

NEWS MAGAZINE

Nº 2 Junio 2007

Vulcanos

El lado oscuro
de la lógica

Extractos de la
enciclopedia vulcana

La Saga de Spock
(relato)

Nexus Magazine

- 3 Editorial
- 4 Club Star trek Cochrane Madrid

Sección trek

- 5 Espatrek 2007

Vulcanos

- 9 El camino del Kolinahr
- 11 El lado oscuro de la lógica
- 14 Extractos de la enciclopedia vulcana
- 16 Pon farr de las vanidades

- 20 DeForest Kelley
- 27 ¿A que juegan los oficiales de la Flota?
- 31 Famosos trekkies
- 36 