-Hayes.



4712

6479

3947

16-114

COMPUTER NET

88-969

COMPUTER NET

45-752

COMPUTER NET

Ordenes del Doctor

Doctor's orders
Regular

Para llegar a Azati Prime deben de pasar por una extensa región de "espacio reconfigurado" lo cual obliga a mantener en coma a la tripulación en el proceso. Phlox se mantendrá a cargo de la nave durante este tiempo. Relleno, relleno, aunque que el protagonista sea Phlox siempre asegura momentos de diversión.



4712

6479

3947

38-340

ENTERTAINMENT

20-245

ENTERTAINMENT

10-583

ENTERTAINMENT

63-450

ENTERTAINMENT

16-938

ENTERTAINMENT

El vivero

Hatchery
Bueno

En su camino hacia Azati Prime, se encuentran con una nave insectoide estrellada. En una de sus cámaras encontrarán varios huevos xindi a punto de eclosionar. Archer se empeñará en mantenerlos con vida a pesar de la oposición de los demás.

Este capítulo nos sirve para desarrollar un poco la especie insectoide, que apenas había sido tratada. El mayor Hayes tendrá minutos de protagonismo de nuevo.



4712

6479

3947

47-205

ENTERTAINMENT

18-015

ENTERTAINMENT

Azati Prime

Azati Prime
Imprescindible

Por fin llegan al planeta donde se fabrica el arma. Está muy bien defendida, pero Archer trazará un plan para destruirla aún a costa de su vida. Daniels aparecerá para tratar de disuadirle. Simplemente imprescindible, tanto por la historia como emocional y visualmente.



4712

6479

3947

39-701

ENTERTAINMENT



88-868

ENTERTAINMENT

45-752

ENTERTAINMENT

05-080

ENTERTAINMENT

Daños

Damage
Muy bueno

La Enterprise está seriamente dañada después del combate con los Xindi, y T'Pol se comporta de una manera extraña. Archer es liberado por los Acuáticos a petición de Degra y devuelto a su nave.

T'Pol drogadicta y Archer dejando a un lado su moralidad para poder cumplir la misión, este capítulo muestra el lado más oscuro de nuestros héroes.



4712

6479

3947

82-110

COMPLETAR APT.

38-340

COMPLETAR APT.

10-583

COMPLETAR APT.

63-450

COMPLETAR APT.



47-205

COMPLETAR APT.

18-015

COMPLETAR APT.

01-138

COMPLETAR APT.

Los olvidados

The forgotten
Muy bueno

Se reúnen con Degra en el lugar que indicaba su mensaje cifrado, y tratan de aportar pruebas para convencerles de que dicen la verdad. Mientras, Trip sigue tratando de reparar los daños de la Enterprise.

Esta vez es Trip el que sufre y por fin se purga por la muerte de su hermana. Degra cada vez se une más al bando de los humanos.



4712

6479

3947

E2

E2
Bueno

De camino a la reunión con el consejo Xindi, se encuentran con otra Enterprise NX-01, que dice llevar más de un siglo en la Extensión. Les ofrecerán su ayuda para completar la misión.

Típico capítulo de realidades alternativas y paradojas temporales. El tema de las relaciones entre los tripulantes en la realidad alternativa es muy interesante... pobre Malcolm.



4712

6479

3947

16-114

COMPLETAR APT.

88-868

COMPLETAR APT.

05-080

COMPLETAR APT.

El Consejo

The Council
Muy bueno

Con la ayuda de Degra, Archer se presenta ante el consejo Xindi con la difícil misión de hacerles cambiar de idea. Presenta todas las evidencias que tiene sobre el engaño de los constructores de esferas, pero encuentra la oposición de parte de ellos, que creen que han sido fabricadas para engañarles.

Es muy interesante poder ver las personalidades de las distintas razas. Vemos también a los líderes de los Constructores de Esferas y como tratan de manipularles.



4712

6479

3947

82-110

ENTERTAINMENT

38-340

ENTERTAINMENT

20-245

ENTERTAINMENT

La cuenta atrás

Countdown
Imprescindible

Los Reptilianos y los Insectoides han robado el Arma para lanzarla contra la Tierra, pero necesitan descifrar los códigos de otra de las razas para poder lanzarla, de modo que secuestran a Hoshi para que lo haga por ellos. Archer tratará de convencer a los Acuáticos para que les ayuden a interceptar el Arma.

Estos tres últimos capítulos tienen una trama continua, se trata de evitar el ataque a toda costa. De este magnífico capítulo se pueden destacar muchas cosas, como la batalla espacial para tratar de detener el arma.



4712

6479

3947

16-938

ENTERTAINMENT

91-638

ENTERTAINMENT

47-205

ENTERTAINMENT



01-138

ENTERTAINMENT

39-701

ENTERTAINMENT

16-114

ENTERTAINMENT

Hora cero

Zero Hour
Imprescindible

El Arma está de camino a la Tierra. Tratarán de alcanzarla en la nave de Degra y destruirla desde dentro con un equipo de abordaje. Mientras, la Enterprise es enviada para sabotear una de las esferas clave, pero no les resultará fácil llegar a ella.

Tiene un poco de todo, emoción, desesperación, combates cuerpo a cuerpo, batallas espaciales... pero si bien la destrucción del Arma es algo previsible... el final que da pie a la primera trama de la cuarta temporada es simplemente impactante.



4712

6479

3947

45-752

ENTERTAINMENT

05-080

ENTERTAINMENT

Trekkies de Oriente

Star Trek con sabor oriental

Mabel V. Romero

Todos tenemos la imagen de los trekkies americanos y europeos pero más allá de la imagen del típico fan en estos países, en Asia, también hay un fandom Trek muy activo que vamos a reseñar aquí y que cubre áreas geográficas en las que conviven lenguas, razas y hasta religiones tan diversas como el budismo, el Islam o el judaísmo. En este número realizaremos un viaje a algunos países asiáticos desde Oriente Medio a Japón o Indonesia donde ST está surgiendo con fuerza entre las nuevas generaciones de jóvenes, una muestra más de que el legado de Gene Roddenberry lejos de desaparecer sigue más vivo que nunca después de 40 años de nacer Star Trek.

ISRAEL



Logo del Club ST de Israel, Starbase972.

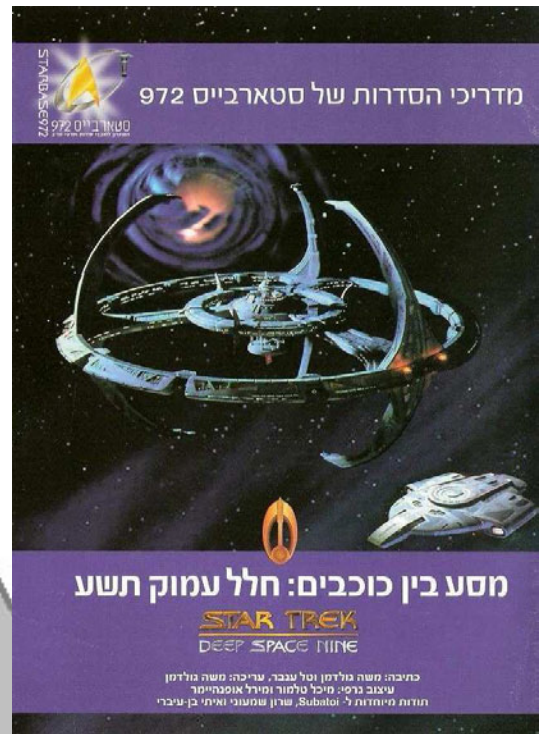


Algunos fans israelíes de ST.

En un país tan conflictivo como Israel siempre de actualidad por las tristes noticias que nos llegan desde allí también ST ha encontrado un lugar de acogida y un fandom activo que intenta difundir las ideas de Gene Roddenberry.

La serie comenzó a emitirse en los 70s en la televisión israelí y en mayo de 1998 se abrió el club de fans de la serie en la tierra de David, StarBase 972

Actualmente cuentan con un fanzine online (como nuestro Nexus) y un trekdom muy activos colaborando habitualmente en la convención israelí de ciencia ficción, Icon. (1) Además, en fechas recientes se han constituido como club de *Babylon 5* y *Stargate* y han participado en la campaña a favor de la salvación de la serie Enterprise, "Save ENT" y editado algún fanfilm como este sobre DS9 que veis en la foto.



(1) *Science Fiction in Israel* Abstract of an MA Thesis Written at Tel-Aviv University by Inbal Sagiv (http://www.sff.org.il/static/english/article_sagiv1.htm)

MALASIA

Un grupo activo de fans encabezados por Nizam Zakariyya y Jason Wen comenzó en mayo del 2004 con una página web en la que coordinan al fandom malayo de ST. Un curioso cocktail en el que confluyen fans de varias procedencias (malayos, chinos, occidentales) y religiones (Islamismo, Cristianismo, Budismo) demostrando que el sueño de Gene Roddenberry de un mundo plural conviviendo en armonía es posible aunque resulta extraña la presencia de dos mujeres en uniforme de ST y con velo islámico (2). Tienen una página excelente sobre material de ST y confeccionan sus propios uniformes de la serie. Han participado en numerosas convenciones, como una muy curiosa en la que se "enfrentaron" contra fans de *Star Wars*. Su página web es startrek.com.my.



(2) <http://www.kakiseni.com/articles/features/MDY0Mw.html>

JAPÓN



Sobre 5 millones de trekkies (o *torekki-s* en japonés) calculaba en hace unos 10 años el webmaster de la pagina japonesa de VOY, Joe Okubo, la cantidad de fans de ST en su país.

Ya a mediados de esa década funcionaban varios clubes de fans de la serie en el País del Sol Naciente destacando el de *Starbase Kobe* y el *club ST de Hokkaido*. Actualmente se está organizando un nuevo club de fans a nivel nacional tal como se puede ver en la página www.startrek.com.



Fans japoneses de la Starbase Kobe.

En Japón se han doblado y emitido en esta lengua todas las series con unos índices de audiencia altos, siendo TNG y su personaje Data los favoritos entre los espectadores japoneses. Existen además publicados numerosos libros en esa lengua así como una reciente colección de manga dedicado a ST publicado por Tokyopop y gran cantidad de merchandising importado de EEUU. Sin embargo los trekkies japoneses permanecen escondidos por miedo a ser tildados de "otakus" tal como comenta el presidente de Paramount de Japón, Kinuyo Asaka y no organizan ni convenciones ni actos públicos (3).

FILIPINAS



Con un fandom relativamente joven los trekkies, filipinos se agrupan en un club de fans llamado *Via Astris Inc.* que se puede visitar en su web www.startrekphilippines.ph. Se encuentran organizados en tres naves regionales: USS Kalayaan (Manila), USS Kusug (Cebu) y USS Maquiling (Laguna)

Como comentan en su página web su grupo de fans intenta promover en su área geográfica la visión optimista del futuro que creara Gene Roddenberry así como la realización de obras de beneficencia siempre desde este espíritu Trek. Han realizado también recientemente su primer fanfilm cuyo trailer se puede descargar en su página web.



(3) <http://www.japantoday.com/jp/feature/1094>

INDONESIA



Bajo el nombre de "Indo-Star Trek", en mayo del 2006 ha comenzado a funcionar una asociación que aglutina a los trekkies de Indonesia, quienes han organizado su primer encuentro de trekkies en Jakarta, la capital de ese país. Cuentan con un foro muy activo en internet.



Su web es: <http://indo-startrek.org/v2/index.htm>

TAIWÁN

En 1998, en Taiwan, un fan llamado Huang Lee fundo con otros trekkies taiwaneses un gran club de fans dividido entre la "Starfleet Academy" (<http://club.ntu.edu.tw/~club20715/english/>) y el foro-portal de "United Federation of planets" organizando su fandom en el mundo universitario. Desde entonces hasta ahora disponen de local donde hacen numerosas actividades, alguna de ellas vestidos de uniforme. Además el club "Starfleet Academy" ha producido su propio fanfilm de ST con CGI y subtulado ST también al chino mandarín y asesorando a cadenas y a la propia Paramount sobre terminología Trekkie. Algunos de estos fans estuvieron también presentes en la convención del 40º Aniversario de ST de Las Vegas (USA).



SINGAPUR

Agrupados en una página web muy activa fundada por James Lee, los 500 socios de la Comunidad Trek de Singapur (mas los 200 del foro de ST) (StarTrek.com.sg) configuran un mosaico de procedencias, razas y religiones todos unidos por la misma afición por ST. Como curiosidad, celebran al año tres jornadas dedicadas a ST: El 8 de Septiembre o *Star Trek Day* (fecha de la primera emisión de ST); El *Gene Roddenberry's Day* (14 de Octubre) y el *Día del Primer contacto* (4 de Abril). Han realizado numerosas obras caritativas como donación de sangre y voluntariado ambiental y social. Mantienen estrechas relaciones con los clubes y fandoms trekkies de Malasia e Indonesia.



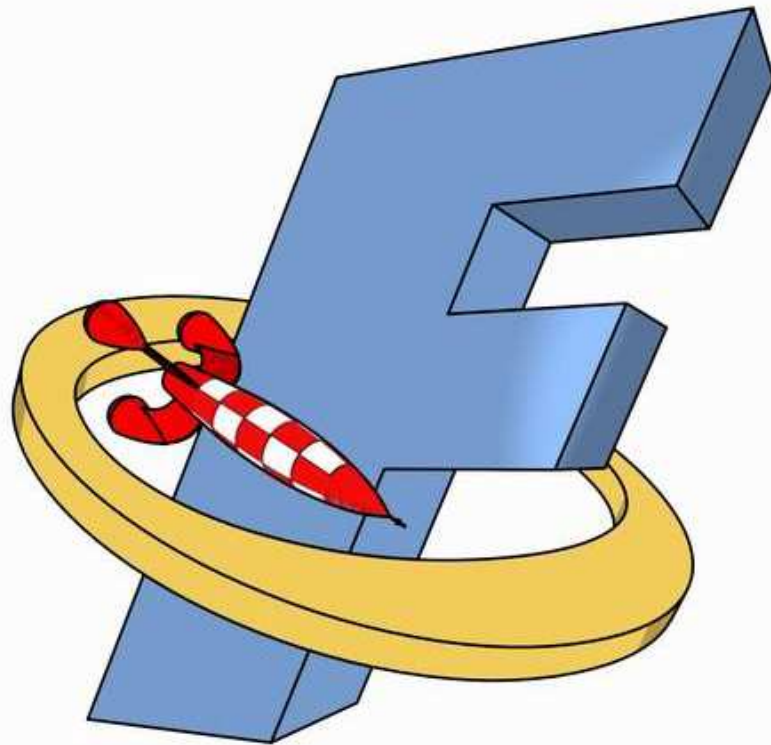
*CONCLUSIÓN

Los clubes de estos países suelen constar de personas jóvenes, normalmente más familiarizados con TNG, VOY y DS9 y últimamente ENT. La serie clásica apenas tiene presencia en sus clubes. Suelen ser clubes o grupos de fans fundados recientemente a partir de la década de los 90. Y dado el mosaico de razas y religiones asiático, el fandom de ST de esta zona del globo es muy heterogéneo y refleja también esa diversidad cultural pero siempre desde la visión optimista que ST nos ha transmitir.



Dos trekkies malayas

Fuera de Orbita



El podcast de ciencia ficción

<http://fueraorbita.blogspot.com>

Club Star Trek De Valencia

KLINGON RAPTOR

Estas naves de escolta estaban derivadas de los grandes cruceros de clase D-5, estaban armadas con disruptores y torpedos de fotones y eran utilizadas para situarse en los flancos de las grandes formaciones klingon, hasta la aparición de los pájaros de presa mayor armados y más rápidos. Luego pasarían a realizar misiones de exploración y saqueo para mayor gloria del Imperio. Aunque los Raptor formarían parte del arsenal klingon por muchos años.

Esta nave tan solo aparece en un episodio de la serie Enterprise, es más pequeña que el NX01, pero tiene mejor blindaje y sistemas de armas, necesitando menor tripulación.

Largo: 85m

Armamento: 2 Cañones Láser y 2 Lanzatorpedos

Tripulación: 12

Velocidad: Desconocida



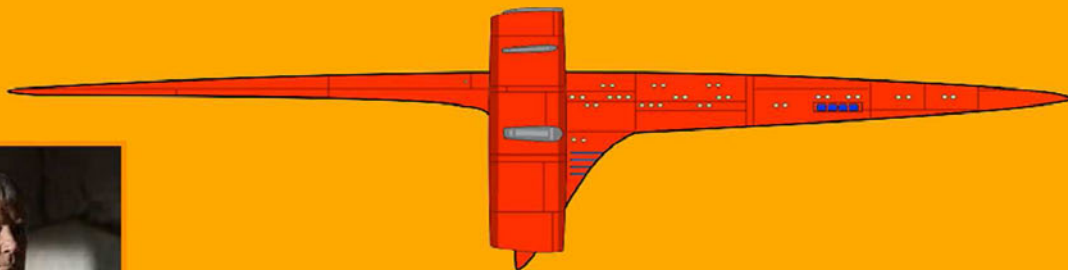
CLASE SURAK, VULCANO

Las naves científicas de la clase Surak, eran utilizadas por el Alto Mando vulcano del siglo XXII para demostrar su influencia a lo largo del cuadrante Alpha y Beta. Equipadas con la tecnología más avanzada de aquel momento, tenían rayos tractores, armas de partículas y podía alcanzar en algunos casos el factor 7 de curvatura, gracias a su sofisticada barquilla en forma de anillo.

Largo: 500m
Armamento: 2 Disruptores
Tripulación: 185
Velocidad: Warp 6.5

ENTERPRISE

SURAK CLASS



CSTSE.ES

Star Trek Expanded Universe Database

Luis Panadero

Se trata de una wikipedia, emparentada con Memory Alpha, que como reza su nombre, se especializa en el universo expandido de Star Trek de Fanfilms, fanfics, RPG y algunas webs como Starfleet Museum. Es una página con una comunidad joven, pero creciente, y que acepta de buen grado nuevos artículos, siempre y cuando tengan sentido y respete bien sus guías de estilo. Como dicen en su portada:

"Esta wiki ha sido creada para recolectar información concerniente a varios proyectos hechos por los aficionados incluyendo RPGs, fan fictions, fanfilms, etc... Nosotros permitimos contenido "fanon" aquí. Si creas un personaje o un lugar, añade todos los detalles que puedas. ¡Y sobretodo, disfruta de este site!"

Idioma : Inglés

URL : <http://stexpanded.wikia.com/>

The screenshot shows the main page of the Star Trek Expanded Universe Database. At the top, there's a navigation bar with buttons for 'artículo', 'discusión', 'editar', 'historial', and 'vigilar'. Below this is the 'Main Page' header. A central box contains a welcome message: 'Welcome to Star Trek Expanded Universe, your Star Trek fanon information resource! There are 2,800 articles on this wiki. Warning: This wiki contains spoilers.' To the right of this message is a collage of Star Trek images and the 'Expanded Universe' logo. Below the welcome message is a banner celebrating '40 years of Star Trek 1966 - 2006'. The main content area is divided into several sections: 'Quote of the month' featuring a quote from Logan MacLeod; 'Navigation' with links to 'Main Page', 'Introduction', 'About this wiki', 'Manual of Style', 'Recent changes', 'Quick index', 'Wanted pages', 'FAQs', 'Help', 'Policies and guidelines', 'Database', 'Templates', and 'Hailing Frequencies (forums)'; 'What this wiki is about' explaining the site's purpose; 'Fan fiction' listing various fan projects like 'Fifth Voyager', 'Star Trek: Arcadia', 'Star Trek: Borderlands', etc.; and 'Community events' at the bottom, including 'Community improvement' and 'User of the month'.



Esta página fue modificada por última vez el 12:21 8 dic 2006.
[About Wikia](#) [Terms of use](#) [Digg this page](#) [Delicio.us](#)
 Wikia™ is the intellectual property of Wikia, Inc. All rights reserved.



Legión Extranjera

La procedencia de los personajes trekkies

Mercedes Raimundo Marín

Como ya se vio en *La Serie Original* la Flota Estelar no es solo la Flota de Estados Unidos, si no que hay miembros provenientes de todos los lugares de la Tierra y de colonias exteriores. Sin olvidarnos claro de los alienígenas.

Europa

Escoceses

El más destacado de ellos es sin duda Montgomery Scott "Scotty" con su acento escocés y su afición al whisky hacen de él el típico escocés. Patriotismo es una de las características definitorias de Scotty, en el episodio "*Salvaje Cortina*" ([TOS]) le vemos llevando un kit con su uniforme (¿No lleva Worf una banda klingon?) y su actuación con la gaita en el funeral de Spock en *Star Trek II: La Ira de Khan*" es memorable. También su orgullo por la bebida nacional escocesa le lleva a introducir al general Korrd en las delicias del whisky en *Star Trek V: La Frontera Final*". Todo sea por mejorar las relaciones entre especies.

Otro personaje que puede reivindicar orígenes escoceses es la doctora Crusher, nacida Howard. Aunque se mantiene alejada del whisky y los kit, su abuela es originaria de Caldos IV, una colonia constituida por escoceses.



Franceses

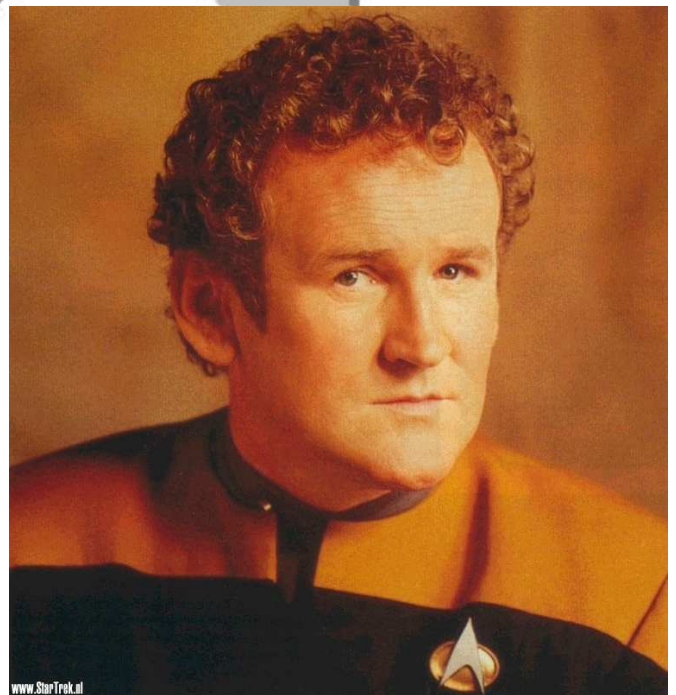
El más famoso de todos ellos es Jean-Luc Picard. A pesar de su gusto por el té Earl Grey, su amor por los viñedos de su pueblo natal de Labarre le delatan ("*Familia*" [TNG]) Además se muestra muy orgulloso de sus antepasados, uno de ellos luchó en la batalla de Trafalgar lo que nos hace suponer que estaría en el bando de Napoleón (*Star Trek VIII: "La Próxima Generación"*)



Irlandeses

El más famoso de ellos es sin duda Miles O'Brien. Sus orígenes se identifican por su acento y por su preferencia por una vida tranquila y una cocina con carne y patatas, como se vio en el episodio "*Los Heridos*" [TNG]. Además la familia O'Brien reside en Dublín ("*Hogar*" [DS9]). También puede presumir de antepasados ilustres como el rey del S.XI Brian Boru y el líder sindicalista Sean Aloysius O'Brien ("*Asociación*" [DS9]).

Otro irlandés en la Flota Estelar es Kevin Riley quien se cree también descendiente de reyes irlandeses ("*Horas Desesperadas*" [TOS])



Rusos

El teniente Pavel Andreievich Chekov es sin duda el mayor patriota de Star Trek, capaz de atribuir el invento del whisky a los rusos y de cualquier cosa que considere importante. Nunca pierde la oportunidad de promover la grandeza de Rusia citando anécdotas del zar Pedro el Grande y llegando a declarar que el planeta Sherman fue descubierto por rusos. En el episodio "La Manzana" ([TOS]) llega a afirmar que el Jardín del Edén se encuentra a las afueras de Moscú. Afortunadamente su sentido del humor y su simpatía hace que sus compañeros acepten su exacerbado patriotismo. La teniente Natasha Yar es originaria de la colonia Turkana IV pero de ascendencia ucraniana. Caso aparte es Worf. Nuestro klingon favorito fue adoptado por una pareja rusa, Sergey y Helena Rozhenko ("Pecados de Padre" [TNG]) y pasó parte de su infancia en Rusia ("Imagen en la Arena" [DS9]).



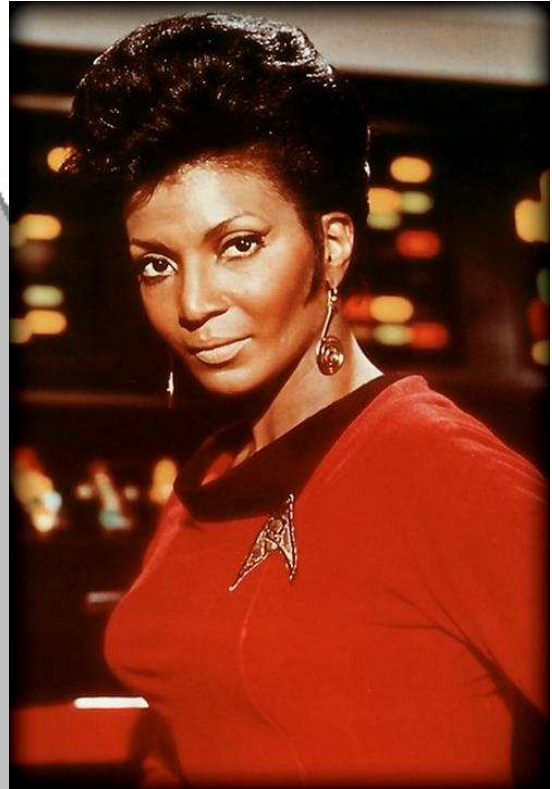
Ingleses

La quintaesencia inglesa sin duda esta encarnada por el teniente Malcolm Reed. Su dificultad por acercarse a las mujeres, su disconformidad por hacer peticiones y su buena aceptación de curiosos motes (¡Shinky!) son tradicionalmente características de los ingleses, aunque su disciplinada e inhibida naturaleza puede tener más que ver con su pertenencia a una familia dedicada desde hace generaciones a la Marina Real Inglesa que a su nacionalidad. El doctor Julian Sabatoi Bashir es algo problemático. En efecto él parece inglés; creció en la Tierra y tiene el acento, aunque no se dice con exactitud donde nació. Hemos visto los padres de Bashir, Richard y Amsha, y cuadran con esta teoría ("El Doctor Bashir, Supongo" [DS9]). Pero Bashir es un apellido árabe y el hecho de que el actor mismo naciese en Sudan, puede hacer suponer que el personaje sea realmente árabe y no totalmente inglés.



África

La más famosa africana en el espacio es la teniente Uhura, cuyo nombre significa "libertad" en swahili, idioma que habla con fluidez ("¿No hay en Verdad Belleza?" [TOS]). También la gusta adornarse con motivos que recuerdan las tradiciones culturales de sus antepasados. Por supuesto también está el Ingeniero Jefe de la Enterprise D [TNG] Geordi LaForge, procedente del África francófona.



Asia

En Star Trek hay bastantes tripulantes de ascendencia asiática, aunque lo que más predomina son los americanos de origen asiático. Harry Kim es originario de Carolina del Sur ("Uno" [VGR]). Sulu parece muy orgulloso de la tradición samurai de sus antepasados pero él nació en San Francisco (ST IV: "Misión Salvar la Tierra"). De la enfermera Alyssa Ogawa desconocemos su lugar de nacimiento pero parece americana. Y aunque sabemos que Hoshi Sato es japonesa ella no ha entrado en detalles sobre sus orígenes. El único personaje oriundo totalmente de Asia es Keiko O'Brien Ishikawa, quien muestra orgullosa su herencia y tradiciones. Ella y su marido irlandés, el jefe O'Brien, disfrutaron dedicándose a una exploración cultural mutua. Su boda en "Un Día en la Vida de Data" ([TNG]) fue una cuidadosa mezcla de cultura irlandesa y japonesa y ellos tratan de continuar esta tradición de compartir en su matrimonio, incluyendo experimentar con platos de sus respectivas partes del mundo ("Los Heridos" [TNG]).



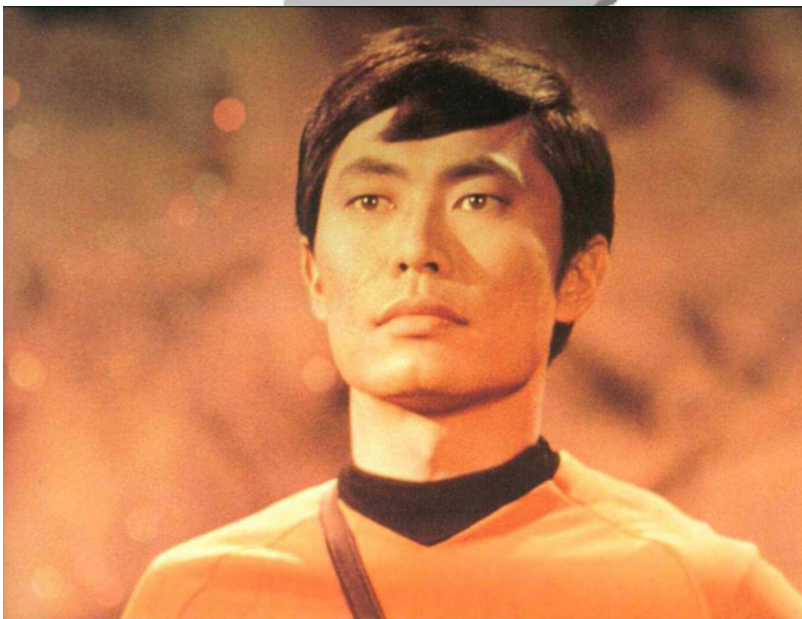
Sudamérica

Hay algunos personajes con apellido hispano en la serie, aunque no son principales: el teniente Enrique Muniz, o será más bien Muñiz, ("La Nave" y "La Nave Espacial" [DS9]), el comandante Quinteros ("Números Binarios" [TNG]), el teniente Castillo ("El Enterprise del Ayer" [TNG]), el comodoro José Méndez ("La Colección de Fieras" [TOS]) y el teniente Jiménez ("Fuego Cruzado" [DS9]). Pero ignoramos si son originarios de Sudamérica o de España o son hispanos de EEUU. Como anécdota cabe señalar que el personaje de Tasha Yar originalmente iba a ser una hispana llamada Macha Hernández y que el del Doctor Bashir [DS9] iba a llamarse en un principio Julian Amoros, pero en el último momento se cambió debido a las facciones del actor elegido (Alexander Siddig).



Oceanía

Solo podemos señalar la presencia del teniente Atoa un samoano en el episodio "Una Cordial Invitación" ([DS9]).



Como vemos hay amplias zonas del planeta que no tienen ninguna representación o esta es muy escasa. Lo más probable es que se deba a razones prácticas o a la simple falta de actores no norteamericanos.

Pero la falta de representantes de ciertas áreas geográficas levanta algunas preocupantes preguntas sobre la historia terrestre en los siglos XXI y XXII. Sabemos que la Historia en Star Trek es divergente de la nuestra: quizás en el universo de Star Trek Alemania fue totalmente destruida en las Guerras Eugenésicas o Australia y Nueva Zelanda devastadas por armas nucleares en la III Guerra Mundial.

Es la única explicación que podemos dar para que personajes de esas nacionalidades nunca hayan hecho su aparición en pantalla.

El sistema Solar – La Luna

Luis Panadero

Aquí empezaremos con una serie de artículos sobre nuestro hogar en la galaxia, el Sistema Solar. En primer lugar hablaremos de la Luna, su origen y su importancia para la vida en la Tierra. En otros números hablaremos de otros cuerpos, como Mercurio, Venus, Marte, Saturno, sus anillos y sus satélites, el origen del sistema solar, etc...

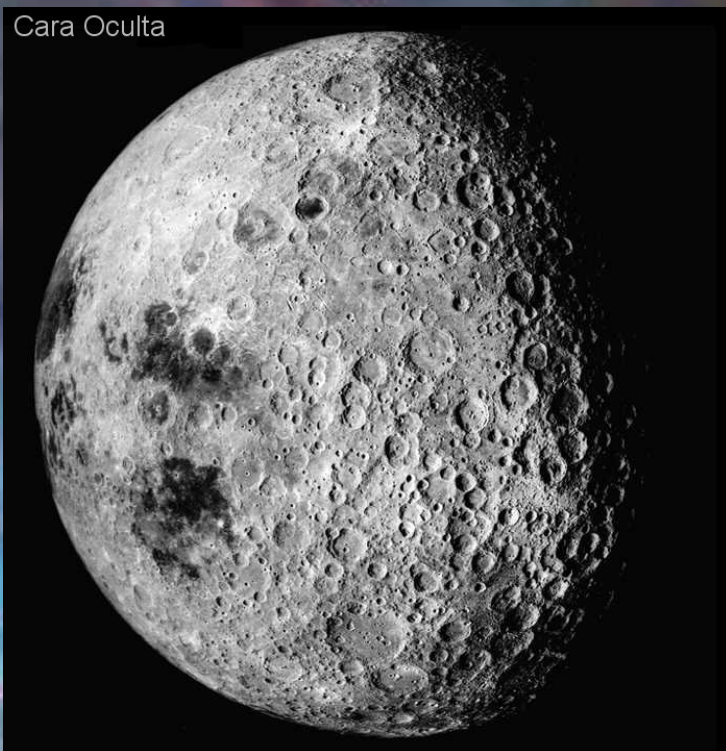
La Luna. Su importancia

La Luna, el satélite natural de la Tierra, es sumamente peculiar comparado con otros satélites del sistema solar. En primer lugar está el hecho, de que la proporción entre el tamaño de la Luna y de la Tierra es muy grande. Si lo comparásemos con otros sistemas como Júpiter o Neptuno, veríamos que los planetas tienden a ser mucho más grandes que sus Lunas que en la relación Tierra-Luna.

Otra de sus particularidades es su composición comparado con la mayoría de las grandes Lunas, siendo rocosa y en cierta forma, de composición parecida a la Tierra. Las grandes lunas del sistema solar, como las de Júpiter o Saturno, tienen una composición mixta de rocas y hielo. Una cosa que bien se sabe a estas alturas es que no hay selenitas en su superficie, al menos que nosotros sepamos.



Cara Oculta



Para un observador en la Tierra, la Luna siempre presenta la misma cara, induciendo el error de que la Luna no gira; esto es falso ya que al Luna gira aproximadamente cada 28 días (usado antiguamente como mes en los calendarios lunares). Este giro esta sincronizado de tal forma con su translación alrededor de la Tierra, que hace que siempre nos muestre la misma cara.

La Luna se aleja lentamente de nosotros en una órbita en espiral. Esto es debido a que las fuerzas de marea entre la Luna y la Tierra, hacen que la Luna gane velocidad y la Tierra frene lentamente su rotación. Estas fuerzas de marea son las responsables del lento giro de la Luna y se cree que la Tierra, cuando era joven, tenía días de aproximadamente 10 horas. Estas fuerzas de marea, a su vez crean las conocidas mareas que se pueden observar en el mar y en los Grandes Lagos de Norte América. Esto es por que la gravedad Lunar atrae el agua hacia el lugar de la Tierra donde la distancia a la Luna es mínima.

Según sabemos, la Luna ha tenido una importancia grande en el desarrollo de la vida en la Tierra debido a dos factores. En primer lugar, por que ha servido como una especie de escudo contra impactos de asteroides y cometas en la Tierra. Y en segundo lugar, por que ha ayudado a mantener el eje de giro de la Tierra muy estable, evitando que tuviese cambios grandes de ángulo (que implicarían cambios de clima más erráticos y grandes)

Como anécdota, es curioso saber, que la Tierra posee otro satélite natural, con una órbita muy alejada de la Tierra. Este satélite, casi no merece dicho nombre, ya que se trata de un pequeño asteroide capturado por la Tierra. Su órbita es muy curiosa, ya que si la vemos, su órbita alrededor del Sol, hace como una especie de herradura o C de doble línea, alrededor del Sol, superpuesta sobre la de la Tierra.

Teorías del origen de la Luna

Hay varias teorías sobre el origen de la Luna. Algunas de ellas plantean que la Luna fue un objeto que se formó relativamente cerca de la Tierra y que fue capturado. Otra teoría cree que la Tierra en estado fundido adquirió una gran velocidad de giro y se desprendió material (teoría que actualmente está prácticamente muerta).

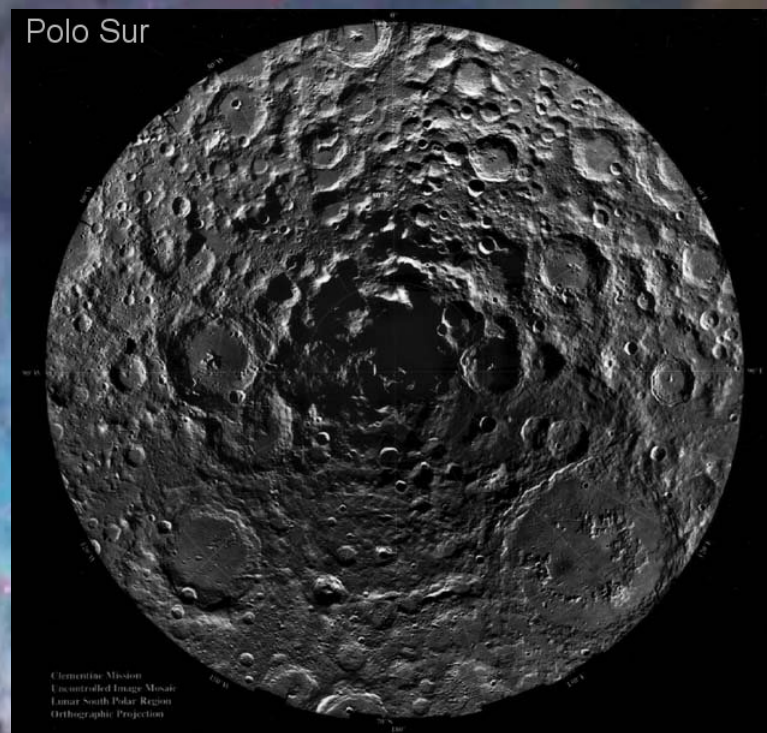
La más popular y aceptada hoy en día es que en el pasado remoto de la Tierra, cuando aun se estaba formando, la Tierra sufrió un impacto de un planetóide muy grande, tal vez del tamaño de Marte. Que desprendió grandes cantidades de material de la Tierra en formación, quedándose en órbita alrededor de la Tierra y luego congregándose para formar un cuerpo sólido. Los análisis de las rocas lunares traídas por las misiones Apolo y por sondas robóticas Soviéticas, parecen indicar que dicha teoría es la más acertada.

Además, recientemente se han descubiertos rocas mucho más antiguas de lo que se creía que pudiesen existir. Se sospecha que estas rocas son de la época anterior al impacto, haciendo sospechar que la Tierra ya se había enfriado bastante antes del susodicho impacto, y que la colisión recalentó la corteza de la Tierra fundiéndola en gran medida. Además, según algunos científicos, en dichas rocas, se han encontrado lo que podrían ser microbios primitivos fosilizados, lo que da a pie la hipótesis que antes del impacto apareció la vida en la Tierra, que fue extinguida por el impacto y que volvió aparecer cuando la Tierra se enfrió otra vez. Aunque esto último no se ha confirmado todavía.



La superficie Lunar, como bien se sabe, está cubierta de cráteres de varias edades. También hay "mares" que en realidad son grandes emanaciones de roca fundida que ocurrieron en un remoto pasado.

Dichas emanaciones ocurrieron ya que hubo una época remota en la que el sistema solar fue azotado por un intenso bombardeo de asteroides y se cree que en la Luna llegaron incluso a fundir parcialmente trozos de la corteza, provocando dichas emanaciones. Actualmente la Luna está muerta geológicamente.



¿Agua en la Luna?

Hace poco, se descubrió la posibilidad de la presencia de agua congelada en el polo Norte de la Luna, en un enorme cráter, la cuenca de Aitken. Dicho cráter, debido a su posición y tamaño, tiene el fondo en eterna oscuridad, permitiendo que con el paso del tiempo, del pasar de los cometas, se halla ido acumulando una cierta cantidad de hielo. La existencia de dicho hielo se mostró altamente plausible, cuando la sonda Lunar Prospector, lanzada el 6 de enero de 1998, sobrevoló la zona. Pruebas realizadas con un espectrómetro de neutrones a bordo de la sonda, revelaron grandes cantidades de hidrógeno, signo de que podría haber una cantidad de hielo. Después de finalizar su misión, la sonda hizo una colisión controlada con la Luna, para impactar en dicho cráter. La idea era que la colisión podría evaporar una cantidad de agua, que podría ser detectable desde la Tierra; la posibilidad de éxito era de un 10%. Por desgracia, no se detectó ninguna nube de agua, pero debido a la baja probabilidad de éxito en el impacto en el sitio deseado, no se considera una prueba definitiva sobre la existencia o inexistencia de agua en la Luna.

Para más información mira en:

<http://en.wikipedia.org/wiki/moon>

<http://www.astrored.org>

<http://escorpio.fcie.uam.es/> (Agrupación Astronómica Antares)



STARGATE
ATLANTIS

Stargate Atlantis

Llorenc Carbonell

El camino hasta Atlantis

Un remolino de energía, como una lengua plateada, surge repentinamente de un anillo metálico de 6,7 metros de diámetros. La luz clara de la superficie acuosa del anillo ilumina una gran estancia, con unas escaleras que llevan a un nivel superior. La penumbra parece reinar en este misterioso lugar solemne, como si de un antiguo templo se tratara. Pero su tranquilidad se interrumpe ante la llegada de nuevos visitantes que empiezan a aparecer a través del arco metálico.

Este podría ser el principio de muchos capítulos de "Stargate SG-1", pero es el inicio de una nueva serie, el *spin off* "Stargate Atlantis".

El lugar descrito no es otro sitio que la legendaria ciudad de Atlantis o Atlantus que tanto ha buscado el coronel O'Neil y su equipo a lo largo de muchos capítulos. Pero Atlantis resulta encontrarse en la galaxia Pegasus, a 10 millones de años luz, aproximadamente de la Tierra. Es una ciudad de los Antiguos, una raza aun más mítica que su propia ciudad abandonada. ¿Pero cómodo se ha llegado hasta ella?. ¿Quiénes son sus habitantes?.

Desde el primer capítulo y más adelante, se deja claro que las puertas estelares (a partir de ahora llamadas Stargates) fueron ideadas y construidas por una raza, ahora desaparecida que se llamó de los Antiguos, aunque también eran conocidos como Atlantes en la galaxia de Pegasus. Estos resultaron ser humanos, evolucionados hace miles de años en la Tierra y que desde allí colonizaron no solo la Vía Láctea, sino también su vecina Pegasus y fueron la raza más poderosa y avanzada que se conoce.

Los Antiguos

Los Antiguos fueron otrora grandes inventores y exploradores que cuando estaban en su máximo esplendor crearon su red de stargates, un dispositivo capaz de crear un agujero de gusano artificial con el que se puede trasladar de un planeta a otro en cuestión de segundos. Aunque también tenían naves espaciales, capaces de superar la velocidad de la luz a través del hiperespacio, el bajo coste y la rapidez que ofrecía los stargates posiblemente los hacía más idóneos para viajar de una colonia a otra. Alrededor del anillo se encuentran 39 símbolos, también

llamados chevrons, que activando 7 de ellos a modo de identificador o dirección, permite abrir el agujero de gusano con el otro stargate y así poder viajar a través de estos.

El número exacto de stargates se desconoce, pero el número de permutaciones, es decir de combinaciones de los 39 símbolos es prácticamente infinita.

Se conocen cientos de colonias de Antiguos a lo largo de la galaxia, algunas han caído en el olvido, otras siguen habitadas por humanos que conservan leyendas e historias de la mitología Egipcia, Griega, Vikinga, incluso de la América pre-colombina, todas ellas originarias y/o derivadas de la Tierra. Muchos de estos mundos han sido oprimidos por una raza de parásitos llamada Goa'uls, que han rapiñado y utilizado muchas de las tecnologías de los Antiguos para esclavizar a otros pueblos y erigirse en sus falsos dioses que obligan a los humanos a adorarles y servirles.

Pero esto ocurrió mucho después de su desaparición. Mucho antes los Antiguos acumularon grandes conocimientos e inventos, que



almacenaron en diversos dispositivos que podían volcar sus conocimientos sobre cualquier individuo. Aparte del Stargate, el más importante hasta ahora encontrado se encuentra en Dakara. En este planeta se construyó un dispositivo que puede reestructura la materia atómica básica y fue usado por los Antiguos para crear los precursores de toda vida actual en la galaxia. Sí fue creado antes o después de la plaga que aniquiló a estos, todavía es un tema de discusión. Y como en muchos inventos este también puede usarse para lo contrario de lo que fue ideado, y en vez de forjar la vida, puede acabar con ella, al crear una onda que desestabilice los átomos.

Además de colonizar la galaxia, los Antiguos forjaron alianzas con otras razas que encontraron en sus viajes. La Alianza de las Cuatro Grandes Razas estaba compuesta por los Furlings, los Noxs, los Asgards y los propios Antiguos. Con el paso de los años estas razas se

luz. Construida en la Tierra, esta fue una de las bases más importantes de los Antiguos, aproximadamente hace 10 millones de años, cuando partieron hacia la galaxia Pegasus. Desde allí volvieron a sus antiguas costumbres: colonizaron todos los planetas que podían soportar vida y crearon una red de stargates.

El ocaso de los Antiguos

Pero hace 8 millones de años se declaró una devastadora guerra que duraría 100 años contra los Wraith o Espectros. Estas criaturas parece ser que fueron creadas involuntariamente por los Antiguos al mezclar ADN humano y/o Antigo con el de una criatura arácnida que se alimenta de la "fuerza vital" de los seres vivos. Tras evolucionar y crecer en número, los Wraith iniciaron la lucha contra los Antiguos y los humanos que vivían en la galaxia en un afán por alimentarse. Y aunque los Antiguos eran superiores en tecnología, se vieron superados en número. Su último reducto

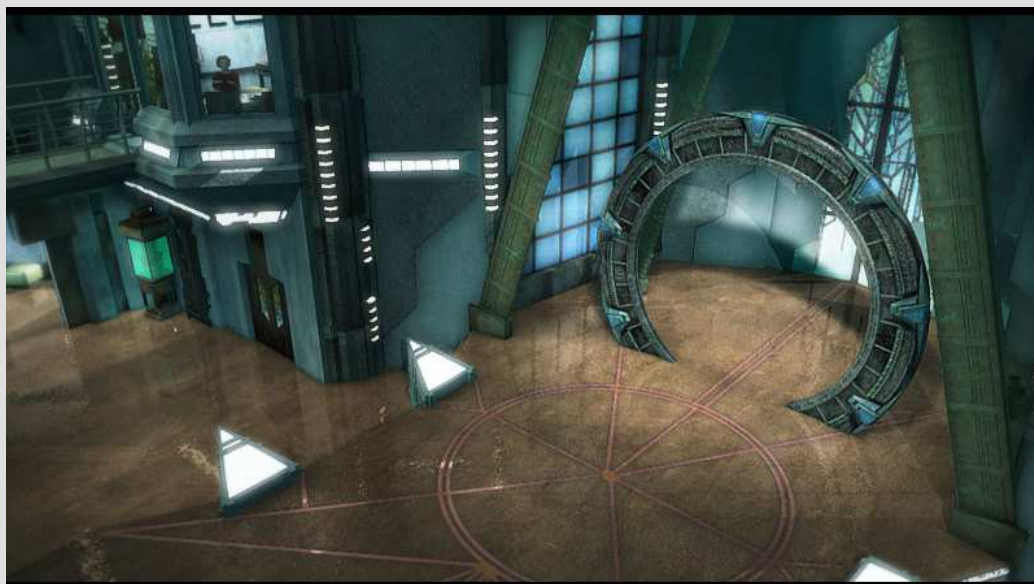
en la parte superior. También están aquí los generadores de escudos de la ciudad. En los otros tres, de igual configuración, se encuentran los silos de lanzamiento de los Drones. Estos dispositivos defensivos son misiles teledirigidos y tienen un gran poder de destrucción. La ciudad también se cuenta con numerosas baterías láser, pero al utilizar gran cantidad de energía no suelen utilizarse.

Toda la superficie se encuentra salpicada de numerosos edificios y torres que contienen laboratorios de muy diferente índole, equipos de sensores subespaciales, sistemas de energía auxiliares, viviendas y cualquier otra necesidad de una gran ciudad. En la torre más alta se encuentra la sala de control, donde esta el Stargate de la ciudad, así como el centro de mando. Justo encima se encuentra un hangar con numerosas lanzaderas llamadas Puddle Jumper (Saltadores de Charcos) que son utilizados para moverse a través de los stargates. Para acceder a estos se abre una puerta en el techo de la sala, justo encima de este para su rápido despliegue. En otra de las estancias se encuentra la denominada Silla del Trono, que es la responsable del control mental del individuo que se sienta y permiten controlar la tecnología antigua a distancia, como por ejemplo los Drones defensivos. Mientras que en otra se encuentra la base de datos de los antiguos, que al contrario que otros dispositivos encontrados en la Vía Láctea, esta se presenta en forma de imágenes holográficas.

Para moverse en el interior de semejante ciudad, existe un sistema de traslado instantáneo, a modo de ascensores, pero que transportan a uno a cualquier rincón de la ciudad.

Originariamente la energía de Atlantis procedía de tres ZPM (Módulos de Punto Cero o Zero Point Module) que alimentaban los escudos, los motores de hiperespacio y todos los sistemas auxiliares de esta gigantesca ciudad. Pero cuando llegó la Expedición Atlantis estos estaban agotados, por lo que se utilizaron Reactores de Naqahdah modelo 2, aunque son insuficientes para las necesidades energéticas de un lugar de semejante tamaño y poder. La Expedición Atlantis también ha equipado a la ciudad con un manto de invisibilidad al conectarle el sistema de un Jumper

La ciudad poco a poco ha ido desvelando sus secretos, pero también ha mostrado cual de peligrosos eran los enemigos de los Antiguos: los Wraith.



perdieron, como los Furlings, mientras que otras siguieron su evolución como los Asgards que proceden de la Galaxia Ida.

Pero cuando los Antiguos se encontraban en la cúspide de su poder, una plaga a la que no pudieron encontrar cura les hizo desaparecer. Fue en ese momento cuando se separa la línea entre los que decidieron subir a otro plano de existencia, los Ascendidos y los que decidieron emigrar a otros lugares: la galaxia Pegasus. Los primeros ascendían a un plano espiritual superior, donde tienen grandes poderes e intelecto. De estos se separaron en dos tendencias filosóficas y completamente opuestas: si a unos les impedía intervenir en los asuntos de otros no ascendidos, otros llamados Ori, crearon toda una religión para la fe de sus devotos les proporcionara de alguna manera más poder.

Unos pocos cogieron sus naves y se asentaron en nuevos mundos. La Ciudad de Atlantis es una de estas naves de los Antiguos, una Nave-ciudad capaz de viajar más allá de la velocidad de la

fue la propia Atlantis, que sufrió un cruel asedio por parte de sus enemigos, hasta que decidieron hundir la ciudad en el gran océano del planeta donde se encontraban y los pocos supervivientes regresaron a la Tierra, perdiéndose en la Vía Láctea.

Miles de años después los descendientes de los Antiguos, los humanos de la Tierra en su búsqueda por encontrar la tecnología que les permita defenderse de los Goa'uls y los Replicantes, por fin hallaron la ciudad perdida de Atlantis.

La ciudad

La ciudad-nave es hasta la fecha la mayor construcción tecnológica de los Antiguos que se ha encontrado. En forma de estrella, está compuesta por seis brazos, tres de ellas tienen configuraciones distintas y albergan parte de los sistemas de propulsión de la nave en su parte inferior y pueden ser utilizados como plataformas de aterrizaje para naves espaciales de menor tamaño



**POR
UN
MUNDO
MAS
TREKKIE**

OUR STAR TREK
COCHRANE MADRID

Televisión

Muchos pensaron en un principio que la programación del nuevo canal Sci fi no era para tanto... muchas series antiguas y repeticiones. Pero aunque empezó a medio gas, poco a poco va mejorando su programación con nuevas series de estreno, destacaremos dos. Si el pasado mes de diciembre estrenó Eureka, serie de producción propia de su canal hermano americano, el 1 de Febrero llegará la esperadísima Héroes, de gran éxito en USA. Eureka llegará también a Cuatro a partir del 6 de Enero y ya hay varias cadenas generalistas que se han interesado por Héroes.

Smallville

La2
L-V 20:50
Fox
L-V 15:25



Más allá del límite

Cuatro
Domingos 1:00



Galáctica (Seria Clásica)

Cuatro
Sábado 9:00 (en cuatrosfera)



Los cylon han destruido las 12 colonias humanas y ahora los supervivientes vagan por el espacio en busca de la Tierra. Esta versión original data de finales de los 70. Aún tiene una gran legión de seguidores.



Eureka

Cuatro
Sábados 22:00 (dos capítulos)
Sci fi
Miércoles 22:00



Jack Carter es un agente del gobierno que sufre un accidente de tráfico junto con su hija adolescente cerca de un extraño pueblo, Eureka. Pronto descubrirá lo peculiares que son sus habitantes, excéntricos científicos que se dedican a crear los más singulares e increíbles inventos.



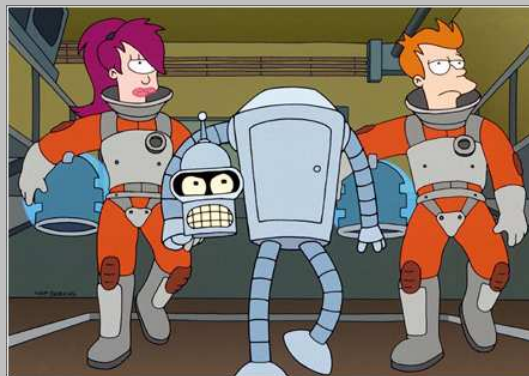
Futurama

La Sexta
Todos los días 15:20



Fry es un fracasado repartidor de pizza que en la nochevieja del 1999 es criogenizado, y despierta en el año 3000. Descubre un nuevo mundo donde vivirá todas las aventuras que siempre soñó realizar.

Matt Groening es trekkie, y se nota a lo largo de toda la serie, con numerosas referencias y algún personaje bastante familiar...



First Wave

La Otra
L-V 19:55



SCI FI

Stargate

AXN

Domingos 15:30

Sábados 14:30 y 18:40



El día 14 estreno de la novena temporada de esta longeva serie que pronto llegará a su punto final en USA. Encontraremos nuevos personajes y tramas interesantes.



Surface

Calle13

L-V 12:55 y 19:50



Los 4400

Calle13

Jueves 21:30 Viernes 17:45



Dark Angel

Fox

L-V 17:45



Doctor Who

People and Arts

Lunes 22:30



Canal Sci fi

Siete días

Lunes 22:00



Fenómenos

Lunes 22:50



Blade: la Serie

Martes 22:00



América Oculta

Martes 22:50



Eureka

Miércoles 22:00



Galáctica 2003

Miércoles 22:50



A partir de febrero podremos ver la tercera temporada de esta espectacular serie, probablemente la mejor serie sci fi de la actualidad.



Stargate Atlantis

Jueves 22:00 (dos capítulos)



Durante Enero se podrán ver los últimos episodios de la segunda temporada y en a partir de Febrero se repondrá la primera, esperemos que no tarden mucho en llegar los nuevos episodios.



Tropiezos estelares

Viernes 21:10 (dos capítulos)



Políticamente incorrecta se queda corto... Esta divertida serie de animación parodia a muchas de nuestras series Sci fi preferidas, y destroza todos los arquetipos conocidos. Eso sí... no es apta para menores, y para adultos casi tampoco...



Héroes

Estreno 1 de Febrero



Esperadísima serie que viene precedida del éxito en la televisión comercial americana. Después de un eclipse algunas personas por todo el mundo se percatan de que tienen poderes especiales. A muchos esto les resultará más un problema que una ventaja. Pronto descubrirán que tal vez estén destinados a salvar el mundo.

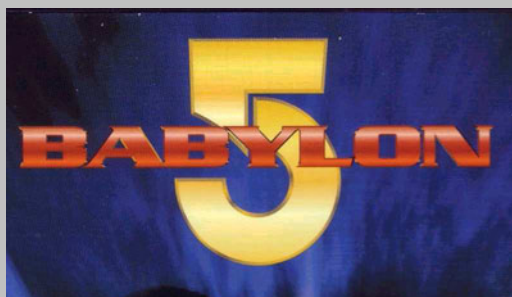


Babylon5

Lunes-Jueves 21:10



Hemos tenido que esperar mucho tiempo... pero por fin podremos ver la quinta y última temporada de esta magnífica serie en castellano. Será en Febrero.



La conspiración Roswell

L-V 15:10



Serie de animación donde un grupo internacional conocido como la Alianza se dedica a proteger al planeta de los alienígenas que viven infiltrados entre los humanos.



Sci fi Lunes a Viernes

- 07:10 Men in black
- 07:35 La conspiración Roswell
- 08:00 Seaquest
- 08:45 Salto al infinito
- 09:30 Enterprise
- 10:15 El Centinela
- 11:05 Andrómeda
- 11:55 Bábylon5
- 12:45 Más allá del límite
- 13:30 Seaquest
- 14:20 MutanteX
- 15:10 La conspiración Roswell
- 15:35 Senderos Misteriosos

- 18:00 Cielo negro
- 18:50 Tierra 2
- 19:35 Enterprise
- 20:20 El Centinela
- 21:10 Babylon5 (Viernes Tropiezos estelares)

- 23:40 Cielo Negro
- 00:30 A través del tiempo
- 01:20 Salto al infinito
- 02:10 Andrómeda
- 03:00 Más allá del límite
- 03:50 Seaquest
- 04:40 MutanteX
- 05:30 Senderos misteriosos
- 06:20 Tierra 2

Test Xindi

En esta ocasión ponemos a prueba vuestros conocimientos sobre la raza protagonista del número: los Xindi

1.- Randy Oglesby, el actor que interpreta al científico Degra, ¿de qué otras razas se ha caracterizado en Star Trek?

- A.- Klingon
- B.- Cardasiano
- C.- Romulano



2.- ¿Cuántos dialectos de los xindi-insectoides existen?

- A.- 7
- B.- 56
- C.- 67



3.- ¿A que distancia se encuentra la Extensión Delphic de la Tierra?

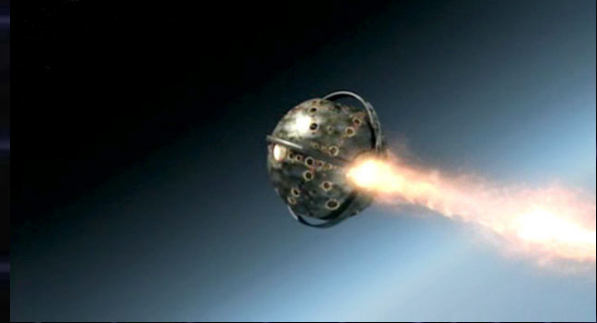
- A.- 100 años luz
- B.- 75 años luz
- C.- 50 años luz

4.- Los Xindi destruyen la Estación de Investigación Yosemite 3, que está en órbita a la Tierra. ¿Qué maqueta se reutilizó para hacer esta estación?

- A.- La Estación Epsilon IX de "Star Trek: The Motion Pictures"
- B.- El Telescopio Argo, de TNG
- C.- El satélite MIDAS de Voyager

5.- ¿Que especie Xindi pilotaba el prototipo que atacó la Tierra provocando 7 millones de muertos y la misión de la Enterprise?

- A.- Reptiloide
- B.- Insectoide
- C.- Primate



6.- ¿Quién construyó el lugar donde se reúne el Consejo Xindi?

- A.- Los alienígenas transdimensionales
- B.- Los xindi-pájaros (Avians)
- C.- Todos los Xindi tras la diáspora

7.- ¿En que lugar de la Tierra los Xindi fabricaron su arma biológica?

- A.- Detroit
- B.- Carbon Creek
- C.- Cleveland

8.- Según los estudios de los Xindi, ¿cuántas esferas hay en la Expansión?

- A.- 68
- B.- 78
- C.- 108

9.- Los Trianon luchan entre sí por motivos religiosos. ¿Cuál exactamente?

- A.- La diferencia entre 8 y 9 días para crear el Reino Elegido
- B.- El color púrpura o rosa del cielo del futuro Reino Elegido
- C.- El color de la marca que llevan en la cabeza



Respuestas al final de la página 72

CLUB STAR TREK

COCHRANE MADRID

www.cochranemadrid.esp.st
cochranemadrid@yahoo.es

Un mal menor

Miguel Angel Muñoz

El capitán Caetano entró en la habitación de su primer oficial guardando un respetuoso silencio. Bien era cierto que Darzana Kris le había dado su permiso para entrar en su camarote, pero él sabía que la zaldana se encontraba en su Día Sagrado, y la apariencia del aposento se acercaba más a un pequeño templo que a la habitualmente espartana habitación castrense de la comandante. Las luces estaban bajadas, por el suelo ardían multitud de velas que desprendían un fuerte olor a salitre y por las paredes colgaban símbolos de Drenna. Darzana oraba, cubierta hasta el cuello en una bañera de la que rebosaban lo que parecían algas. De fondo, sonaba el relajante canto de lo que parecía algún tipo de mamífero marino que Caetano no pudo identificar.

-Siento molestarte, Darzana. ¿De verdad que no quieres tomarte el resto del día libre?

Marcos había hablado en tono bajo, principalmente para hacer notar su llegada. Si ella no había sentido ya su presencia, no mostró señales de sorpresa.

-Al contrario, capitán. Deseaba estar presente cuando llegásemos a nuestro destino.- la alta oficial se incorporó mínimamente y abandonó su oración.- El rito puede esperar.

Caetano miró a su alrededor, honestamente interesado.

-Tal vez cuando acabemos nuestra misión pueda explicarme algo sobre su Religión y su Divinidad. Estoy particularmente interesado en la cultura zaldana.

La mujer le miró, inexpresiva.

-Difícilmente podríamos considerar nuestro culto una religión al uso.

-Difícilmente podríamos considerarlo.- coincidió. No sabía si ella lo notaba, pero Caetano medía las palabras. No es conveniente ofender a un zaldano- Ustedes adoran a una Marea.

-Drenna no es una Marea, capitán. Es una Corriente. Esa habitual equivocación viene de la mala traducción de un antropólogo menor.- Darzana no parecía más indignada que habitualmente.- Y nuestro culto es más un conjunto de convenios culturales y de ritos sociales que una religión en sí.

-Ninguna religión deja de serlo, comandante. Existe bastante consenso en toda la galaxia a la hora de considerar que toda creencia se amolda a la cultura específica en la que surge, validando costumbres previas y preservando sus valores. La mayoría de las religiones, incluidas las mayoritarias entre mi gente, no son sino una justificación, una ritualización, de las tradiciones de una cultura, o el resultado del anhelo de trascendencia, el deseo de vivir más allá o el autoengaño de la existencia de una suerte de justicia divina.

-También hay gente que simplemente creó.

Caetano alzó los hombros.

-Es otra forma de verlo.

-Puente a capitán Caetano.- la voz del teniente Amon sonó a través del comunicador.- Señor, hemos llegado al sistema taraxxi.

-Acuso recibo, teniente. Bueno, creo que deberemos dejar esta conversación para otro momento- se levantó y dirigió hacia la puerta. Repentinamente se giró- A propósito, ¿a qué animal pertenece ese canto?. Es relajante.

Su primer oficial le clavó una mirada que trataría de olvidar durante años.

-Mi madre es considerada una de las mejores cantantes de Himno Zsarada en mi mundo, capitán.

-Informe, teniente- todos los puentes de las naves de la clase Intrépida tenían algo característico. Una iluminación particular, una disposición personalizada de los controles,... En el U.S.S. Trafalgar lo más característico era un klingon en el puesto de seguridad.

-Hemos establecido órbita en torno al segundo planeta, señor.

-Informe, señor Stalok.

El oficial científico era un zakdorn conocido por tener pocos amigos en la nave, y porque ninguno de ellos quería trabajar con él.

-Taraxx II es un planeta de clase M, señor. - Caetano se acercó a la pantalla, miró a su primer oficial, que en ese momento entraba aún con el pelo húmedo y sonrió.

-Un paraíso tropical.

La misión del Trafalgar era explorar una región del espacio desconocida y distante. Ese objetivo les había alejado de los planetas principales de la Federación; era un placer encontrar un lugar tan paradisíaco entre tanto misterio insondable.

-¿Formas de vida inteligentes?

El señor Stalok tardó en responder. Las bolsas de piel que pendían de sus mejillas parecieron tensarse.

-Reconozco un único núcleo poblacional.- comprobó, analizando las lecturas de sus sensores- En torno a 100.000 habitantes. Se detectan grandes territorios dedicados a la agricultura y pequeñas explotaciones ganaderas. Construcciones de pequeño tamaño, salvo una construcción, una arcada de más de cien metros de alto, seguramente un monumento con función religiosa o cultural. Forma de vida esencialmente atecnológica...

-¿Esencialmente?

Stalok parecía verificar de nuevo sus datos.

-Detectamos transmisores subespaciales bastante avanzados.

La comandante Kris se acercó al capitán.

-¿Para qué querría una sociedad paradisíaca aparentemente aislada un sistema de comunicaciones así?

-Pensemos qué es lo que nos supone. - los oficiales se miraron- Nos permite contactar con ellos,..., y preguntárselo en persona.

Tras descubrir que el conocimiento de tecnología subespacial permitía evitar la Suprema Directriz, un equipo de salida bajo al planeta. Desatendiendo los consejos de sus oficiales y las normas de la Flota, Caetano dirigía la expedición. Junto a él, el teniente Saravoj, tintineando con su armadura klingon. Una armadura que quizá no fuese demasiado reglamentaria pero a la que Caetano nunca ponía pegas en tanto la llevase bien planchada. A su izquierda, el teniente Stalok preparaba su tricorder y comenzaba a escanear en cuanto desaparecieron las luces rielantes del teletransporte.

-Detecto varias formas de vida a 150 metros. Parecen atareadas; no se han percatado de nuestra presencia.

El equipo se encontraba en lo que parecía un pequeño claro natural en medio de una inmensa jungla. Los árboles eran enormes y se veía multitud de pájaros de múltiples colores anidando y pretendiendo a alguna pareja potencial, o reclamando su territorio, con sonoros cantos. El páramo era aprovechado por la población nativa para el cultivo de cereal, y grandes máquinas trabajaban para recolectarlo. Un grupo de agricultores trabajaban apresuradamente para embalar el cereal y empaquetarlo en grandes cajas y grúas gigantes las apilaban eficientemente.

-¿Capitán?- los miembros del equipo de salida se habían detenido, sorprendidos. Todos observaban a los agricultores y no podían explicar lo que veían. Los alienígenas tenían más de dos metros de altura. Mostraban cuerpos muy musculosos. Reconocieron garras retráctiles y en sus rostros veían rasgos felinos. Disposición frontal de los ojos. Cuatro pares de caninos,...

-¿Cuerpos de perfectos depredadores, cultivando cereal?- para un klingon resultaba difícil de comprender. No era mucho más fácil para el resto.

No tuvieron mucho tiempo para pensar en ello. Uno de los trabajadores se concedió un segundo para tomar un respiro y, al alzar la mirada, vio al grupo de incursores. Dio un visible respingo y emitió un sonido que el traductor aún no fue capaz de comprender. El resto de los agricultores instintivamente se encogieron mínimamente y regularon. Uno de ellos salió corriendo hacia el pueblo mientras el resto los contemplaban con una actitud entre la sorpresa y el miedo. Para asombro del equipo de salida, algunos vencieron su curiosidad y continuaron trabajando, incitando a los demás- comenzaba a transmitir el traductor- a volver a sus puestos. Antes de que pudiesen hacer un intento de comunicar, un par de taraxxi, aún más impresionantes que el resto de los de su especie, se presentaron ante los expedicionarios. Uno de ellos, que lucía una tiara dorada y un báculo bellamente labrado, se acercó a ellos. El taraxxi, que casi era un metro más alto que los miembros de la Federación, se acercó a una distancia a la que podían notar su aliento, y se tomó unos largos segundos para estudiarlos con detalle.

Y finalmente hincó la rodilla en el suelo y bajó la cabeza.

-Soy Dammai, Benefactor de los taraxxi. Sed bienvenidos a nuestro mundo y sed reconocidos como amigos e invitados. Mientras dure vuestra visita, nadie entre nuestros hijos os considerará sino como a iguales. Nuestras casas están abiertas y nuestras mesas, servidas para vosotros.

Ni el humanista más convencido habría dejado de temer una respuesta hostil por parte de los habitantes de Taraxx II. Incluso con el Benefactor en tal disposición, podían sentir que sus músculos podrían destrozarles en un momento, y con sus garras y colmillos, dejar poco para que fuese reconocido. Pero a pesar de la agradable sorpresa de encontrar a una raza tan acogedora y amigable, había algo extraño... Daba la impresión de que el Benefactor encontraba su llegada cuanto menos inoportuna.

-Agradecemos sinceramente su bienvenida, Benefactor Dammai. Soy el capitán Marcos Caetano, de la nave U.S.S. Trafalgar. Representamos a la Fed...

-¿Cuánto durará su visita, capitán Caetano?- mientras que la actitud de Dammai era de mal disimulada incomodidad, la del taraxxi que le acompañaba era de declarada hostilidad. El Benefactor le miró abochornado.

-Disculpe mi rudeza, capitán- el tono del alienígena no había cambiado lo más mínimo- pero nuestro pueblo se encuentra en la Estación de la Recolección, y quizá no dispongamos del tiempo que nos gustaría para atender a nuestros...invitados.

-Le presento al Valedor Haradd, capitán- intervino Dammai, con el evidente deseo de interrumpir a su interlocutor- Nuestro líder religioso y uno de los miembros más respetados de nuestra sociedad.

Cuando a Dammai dejó de temblarle la mandíbula, el Valedor hizo una reverencia muy poco honesta y continuó.

-Tal vez usted y sus hombres puedan regresar en otro momento. Pronto comenzarán las Fiestas del Solsticio. Nos encantaría tenerles como invitados de honor.

-Nuestra misión nos llevará a estudiar los sistemas cercanos durante las próximas semanas. Tal vez cuando sus obligaciones y las nuestras nos lo permitan, podríamos volver y comenzar a conocer nuestras culturas.

-Nada nos gustaría más, capitán Caetano.

Marcos miró a ambos hombres. Si de algo estaba seguro cuando las luces del teletransporte le llevaban a la nave, es de reconocer alivio en el rostro de ambos.

Caetano se alivió la presión del cuello de su uniforme cuando aparecieron de nuevo en el Trafalgar. Saravoj hacía tintinear su armadura de pura ansiedad.

-Capitán,- dijo- solicito permiso para hablar con franqueza.

-Por favor, Saravoj, no vuelva a pedirme eso. Sabe que lo tiene.

-No debimos abandonar el planeta, señor. No se nos pidió que nos fuésemos, y debimos aprovecharlo para investigar sobre esta cultura. Es evidente que en algo nos han engañado o, al menos, hay algo que se nos ha ocultado.

-Cierto, teniente, pero pienso que el motivo de su recelo tiene que ver con el porqué una raza evidentemente carnívora está empleando todos sus esfuerzos en recolectar un cereal en un plazo que, por algún motivo, es inminente. No quiero ganarme su enemistad cuando, está claro, nuestra llegada les resulta inoportuna, y deseaban que nos marchásemos- la explicación satisfizo a medias al oficial de seguridad- así que revolotearemos por el sistema tomando muestras de aquí y allí y mantendremos un ojo sobre Taraxx II. Tengo la impresión de que lo que preocupa a los taraxxi no tardará en suceder.

En ocasiones, Marcos Caetano odiaba tener razón.

-Capitán, acuda a puente. Dos naves de guerra acaban de entrar en el sistema.

-Informe, comandante- a los pocos segundos, los tres oficiales llegaban al puente. Caetano se mantuvo en pie junto al puesto de Savahn, la piloto de la nave.

-Dos naves de guerra Thcizee, de la clase Azote, señor. No responden a nuestras llamadas.

-¿Thcizee?- la teniente Schlenker, la joven doctora de la nave, tenía una imagen muy clara de cómo sería una galaxia utópica. Definitivamente, los Thcizee no formaban parte de ella.

-Una de las naves se dirige hacia nosotros- tomo la palabra la piloto vulcaniana-. Levantan escudos y arman disrruptores.

-Devuélvales el favor, señor Saravoj.

-Capitán, ¿intentamos establecer comunicación de nuevo?

Caetano dudó un momento.

-No, comandante. Llame al planeta.

En pocos segundos, la imagen tridimensional del Benefactor apareció en pantalla.

-Capitán, quizá este no sea el mejor...

-Benefactor, dos naves de guerra Thcizee han entrado en órbita a su planeta. Si solicita la ayuda de la Federación, nosotros les defenderemos de...

El Benefactor parecía tener problemas en controlar sus nervios.

-No, capitán. Son invitados,..., amigos como ustedes. Por favor, no ataquen, por favor. Se lo suplicaré si es necesario.

La transmisión se cortó. Una luz parpadeó en la consola científica de Stalok.

-Capitán, las naves están iniciando un teletransporte masivo desde la superficie de Taraxx II.

-... la cosecha. ¡Rápido, llamen a las naves Thcizee!

-Se nos han adelantado, señor. Llamada en pantalla.

La imagen de un Thcizee ocupó toda la pantalla. Era un alienígena de aspecto de cobra. Sus ojos reptiloides no transmitían la más mínima expresión. La computadora tradujo al instante su idioma siseante.

-Nave de la Federación, les habla el Comodoro Tzсарasse. Están fuera de su territorio. Carecen de salvoconducto o permiso alguno para permanecer en órbita a este planeta. Abandonen el sistema o aténganse a la legalidad galáctica.

-Comodoro Tzсарasse, en calidad de invitado del pueblo taraxxi, ¿puedo preguntarle el tipo de relación comercial que mantienen con los nativos de este planeta?

Las aletas del cuello del alienígena se tensaron visiblemente. Quizá había apreciado el énfasis que Caetano había puesto a la palabra "comercial".

-Las relaciones de la Hermandad Vertical Thcizee no son de incumbencia de la Federación, capitán. Manténganse a 300.000 km del planeta hasta nuestra partida.

La imagen del Comodoro desapareció. En pantalla regresaron las imágenes de ambas naves recortándose contra el cielo y el planeta.

-Teniente Savahn, alejenos a esa distancia del planeta.

La comandante Kris no pudo permanecer en su asiento. Los Thcizee estaban robando a los taraxxi, y ellos lo estaban consintiendo.

-Capitán, ¿nos vamos porque nos lo piden los Thcizee?

-No. Nos vamos porque nos lo piden los taraxxi.

Dos noches después, las hogueras y las danzas, las canciones y los vestidos indicaban el comienzo de unas festividades que durarían un mes. Bailes regionales y lecturas religiosas aleccionaban a los pequeños de cómo los taraxxi salieron del pozo de la guerra y la autodestrucción. Los sacerdotes debatían con los ancianos sus extractos de las lecturas favoritos, mientras los jóvenes dejaban asuntos religiosos para otro momento y preferían entretenerse con los juegos y los bailes. De fondo, las impresionantes Columnas, alzándose sobre las construcciones y los árboles más altos, el lugar más sagrado para los taraxxi, servían como maravilloso escenario.

Los Thcizee ya habían abandonado el sistema, con sus hangares rebosantes de unos cereales que los taraxxi no consumían pero que cultivaban para los Thcizee, con el único pago de que estos no arrasasen su planeta. La agricultura era un trabajo duro que les ocupaba casi en exclusividad, pero su planeta era un mundo fértil y eran un pueblo de gustos sencillos. Trabajaban sabiendo que, en tanto cumplieren con el cupo bianual, estarían a salvo.

Los miembros de la tripulación fueron invitados a las festividades. La mayoría de la oficialidad y la mitad de la tripulación estaban ahora abajo. Darzana Kris y Marcos Caetano compartían conversación en torno a la hoguera, mientras la doctora Schlenker bailaba animadamente con los nativos. El teniente Saravoj se mantenía al margen, dando buena cuenta de un copioso plato de carne grasienta y reafirmando en su dieta consistente en no comer nada que no hubiese tenido madre, mientras Savahn se mantenía en un discreto segundo plano, observando la escena general con un declarado interés antropológico.

-He recibido comunicación del mando de la Flota- le informó el capitán a su primer oficial, sin apartar la mirada de su plato.

-¿Y bien?

Caetano negó con la cabeza.

-Lo habitual, vaguedades. De nuevo dejan la decisión en nuestras manos- "de nuevo": Marcos sonreía. Si esa no hubiese sido la respuesta habitual de la Flota, seguramente ni le gustaría tanto este trabajo.

La expresión de Darzana se hizo gélida.

-No podemos dejar a los taraxxi en manos de los Thcizee. Son un pueblo pacífico y acogedor, y los están esclavizando.

El capitán asintió mientras se llevaba un pedazo de carne a la boca.

-No olvide que los taraxxi nos lo han pedido. Su religión parece oponerse a cualquier tipo de violencia; no podemos interferir, si los propios líderes, y el propio pueblo, nos piden que nos mantengamos al margen.

Un sorbo de licor de corteza ayudó a que la carne bajase.

-Pero capitán, posiblemente no haya sabido transmitir la ayuda que la Flota puede ofrecerles; si se convierten en nuestro protectorado, una nave podría permanecer en órbita y evitar que los Thcizee ataquen Taraxx II. Es una dictadura de cobardes, no se atreverán a atacar a la Federación- De repente, Darzana pareció darse cuenta de algo- Capitán, ¿en qué está pensando?

Marcos se levantó, ofreció el plato vacío a una anciana taraxxi y se tocó el codo izquierdo, gesto tradicional de agradecimiento que la mujer respondió con una sonrisa.

-Agradecemos cordialmente la invitación de su pueblo, Benefactor- se dirigió a los representantes taraxxi, que observaban la fiesta con expresiones diferentes- Gran Valedor, estamos honrados con la bondad de sus gentes.

El Benefactor agarró con fuerza al capitán del hombro y sonrió, mostrando sus afilados colmillos.

-*"Nadie merece más nuestra atención que los recién llegados"*- citó- Ha sido un honor conocer a gente tan noble, Capitán Caetano,..., y siento que otros asuntos nos hayan impedido tratarles con más atención desde el principio.

El Valedor se mantuvo callado y ni la gran fiesta que había a su alrededor alteró su ceño fruncido. La música aumentó de volumen y los taraxxi al unísono alzaron sus voces.

-Su pueblo le reclama, Benefactor. Ya tendremos tiempo de continuar con esta conversación- y cuando Dammai se mezcló con su gente, y Haradd se acercaba a la hoguera vigilando uno a uno a cada miembro del Trafalgar, Marcos se dirigió a su primer oficial.- Hay algo que me da esperanza, comandante. No sé qué puede significar, pero mientras al Benefactor Dammai le asustó nuestra llegada por ser inmediatamente anterior a la de los Thcizee, el que el gran Valedor Haradd mantenga su recelo me hace entrever que aún hay algo que se nos oculta.

-¿Qué puede ser?

-No lo sé, pero creo que sólo hay un sitio donde pueda esconderse.

A su alrededor, junto al fuego, la raza más pacífica de la galaxia cantaba y bailaba, celebrando con sus nuevos amigos una tranquilidad que duraría dos años.

El Benefactor Dammai parpadeó varias veces e intentó enfocar su visión en el papiro en el que el capitán había escrito su solicitud, reproduciendo las tradiciones y el lenguaje taraxxi. Si aún tenía algo de resaca, al acabar de leer la petición se desvaneció.

-Capitán, ¿está pidiéndonos permiso para estudiar las Columnas de la Benevolencia?

-No, Benefactor. Se lo estoy rogando- Abrió los brazos y bajó la cabeza, como tantas veces había visto a los taraxxi cuando se solicitaba el más mínimo favor- Nuestros sabios consideran ese sagrado monumento una fuente incalculable de conocimiento sobre su pueblo...

-Las Columnas son nuestro icono más sagrado- intentó excusarse el Benefactor-, nos está vedado incluso a los fieles.

A Caetano no le gustaba el papel que estaba jugando. Estaba beneficiándose de la imposibilidad cultural de los taraxxi de negarse a una petición. Si realmente no encontraba nada tendría muchas cosas que explicar. Sobre todo a sí mismo.

-Muchos entre mi gente también tienen dioses ante los que responder, Benefactor. Sabremos respetar sus creencias porque insultarlas, sería insultar las nuestras.

En ese momento, Caetano sabía cuál sería la respuesta del Benefactor. Y se dio cuenta de que nunca se había sentido peor que en ese momento.

El oficial de seguridad, la oficial médica, el jefe científico y el propio capitán se materializaron en el planeta a la mañana siguiente, a la hora que habían anunciado. Esperaban que un grupo de guías les llevaran a la construcción. En su lugar, se encontraron a los mismísimos líderes de los taraxxi.

-Capitán, debo pedirle que reconsidere su petición- comenzó el Valedor cuando todavía no habían desaparecido los haces del teletransporte- Está pidiéndonos que le abramos las puertas del elemento más sagrado de nuestra religión.

-Lo sabemos, Valedor, y como amigo de su raza y agradecido con la consideración con la que nos han tratado, aseguramos máximo respeto hacia todo lo que veamos.

-*"La profanación de un lugar sagrado, está castigada con la condenación"* -parecía más una amenaza que una cita. El Benefactor, abochornado, quiso mediar.

-*"No somos responsables de la salvación de nuestro hermano, sólo de la de nuestra propia alma"*. Nuestros hermanos pueden partir, Valedor. No nos corresponde a nosotros esa decisión- el Benefactor estaba tomando una actitud firme, inflexible. Respetaba y honraba al Valedor, consideraba su opinión y entendía su perspectiva. Pero no podía oponerse a la razón por la opinión de un amigo, aunque fuese el representante de Dios en la tierra.

Una vez decidido el veredicto, los miembros de la Federación aprovecharon para girarse y encaminarse a las Columnas. Y al girarse, dándose cuenta apenas, Caetano creyó ver que los músculos del Valedor se tensaban y sus garras parecían salir lentamente. Continuó caminando, deseando que sólo se tratase de una impresión.

-Las Columnas se alzan a 121 metros de altura- informó Stalok, que no había dejado de estudiar su tricorder desde que bajaron- Están perfectamente pulidas, capitán. Las imperfecciones son del 0'1%.

El resto del equipo de salida observaban el monumento con sus propios ojos. Se trataba de una triple arcada, perfectamente lisa, sin ningún tipo de surco ni bajorrelieve, y sin más licencias a la belleza que su propia magnificencia. Sorprendía al tiempo que inquietaba su aparente falta de funcionalidad.

-Detecto una entrada a 40 metros. Parece conducir a un sistema de cavernas. Debido a la composición particular del terreno, es difícil precisar mucho más a esta distancia.

No tuvieron que apartar mucha maleza para descubrir una puerta de cobre, sin duda más moderna que el resto de la construcción. Frente a ellos, se abría un largo y angosto pasillo. La escasa luz que podía entrar por la puerta no mostraba ningún tipo de decoración ni detalle ornamental.

-No parece la típica construcción religiosa- señaló la doctora Schlenker. El pasillo apenas permitía el paso de dos personas al tiempo y resultaba claustrofóbico para la mujer. Aún más a un taraxxi. Caminaron.

-El pasillo se extiende cientos de metros- informaba Stalok, mientras el resto del grupo iluminaba el pasillo con sus linternas- No detecto habitaciones aunque sí pasillos perpendiculares. Imposible determinar un esquema predecible.

Avanzaron, desviándose apenas y sin descubrir nada que pudiese indicarles siquiera que iban por el buen camino. Hasta que...

-*"Ama a tu enemigo hasta que descubra que se ha convertido en tu amigo"*

El taraxxi había surgido aparentemente de la nada, mirándoles con expresión vacua.

-*"No conseguirás respetarte a ti mismo hasta que respetes a los demás"*

-Es un holograma, señor- descubrió la doctora, dirigiendo su tricorder médico hacia la inflexible imagen.

-¿Cómo es posible?- preguntó Saravoj, sin bajar su rifle faser- los taraxxi apenas manejan la tecnología más rudimentaria.

-No sería la primera vez que se produce una contaminación cultural o tecnológica por parte de una raza alienígena al planeta- dogmatizó Stalok.

-O que voluntariamente se regresa a las maneras sencillas- sugirió Caetano. De pronto se fijó en algo que mantuvo en alerta a todo el grupo. En medio de un pasillo sin más salidas que las que cubrían, sin que ninguno de los demás se hubiesen dado cuenta de nada, su jefe de seguridad había desaparecido.

Saravoj giró otra esquina, sin saber dónde estaba ni cómo había llegado allí. Su tricorder apenas podía darle una visión de un pequeño radio del laberinto y no detectaba formas de vida. Si sus compañeros oían sus llamadas constantes, por algún motivo personal mal resuelto se negaban a contestar. Y esos hologramas no dejaban de aparecer.

-*"Tu fuerza no está para dominar a nadie, más que a ti mismo"*

Estos taraxxi necesitarían pasar un par de años en un campamento de verano klingon.

-*"Aparta tu furia, sólo te dañará a ti"*- Cuéntaselo a otro. Un momento. Algo parpadeaba en el tricorder. Preparó su faser y al girar un recodo, encontró el cuerpo de la doctora Schlenker. Se tranquilizó al comprobar que, aunque inconsciente, aún respiraba. La sondeó y comprobó que, como él antes, seguramente por algún sistema defensivo, había sido teletransportada y apartada del grupo. Pero, ¿quién la había atacado?

-*"Destruye tus armas y conviértelas en esculturas al Dios Único"*

Saravoj sólo tuvo un segundo para pensar en lo fastidiosas que eran esas imágenes irreales hasta que la imagen lanzó contra el rostro del federal un golpe que podía haberle partido la espalda a un toro.

Pero Saravoj no era un toro. Era un klingon. Trastabilló, escupió un diente y reventó media dentadura al taraxxi de un puñetazo.

Y sólo cuando vio a su enemigo rendido a sus pies, aturdido, sometido, vencido, sólo entonces, Saravoj, heredero de la casa Amon, miembro de la Flota Estelar y guerrero klingon, se desmayó.

-*"La paz es el potencial de la felicidad"*

El taraxxi abrió los ojos cuando el pitido de su cabeza aún no había desaparecido. Se encontró en una habitación pequeña y oculta, escasamente amueblada. La única iluminación venía de los controles y la pantalla de una computadora alienígena. Procedente de esa misma computadora, una voz impersonal transmitía aforismos de concordia a intervalos regulares.

-*"Derrota a tu enemigo convirtiéndolo en tu hermano"*

-Parece reconocer la habitación- el taraxxi identificó la voz del humano Caetano- ¿No es así, Valedor?

Era tarde para negar, era tarde para ocultar nada. Asintió.

-Descubrí esta habitación hace cuatro años.

-Proyectores holográficos, sensores internos, teletransportadores... Curiosa forma tiene su Dios de revelarse.

¿Cómo ha podido seguir siendo Valedor de los taraxxi tras descubrirlo?

-Descubrirlo ha reforzado mi decisión de serlo.

El golpe de Caetano en la mesa retumbó en todo el laberinto.

-No me diga que conoce tan poco a su enemigo- bramó- Es tecnología Thcizee. ¡Los Thcizee les han inculcado sus creencias para que no les planten cara en sus saqueos! ¿A qué precio ha vendido a su gente?

-¿Vender?- comenzó el Valedor con fría calma- ¿Piensa que ama a mi gente más que yo mismo? Lo hice para defender aquello a lo que amo. Mi gente, mi modo de vida...

-¿Teme luchar contra los Thcizee? Con solo pedirlo la Flota Estelar les defenderá. No se atreverán a atacar con nosotros aquí.

El Valedor se alzó de repente, todos sus músculos tensos y sus garras extendidas. De un solo puñetazo reventó uno de los controles.

-¡Es a mi propio pueblo al que temo! No sabe las ganas que tengo de desgarrarle, de matarle y despedazarle. Somos una raza violenta. Una vez, estuvimos a punto de exterminarnos. Hasta que apareció nuestra religión...

-¿Con ella aprendieron la paz?- el Valedor, con un gran esfuerzo, logró calmarse.

-Exacto. Al comenzar a creer, destruimos nuestras armas, creamos rituales para resolver nuestros conflictos, mitigamos nuestros impulsos por medio de la oración... Capitán, no sabe la furia que hay dentro de nosotros. Yo lo sé, y soy consciente de lo que pasaría si la religión no nos controlase. Por favor, capitán, no le diga a mi pueblo lo que sabe. El engaño es un pequeño precio para la paz.

Cuando todos los oficiales tomaron asiento en la sala de reuniones, cada uno había sido puesto al corriente de la situación.

-Señores,- comenzó Caetano, que ya se encontraba en la sala mirando sin ver la imagen del planeta a través del ventanal- ¿qué hacemos con este pueblo?

-¿Podemos hacer algo?- intervino el klingon- Si su religión es un engaño ellos mismos han de descubrirlo. No podemos interferir en su desarrollo.

-La Suprema Directriz dice lo contrario, teniente- aclaró Darzana- Podemos, y debemos, intervenir en el desarrollo de una cultura para eliminar una contaminación previa. Si los Thcizee crearon e impusieron una religión para subyugar a los taraxxi, estos han de saberlo.

-Quizá debamos ser pragmáticos, señores- la lógica vulcaniana de Savahn resultaba diferente, controvertida, a veces emocional, pero casi siempre implacable-. No deseamos el bien para los taraxxi más que su Valedor, y puede que él tenga razón. Un tributo cada dos años puede ser un precio ínfimo para que una raza tenga la paz. Su religión les ha traído la paz. Su religión les ha traído una concordia y una estabilidad de la que los taraxxi nunca habían disfrutado.

La doctora Schlenker pidió la palabra.

-Los Thcizee tienen una consideración de la política interplanetaria que haría ruborizar a un cardasiano, Savahn. No podemos dejarles en sus manos. Les han embaucado de la forma más rastrera que hayamos visto. Deben saberlo, deben tener la oportunidad de liberarse de ello.

-Sabemos lo que dijo el Valedor- cada vez que hablaba el zakdorn parecía hacerlo *Ex Catedra*- Los taraxxi son violentos por naturaleza. Han evolucionado para convertirse en máquinas de matar y aún conservan ese potencial, ese impulso, y sólo su religión los ha conseguido controlar. ¿Quieren someterse a una mal entendida ética? ¿rendirse a un humanismo trasnochado?. Háganlo. La próxima vez que volvamos, los taraxxi se habrán exterminado entre ellos.

-En cierto sentido, estoy con Frieda y Darzana- habló Saravoj- las religiones tradicionales no son una forma muy diferente de engaño, pero se da a sus Máximas y Mandamientos un valor positivo. Analicen sus religiones, o la de sus antepasados, ¿cuántas de ellas no han servido para imponer normas previas o reforzar el poder establecido?. Para los que piensen que los taraxxi han de conocer el auténtico origen de su religión, yo les diría que los taraxxi no deberían ser los únicos que hayan de matar a sus propios dioses.

-Señores,- intervino Caetano, en quien, en definitiva, recaía la decisión- creo que todos nos damos cuenta de que lo que tenemos entre manos es más que una discusión filosófica y moral. Tenemos que hacer algo con este pueblo y creo, y me gustaría que todos pensasen como yo, que sólo hay una alternativa posible.

Y Caetano expuso su punto de vista. Y como siempre que se toma una decisión de esta envergadura, no todos estuvieron de acuerdo.

El capitán entró en el puente tras la última visita que haría al planeta.

-Alférez, abandone la órbita estándar y avance a un cuarto de impulso.

La vulcana asintió y tomó los controles. Todos callaron, sabiendo la decisión que había tomado el capitán. No todos estaban de acuerdo con él, pero la sensación general era de apoyo. El menos convencido parecía Caetano, que no apartaba de su mente la imagen del planeta.

-Ha actuado bien, capitán- le dijo Darzana, en un susurro.

-¿Lo he hecho, Darzana? ¿O he respondido de la manera más sencilla a un problema complejo?

-Usted tenía razón, capitán. Quizá la religión de los taraxxi fuese creada por los Thcizee, pero los taraxxi la habían aceptado, se acercaba a lo que creían, se amoldaba a la cultura que habían formado y por la que estaban dispuestos a morir. Aunque no la hayan creado ellos, o no les haya sido revelada, la convirtieron en sus creencias por derecho propio. No creían en esos dogmas de paz porque un Dios extraño, o los Thcizee, les obligasen. Creen en la paz porque son seres pacíficos, no importa si nosotros, ellos o los Thcizee creen lo contrario.

El planeta se alejaba lentamente. Pronto desaparecería de la imagen en pantalla, y de sus vidas.

-¿Y por qué no dejo de creer que la próxima vez que volvamos, los taraxxi y su maravillosa cultura, habrán desaparecido?

-Usted les ha ofrecido la verdad, capitán. Ahora saben de dónde vienen sus creencias. Han de encontrar su potencial de paz y de hermandad, sin apoyo de un Dios impuesto. Si no fuesen capaces de hacerlo solos, no merecería la pena hacer el camino.

El capitán Marcos Caetano guardó silencio. Ahora el peso del destino de los taraxxi había vuelto a sus propias manos, donde debía estar. Pero se preguntó si cierto grado de engaño, necesario para que los taraxxi hubiesen mantenido su felicidad hubiese sido, simplemente, un mal menor.

-Alférez Savahn, fije rumbo al sistema Qnai, velocidad factor 7. Dejémosles solos.

Los motores factoriales del U.S.S. Trafalgar crepitaron, y, por un momento, la nave pareció alargarse hasta que, instantes después, se lanzase contra el infinito, estrellándose, con una explosión de luz, contra la cúpula celeste.

Respuestas al Test Xindi

1.-B; 2.-C; 3.-C; 4.-C; 5.-A; 6.-B; 7.-A; 8.-B; 9.-A.

El síndrome Carpato

Manuel Aguilar García

INTRODUCCIÓN

La vieja taberna se hallaba atiborrada por los parroquianos habituales, el aire atestado por la fragancia del humo de innumerables pipas y el rumor de diferentes conversaciones filtrándose por la amplia cámara como un invitado más; el tabernero observaba las diversas actitudes de su clientela entre paseos desde la barra a las diferentes mesas, mientras su mujer, al otro lado del mostrador, aprovechaba una pausa en el trabajo para escuchar, resignada, la charla del filósofo local. Repentinamente, aquella liturgia cotidiana se vio paralizada como si una cuchilla hubiera cortado el aire: dos visitantes habían irrumpido en el interior del salón, acompañados del fragor del viento que, a sus espaldas, sibilaba y gemía tratando de penetrar en la estancia.

Se trataba de una pareja, viajeros sin duda, a juzgar por su costoso vestuario y la arrogante mirada del varón. Una vez franqueado el umbral, los forasteros observaron durante breves segundos a los contertulios que, silenciosos, les observaban a su vez. Haciendo caso omiso del escrutinio, se dirigieron a una de las pocas mesas desocupadas donde, tras despojarse de sus abrigos, el hombre procedió a llamar la atención del tabernero, indicándole que se acercara a su mesa con una enorme sonrisa en los labios; éste, tras recibir las indicaciones oportunas, repitió, ceñudo, su rutinario ir y venir con dos copas de coñac en las manos, depositando las bebidas sobre la recia superficie de la mesa sin intercambiar con sus nuevos clientes poco más que algunos gruñidos de asentimiento. Observando como se alejaba, el hombre no varió un ápice la expresión bien humorada de su rostro y, encogiéndose levemente, al modo en que solían conversar los demás parroquianos, fijó su mirada en su en el rostro de su compañera, la cual trataba de aparentar la misma indiferencia ante lo que le rodeaba, sin poder ocultar un cierto nerviosismo.

—Mesas de roble, palurdos patilludos y viento ululante a nuestro alrededor. Un programa bien servido, ¿no te parece? —inquirió el hombre.

—Impecable según lo que tengo entendido; a decir verdad... demasiado. Toda esta hostilidad, esta animadversión que nos rodea... es tan absurda, te hace sentir tan incómoda —susurró ella, escrutando las mesas que les rodeaban, cuyos ocupantes desviaban la mirada en cuanto se cruzaban con la suya sin el menor disimulo, reanudando una aparente conversación—, ¿Cómo puedes disfrutar con todo esto?

—Pero, Eve, ¡es ficción! —susurró él a su vez, procurando no alzar demasiado la voz—, ¿recuerdas? Cómo en aquellas viejas películas bidimensionales de colores chillones. ¿No te prometí un buen material de estudio, la ocasión de sentir aquella sensación embriagadora que transmitían los inicios de la mayoría de estas películas? Ya lo ves, es una especie de limbo, un nexo entre la seguridad del mundo real al calor de un buen fuego y el terror, la amenaza del mundo sobrenatural que acecha en el exterior; todos lo saben, fíjate: está en el rostro, las actitudes de todos los personajes actuando como si nada sucediera, como si neutralizaran la amenaza rechazando su existencia... desde que me aficioné a estas historias en mi infancia no cesé de preguntarme qué se sentiría en una situación así, y ahora que puedo vivirla, ¡sólo quisiera transmitírtela, tener la capacidad de comunicártela!

— Carl —le interrumpió ella entonces—, este miedo, esta tensión... parecen reales en exceso; es algo mucho más intenso que una mera ejecución de directrices; lo sé, puedo sentirlo— añadió, con un ligero temblor en la voz.

El rostro tenso de su pareja observando por encima de él le hizo volver bruscamente a la realidad; desconcertado, miró en derredor: de nuevo, los parroquianos habían paralizado sus movimientos, y toda la taberna hundía sus ojos en ellos. Miró al tabernero, quien, erguido como una estatua frente a su barra, parecía a punto de saltar sobre ellos.

Un fuerte ruido inundó entonces la sala; los ojos de la multitud se enfocaron en aquel instante sobre el extraño individuo que, penetrando bruscamente en la estancia, había dado origen a aquel ruido: allí frente al umbral, envuelto por el aullador viento y el crujido de los goznes violentamente empujados, cubierto con un raído abrigo de fieltro negro, una bufanda grisácea en idéntico estado cubriéndole la mitad inferior del rostro y una no menos deteriorada capa ondulando a su alrededor como una siniestra aureola, sus ojos de fulgor animal se mantuvieron unos minutos mirando con fijeza a la pareja de forasteros, para, al fin, despojarse con gesto espasmódico de la triste bufanda, revelando una expresión ofuscada que dominaba por entero el rostro lívido y dominado por convulsiones, diríase a punto de desencajarse y estallar en mil pedazos.

Paralizados por la sorpresa, los forasteros no pudieron reaccionar cuando el individuo se plantó ante ellos con un vigoroso salto y, los vidriosos ojos a punto de salirsele de las órbitas, les conminó:

—¡Váyansel! ¡Salgan de aquí! ¡No es lo que creen! —clamó, antes de que los parroquianos lo agarraran y tumbaran sobre una mesa cercana, las extremidades sujetas con firmeza; el tabernero, entonces, se abrió paso entre el coro formado alrededor del extraño con una puntiaguda estaca y un gastado martillo en las manos; impertérrito ante los gritos y los frenéticos movimientos del desafortunado que luchaba por liberarse de sus captores, le colocó la estaca sobre el pecho, el filo apuntando directamente al corazón, y, con un poderoso golpe de martillo, la hundió en sus entrañas.

El desgarrador grito proferido por la garganta de la víctima despertó a los forasteros de su estupor; como impulsados por un resorte, se levantaron y trataron de dirigirse hacia la fatídica mesa donde la multitud se había congregado, mas otro grupo de aldeanos se interpuso entre ellos y el escenario de la carnicería, en el cual se procedía a levantar el ensangrentado cadáver y transportarlo al interior de la cocina.

— Se ha hecho la obra de Dios —dijo la esposa del tabernero, mientras Carl, enmudecido, trataba de entrever los rasgos del muerto entre la miríada de brazos que lo transportaban—; será mejor que salgan de aquí. Lo que a ustedes les acompaña no es bienvenido— añadió, sin mirarlos apenas.

—Pero —acertó a murmurar Carl, que acababa de observar, durante una fracción de segundo, unos colmillos sobresalientes de la inerte boca del cadáver—, esto no puede suceder. ¡Ese hombre...!

—Ordenador, apague el programa! —exclamó Eve, en el mismo momento en que los aldeanos, olvidado ya el sangrante despojo, se reagrupaban hoscamente frente a la pareja; al instante, todo, excepto la noche, desapareció, y Carl y Eve se encontraron rodeados por compactas hileras de niebla, entre las que podía distinguirse un enorme puente de piedra atravesando un camino bordeado por ingentes agrupaciones de árboles.

—No deberíamos encontrarnos aquí hasta mañana —observó Carl, mirando a su alrededor—. Parece que el ordenador se ha averiado; pensé que este tipo de incidentes estaban superados...

—Nadie afirmó nada parecido en ningún momento —replicó Eve, —. Y aquí estamos ahora, a merced de los desvaríos de una burda holonovela de terror. ¿En qué estaría pensando cuando me dejé embaucar? ¿Cómo?..

—Eres una exploradora, como yo, como todos nosotros —acalló Carl, conciliador—, y encontraste un fruto que no podías dejar de morder. Además...

Un repentino cambio en la atmósfera, una especie de ralentización general que embotaba los movimientos y sentidos, les inundó. La bruma que les rodeaba pareció incrementar su densidad hasta envolver todo el campo de visión en una especie de manto grisáceo, a través del cual no se percibía más sonido que un coro de aullidos amortiguados, como provenientes de una profunda lejanía; arropada por el lúgubre coro, una sombra más densa que las demás fue perfilándose paulatinamente ante los enmudecidos viajeros hasta conformar la figura de un oscuro carruaje, una bruñida berlina victoriana surgiendo del muro de niebla para detenerse frente a la pareja. Durante unos minutos eternos, entre el silencio más absoluto, ni siquiera roto por el piafar de los negros y relucientes caballos que acarrearán las riendas, las miradas de Carl y el conductor de aquel siniestro vehículo se cruzaron; observando todo aquello, Eve no pudo dejar de observar el rostro del recién llegado, o lo que podía observarse por encima de la bufanda que, como al infortunado sujeto de la posada, cubría la mitad inferior del rostro. Dominaban todas las facciones visibles los ojos, enormes e inmóviles, una inmovilidad pétrea que parecía traspasar el cerebro, derribando cualquier muro que la mente pudiera interponer. En ese momento, todo contacto que aún pudiera mantenerse con la realidad desapareció: las puertas del carruaje se abrieron sin el menor chirrido, como obedeciendo una indicación del extraño conductor que, en ese momento, conminó con un gesto de su mano a los viajeros, quienes se encontraron al instante en el estrecho interior. Apenas comenzaron a salir del estupor, y un enérgico chasquido de látigo puso en marcha la berlina, entre una barahúnda de furiosos aullidos resurgidos al instante en la lejanía.

A lo largo del trayecto, no se intercambió palabra alguna; huraños, cada uno fijaba su mirada en dirección opuesta. Carl, por su parte, trataba de escudriñar a través del paisaje, apoyado el rostro en la traqueteante ventanilla de cristales opacos que, con no poco esfuerzo, había logrado entreabrir; filtrándose a duras penas entre los escasos orificios donde el velo de bruma atenuaba su densidad, la luna creciente mostraba un abrupto sendero idéntico al que habían abandonado, las sempiternas murallas boscosas de cuando en cuando interrumpidas por vertiginosos precipicios cortados a pico cuya visión, a la considerable velocidad que se le imprimía al carruaje, resultaba poco recomendable. “Un panorama sacado directamente de la novela de Stoker mezclado con los tópicos del viejo cine británico de terror” —pensó, no sin cierto alivio; aquello no era un fallo imprevisible, sino una programación bien marcada y definida. Simplemente, alguien les estaba gastando una broma bastante pesada; le hubiera gustado decirselo a Eve, pero la actitud distante de su compañera le instó a guardarse sus pensamientos.

Tras un lapso temporal de continuos vaivenes contra los flancos del carruaje y sucesiones interminables de bosques y precipicios, a veces surcados por hileras de luces fosforescentes suspendidas en el vacío, la ciega ventanilla acertó a mostrar una amplia sinuosidad y, alzándose entre el manto brumoso, la efigie de un solitario castillo. “Gótico tardío; el fin de la Edad Media” —pensó Carl, sin sorprenderse en lo más mínimo mientras la oscura silueta se hacía más y más imponente a medida que la berlina iba acercándose a la yerma superficie en cuyo centro se alzaba la mole del castillo. Con un brusco freno que casi dio con los pasajeros en el suelo, éstos bajaron en silencio, magullados por los traqueteos a que les había sometido la celeridad del conductor.

Lo buscaron en vano; tal y como Carl esperaba, no lograron divisar rastro alguno del individuo. Nada había su alrededor fuera de algunos arbustos diseminados, dos enormes rocas dispuestas frente a frente y el tiro de silenciosos caballos negros que les había transportado, los cuales no abandonaron su quietud ni siquiera al hacerse oír de nuevo el sempiterno coro de aullidos, ahora mucho más cercano. Silenciosamente, Carl se apoyó en una de las rocas, observando en derredor; para él, aquella situación, imaginada y vista incontables veces, no representaba mucho más que una tramoya bien montada. Sin embargo, quizá por hallarse directamente en su mismo seno, quizá por la extraña calma con la que ahora Eve acompañaba su obstinado silencio, no se sentía en absoluto cómodo. ¿Hasta qué punto aquello estaba controlado?, no podía evitar preguntarse.

La súbita aparición de un nutrido grupo de lobos interrumpió sus disquisiciones. Había olvidado por completo los aullidos avicinándose y ahora, agrupados en semicírculo alrededor de ellos, las bestias exhibían sus afiladas mandíbulas, las rojas pupilas fijas en sus cuellos, sus flexibles cuerpos tensos, diríase a punto de saltar; entre sordos gruñidos, se acercaron hacia sus víctimas, al modo de un infernal corifeo que les empujase lentamente al fondo del páramo, hacia las puertas del castillo. Sin apercibirse, llegaron hacia el borde de una amplia escalinata que ascendía hasta un robusto portón dorado; un fuerte crujir de goznes paralizó entonces la dantesca situación, obligando a la pareja a desviar la mirada hacia el origen del sonido.

De pie, al fondo de la escalinata, de pronto iluminada por la refulgente luz proveniente del interior del castillo, una figura se alzaba: se trataba de un anciano alto y delgado, de cabellos blancos y porte venerable, cuya penetrante mirada les escrutaba con fijeza. Olvidando completamente el bestial pandemónium que gañía a sus espaldas, Carl y Eve, alentados por una repentina relajación, ascendieron lentamente, sin desviar la mirada de las pupilas del majestuoso anciano que se había materializado tras ellos. El miedo que casi acabó por dominar a Carl durante el acoso de los lobos cedió por completo frente a una absoluta sensación de seguridad, sólo atenuada por la expresión que observó en el rostro de Eve cuando iniciaron el ascenso: imperturbable durante el acoso, su rostro había vuelto a cambiar, mostrando una expectación que no dejaba de alarmarle.

—Sean bienvenidos, entren por propia voluntad y dejen algo de la felicidad que traen consigo— dijo el anciano con bien modulada voz una vez los viajeros hubieron llegado frente a él, invitándoles a cruzar el abierto portón con una leve inclinación de cabeza. Los escasos recelos de Carl desaparecieron al instante mientras penetraba con su compañera en el brillante interior del castillo. Tras cerrarse la puerta tras ellos, el clamor de aullidos se elevó hasta convertirse en un angustioso lamento.

CAPÍTULO I

Cuaderno de bitácora. Fecha estelar 56942.5. Una vez concluida con éxito la primera misión tras el fatídico encuentro con Shin'zon, en la que hemos investigado las anomalías termodinámicas percibidas en los límites del cuadrante alfa, la tripulación se dispone a disfrutar de un merecido período de reposo antes de reanudar nuestra actividad iniciando la exploración del sistema Deneb.

Nota personal: he de añadir que la nueva tripulación no ha desmerecido en lo más mínimo a su predecesora: los nuevos tripulantes han congeniado sin problemas con los veteranos que aún se mantienen en activo, y me hallo plenamente satisfecho de su trabajo, si bien no puedo evitar echar de menos a algunos ausentes. Al Primer Oficial Riker, por ejemplo, ahora a punto de iniciar su primera misión como capitán; a su esposa, la consejera Deanna Troi, cuya sustituta, aunque Betazoide también, tardará mucho en acceder a la confianza que llegué a depositar en Deanna.

Pero, sobre todo, recuerdo a la doctora Crusher, a Beverly, también tripulando su propia nave... y en especial a Data: durante el escaso tiempo que lleva con nosotros el nuevo androide, B 4, su aprendizaje ha progresado a un ritmo vertiginoso, hallándose en estos momentos casi al nivel del Data que conocí en mis primeros días como capitán de la Enterprise, lo cual a veces resulta gratificante, y otras difícil de sobrellevar; no me agrada ni volver al pasado ni hacer de niñera otra vez. Había llegado a considerar a Data como una prolongación de la propia nave, un oficial insustituible, un ser de humanidad ejemplar...

—Ordenador, elimine la anotación precedente —concluyó el capitán Picard tras contemplar durante unos minutos el texto impreso en la pequeña pantalla de su ordenador privado; al desaparecer éste en una fracción de segundo, su mirada no se desvió, y, las manos apoyadas en la inclinada frente, exhaló un breve suspiro: aquella habitación antaño tan familiar, qué vacía, inmensa se le antojaba ahora...

La repentina llamada del intercomunicador le distrajo de sus pensamientos. Se trataba de Martin Madden, el nuevo Primer Oficial.

—¿Sí, Número Uno? —inquirió el capitán, tratando de disimular la satisfacción que le producía la posibilidad de algún acontecimiento, más aún si venía dado por aquel joven bisoño que no obstante se había ganado en poco tiempo la confianza incluso de sus más experimentados subordinados.

—Parece que ha surgido algún problema en la Holosección, señor —respondió Madden, en un tono más apresurado del que hubiera deseado— por lo visto, se producen extrañas demoras entre aquellos que entran.

—¿Eso es todo? —exclamó Picard, ahora sin disimular su decepción—. Estamos en un período de reposo. Es lógico que la tripulación se tome tiempo para disfrutar de su descanso...

—No obstante, señor, sería conveniente que se acercara a echar un vistazo —respondió el Primer Oficial, esforzándose por no mostrar turbación en la voz—, máxime cuando el doctor Schnauer y su asistente, la Oficial Moran, se cuentan entre los demorados.

—De acuerdo, entonces; iré hacia allá —concluyó Picard, que a pesar de la objeción ya había abandonado su asiento, dispuesto a escapar de aquel espacio que le agobiaba.

—Una cosa más, señor —dijo Madden— el androide, intrigado por los hechos, ha manifestado su deseo de acompañarle a la Holosección.

—¿B4? —exclamó el capitán— Pensaba que se limitaba a estudiar la historia de esta nave y sus antecesoras.

—Sí, señor —respondió Madden— y seguramente es la cercanía que ha mantenido con el doctor los últimos meses lo que ha motivado ese interés.

—Sin duda; bien, indíquele que se dirija al turboascensor; allí nos encontraremos —dijo Picard— y otra cosa, Número Uno: aunque B4 no sea un oficial, es un tripulante de la Enterprise; acostúmbrese a llamarle por su nombre.

—Sí... sí, por supuesto, señor —tartamudeó Madden, a quien aquella aclaración tomó por sorpresa.

Sin más demora, el capitán salió de su estancia y se dirigió a la dirección indicada; a mitad de camino, se percató de que caminaba con cierto apresuramiento; tenía premura por ver de nuevo a B4, no podía negárselo: una charla con un androide, como lo era en vida de Data, siempre representaba un enriquecimiento, un acercamiento a otra perspectiva.

Y allí estaba, impertérrito frente a la puerta del turboascensor, esperando su llegada. Al verle, a Picard contuvo a duras penas el impulso de darle una palmada de afecto en el hombro, a lo que B4 respondió con unos leves parpadeos de sorpresa.

—¡B4, es un placer verle! —exclamó el capitán sonriendo ampliamente—. Tiene usted muchas cosas que explicarme desde que centró sus estudios en los trabajos del doctor Schnauer.

—Mi experiencia ha sido muy grata, pero aún tengo infinidad de lagunas, en especial en lo que se refiere al sentido de las reacciones humanas —dijo B4—, ahora, por ejemplo, ¿porqué ha hecho esa extraña acción con el brazo, señor?

—Eh... bien. ¿Pasamos al interior? —cortó Picard, introduciéndose en el interior del turbo; B4 le siguió con cierto titubeo a través de las puertas recién abiertas.

—No es éste el momento para este tipo de disquisiciones —prosiguió el capitán, tras indicar el lugar al que deseaban dirigirse—, pero no estaría fuera de lugar que comenzara preguntándose por el significado del propio término "sentido"; muchas veces, las acciones humanas equivalen a emociones: carecen de sentido u lógica alguna. Pensé que el doctor ya le habría hablado sobre eso.

—Muy poco, señor; lo indagaré —respondió el androide, reflejando una cierta sorpresa en la voz.

—Imagino, entonces, que el interés por la escapada de nuestro doctor a la Holosección se debe a algo parecido a eso, ¿verdad?

—En efecto, señor; no consigo entender el porqué de su fascinación por mundos ajenos a su experiencia, cuando su propia vida es ya fascinante, al menos para mí; ni siquiera recurriendo a los engramas de mi predecesor, Data, consigo entenderlo.

Entretanto, el turbo llegó a su destino. Allí, frente al acceso al Holodeck, Madden y el teniente Worf, en compañía de otros oficiales, trataban de contener a una multitud que se agolpaba frente a ellos, exigiendo penetrar en el recinto.

—El ser humano es realmente complicado, B4 —comentó Picard, sin excesivo entusiasmo—; bien, sígame y olvídese por ahora de la conversación. Y, por favor, deje de llamarme continuamente "señor".

B4 se quedó paralizado durante unos instantes, tratando de asimilar aquel enigmático comentario, tan opuesto a las indicaciones expuestas por el doctor acerca de los rangos y tratamientos adecuados en la nave. Sin

conseguirlo, movió levemente la cabeza y siguió obedientemente al capitán que, inmerso en sus problemas, ni siquiera se había apercebido.

Al verlos acercarse, Madden y una joven vulcaniana apostada junto a él se abrieron paso a duras penas a través del tumulto para ubicarse frente a los recién llegados; Picard reconoció a la joven sin demasiado esfuerzo: se trataba de T'Pak, una de las más prometedoras alféreces que tenían a bordo en aquellos momentos. Disciplinada y, a la vez, dotada de una notable iniciativa, su actitud distante no le granjeaba excesivas simpatías por parte del resto de la tripulación; sin embargo, se podía contar con ella sin el menor asomo de duda, mucho más en este caso particular, al haber compartido estudios en la Academia con la oficial Moran.

A duras penas Madden y T'Pak salieron de entre la multitud apiñada, para dirigirse hacia los recién llegados al tiempo que, a su vez, el teniente Worf asomaba la cresta y con furiosos gestos de la mano daba instrucciones a otros oficiales para tratar de contener al histérico grupo.

—Señor, estos asaltos se hacen cada vez más difíciles de resistir —explicó enérgicamente el klingon, mientras trataba de llegar a la altura del capitán y sus compañeros—; llevamos varios días conteniéndolos y, si se me permite decirlo, llegará un momento en que la situación se desborde.

—Gracias, señor Worf; ya he sido informado de todo esto —respondió Picard, tratando de hacerse oír entre la cacofonía formada por el tumulto—, someramente, por lo que veo —añadió mirando a Madden de reojo, sin obtener réplica por parte de éste, demasiado ocupado apartando a los rezagados como para preocuparse de la observación o de la severa mirada que Worf y T'Pak le dirigieron.

»Si todo esto lo ha provocado el Holodeck, lo mejor será interrogar al acusado. ¿No le parece, Madden? —inquirió Picard; sin esperar respuesta del aturullado oficial añadió, dirigiéndose a B4—: ¿Se cree capaz de abrirse paso hasta el panel de instrucciones?

—No quisiera causar ningún daño —respondió el androide, quien hasta aquel momento no había hecho otra cosa que intentar asimilar aquel espectáculo—. Pero sí, puedo hacerlo. ¿Lo considera estrictamente necesario?

—Sin duda —aseveró el capitán, entre empujones—. No le quepa la menor duda.

Sin hacer más comentarios, B4 se dirigió sin titubeos hacia el panel, derribando sin esfuerzo aparente a todo aquel que se interponía en su camino.

—El paso está despejado, señor —dijo al llegar, con una leve sensación de triunfo—, deberían acercarse lo antes posible, señor... Lo siento, capitán.

—Un momento, señor —susurró Madden, interponiéndose entre Picard, quien ya había comenzado a dirigirse hacia el panel—. Los protocolos...

—Según los protocolos —cortó Picard, aplastando con la mirada al Primer Oficial—. En cualquier otro lugar puede usted frenarme todo lo que guste, pero ahora estoy en mi nave. Lo mejor que podemos hacer ambos es mantener la comunicación.

»Más de veinte años así, y ahora ni siquiera puedo entrar en el Holodeck —refunfuñó para sí el capitán, sin percatarse de que nadie le prestaba oídos. En su fuero interno hubiera deseado humillar al Primer Oficial, pero consideró más oportuno no recalcar en demasía su inexperiencia—. T'Pak, si no tiene inconveniente alguno, haga el favor de acompañarnos.

—Como usted ordene, capitán. Sin duda será una experiencia interesante —respondió la vulcaniana.

—Bien. El programa del doctor era... —murmuró Picard al llegar a la altura de B4—. Ordenador, recrea el programa creado por el doctor Schnauer.

—El programa Schnauer está en marcha en estos momentos —respondió la femenina voz del ordenador central, al tiempo que se abría la puerta de acceso. A una señal del capitán, T'Pak y un obediente B4 penetraron en el recinto.

Una impresionante cordillera de gigantescas montañas nevadas se desplegó entonces ante los ojos de todos. Bajo uno de aquellos enormes picos guarnecidos por interminables hileras de frondosos bosques, los tejados de adobe de un pequeño villorrio asomaban tímidamente entre grandes jirones de niebla que la tenue luz del atardecer trataba en vano de disipar; un amplio camino pedregoso surcaba el pueblo en su centro, hasta acabar engullido por las primeras filas del bosque.

Picard contemplaba embelesado el panorama, B4 con mero aire analítico, y T'Pak con cierto tono de curiosidad; mientras esto acontecía, una joven aldeana surgió entre la niebla y, al verlos, dejó caer el haz de pequeñas ramas que llevaba bajo uno de los brazos, persignándose con gesto aterrorizado para inmediatamente correr hacia las casas más próximas y desaparecer entre ellas.

El capitán y el androide observaron sus uniformes unos instantes ante la impasible mirada de la vulcaniana; Picard, de inmediato, dio unas instrucciones de última hora al ordenador, de cuyo panel surgieron tres conjuntos de ropa victoriana.

—Parece que olvidamos algunos pequeños detalles —observó el capitán, pasándoles las respectivas vestiduras al androide y la mujer, quienes lo recogieron mecánicamente—. T'Pak, los rizos de esta peluca disimularán sus orejas y cejas, y no chocará a los aldeanos. Bien, seremos tres despreocupados viajeros londinenses, ¿qué les parece?

—No entiendo demasiado esta obsesión de los humanos por el disfraz —comentó T'Pak, procediendo a cambiarse al tiempo que sus compañeros y delante de éstos, sin el menor gesto de recato—. Sé que estamos entre hologramas, pero eso no hace que la costumbre sea menos pintoresca.

—Le recomiendo que trate de seguir el juego en la mayor medida posible —replicó Picard, ajustándose la visera del gorro que completaba su traje de *tweed*. A todo esto, B4 parecía infantilmente ilusionado con ese mismo juego—. Oh —añadió repentinamente, observando con detenimiento al androide—, deberíamos pensar en su apariencia, B4. ¿Qué creería un campesino centroeuropeo de finales del siglo XIX ante su presencia?

—La piel amarilla, señor, es a veces muestra de ciertos problemas fisiológicos inherentes en aquellos enfermos que padecen hepatitis. Puedo, por tanto, aparentar ser uno de ellos, y usted será mi doctor, si le parece. Su gallardía le hace aparentar ser uno de tan profesión. Y la alférez T'Pak, si me lo permite, pudiera ser su enfermera.

—Bien, creo que su explicación está atinada —respondió Picard asintiendo la cabeza con energía—. Tendríamos que pensar también en los nombres. Yo puedo ser el doctor Seward, usted el enfermo Renfield y ella la enfermera Mina Murray. Pero recuerden —añadió—, una vez en ese pueblo, debemos guardar las apariencias: nada de señor o capitán, sino doctor. Y yo les llamaré a ustedes, sencillamente, Renfield y señorita Murray. ¿Comprendido? Y usted, B4, adquiera de inmediato acento inglés.

—Me parece muy descortés —replicó T'Pak, situándose a la altura del capitán—. Pero lo acataré, ya que usted lo ordena.

—Dejémoslo, alférez —cortó Picard, iniciando la marcha—. Afrontemos con valor el nuevo diseño de los dioses, como diría Próspero.

El trío sin más comentarios se apresuró a caminar, atravesando el ondulante muro de neblina en dirección al poblado, adentrándose en las primeras agrupaciones de casas que se alzaban a su paso.

Surgidos en un profundo silencio, los viajeros se adentraron en una bifurcación del camino que desembocaba en una amplia avenida flanqueada por una pequeña hilera de casas; los tripulantes se detuvieron unos instantes, observándolo todo con detenimiento. A veces, el sonido chirriante de un postigo entreabierto hería el silencio del atardecer, mientras ojos huidizos les escrutaban entre las rendijas.

—De no ser por estos sonidos —observó B4—, diría que estamos ante una perfecta recreación de un pueblo fantasma.

—Debería recalcar con menos frecuencia lo obvio... Renfield —susurró Picard, que había podido atisbar fugazmente un pálido rostro en una ventana—. Pero la observación es acertada. ¿No le parece, Renfield —prosiguió en tono más alto— que deberíamos buscar algún rincón donde refrescar la garganta? Sin duda aquel tablón del fondo anuncia una posada.

—Encantado estaré, doctor —replicó B4, sumergido totalmente en su personaje—. Mi enfermedad me pide líquido constante.

Acto seguido se encaminaron hacia el edificio que ostentaba el letrero, tratando el capitán de aparentar la mayor calma posible.

—¿Cree que corremos algún peligro? —inquirió B4, observando el apresuramiento en la marcha que Picard, muy a pesar suyo, no podía evitar.

—Lo correremos si se empeña en hacer comentarios en voz alta —respondió el interpelado, susurrando de nuevo—. Tenga presente que los hologramas son programados con recuerdos y sentimientos particulares.

—Ciertamente... doctor.

Al llegar ante la puerta del local los tres viajeros atravesaron una amplia sala rectangular sin ventanas, inmersa en una penumbra apenas atenuada por los débiles rayos de luz que se filtraban desde el exterior. En derredor de sus paredes se disponían los escasos ocupantes que al verlos pasar, y en particular a B4, mostraron actitudes hostiles, algunos de ellos incluso de terror, persignándose y escupiendo al paso del androide. Al fondo del local un taciturno tabernero y su esposa observaban fijamente el movimiento de los recién llegados tras la barra del mostrador, cuchicheando con un grupo de parroquianos.

—¿Quiénes son ustedes? —inquirió el tabernero sin más preámbulos.

—Somos viajeros ingleses, cansados y sedientos. Soy doctor, y el señor que me acompaña es mi paciente, como observarán por su macilenta faz —respondió el capitán, obviando la impertinencia—. ¿Sería demasiado pedir tres buenas jarras de cerveza alemana y después alguno de sus exquisitos guisos?

—Así que viajeros... —murmuró el inquisitivo tabernero—. No me digan que han hecho el camino a pie por este territorio salvaje —prosiguió ceñudo, colocando con rudeza tres enormes pintas sobre la superficie.

—En efecto. Nuestro carruaje se averió y no hemos tenido otra opción —confirmó Picard—. Pintoresca villa esta. ¿Cómo se llama?

—Bisritz, señor.

—Y dígame, ¿no tienen ningún medio de transporte disponible? —preguntó de nuevo el capitán.

—Por ahora no —respondió el interpelado—. Los coches de viajeros por aquí apenas pasan. Sólo disponemos de carros para el heno. Tengan en cuenta que muy poca gente se atreve a adentrarse en plenos Cárpatos, máxime tan cerca del castillo.

—¿Castillo? ¿Qué castillo?

—Uno al que no debieran aproximarse. En particular, una dama tan bella como la que le acompaña... —prosiguió el tabernero, mirando fijamente a T'Pak—. ¿Acaso no le gusta el aspecto de nuestra bebida? Decían estar sedientos y no la tocan...

—La buena cerveza inglesa ha de reposarse unos instantes para desgranar todo su sabor. Ya sabe —replicó Picard alzando las cejas—: costumbres británicas. —Y tomó una de las jarras, trasegando de un sorbo la mitad de su contenido—. Exquisita. Pruébenla, Renfield, señorita Murray...

—En cualquier caso, no tienen motivos para apresurarse —dijo el tabernero, mirando fijamente a su gruesa esposa, que al fondo les observaba en silencio cñiendo con fuerza un crucifijo que pendía entre sus generosos senos—. No han de preocuparse por el alojamiento, si es que, como observo, disponen de medios para pagárselo... Aquí podrán hacer noche, y mañana veremos qué se puede hacer por ustedes.

—No quisiéramos... —acotó Picard, con tono afable.

—No es molestia —respondió el tabernero, cuyo semblante repentinamente había cambiado su hosca expresión en otra más servicial—. Insisto, no pueden negarse —añadió con una sonrisa plagada de amarillentos dientes—. Les llevaré a sus habitaciones ahora mismo. Observo que la señorita no es esposa de ninguno de ustedes. Les facilitaré tres cuartos adyacentes...

Un súbito ruido a sus espaldas reclamó la atención de los viajeros, que se volvieron al unísono observando a los parroquianos que, con gesto hosco, habían formado un semicírculo a su alrededor, blandiendo crucifijos y estacas de madera. B4 escrutó la sala; al fondo, por detrás del amenazador grupo, un anciano de rostro demacrado y barba lacia les observaba fijamente, exhibiendo una mellada sonrisa.

—Den die Totten reiten Schnell... —susurró, y Picard, no sabía por qué, sintió un escalofrío.

¿Qué está sucediendo? ¿Por qué son tan hoscos los campesinos? ¿A qué castillo se refieren? ¿Qué insinúa el desagradable anciano? ¿Qué ha sucedido con Carl y Eve?

...CONTINUARÁ



STREK WRAS (c) 2007 IGNACIO LÓPEZ ECHEVERRÍA

3

4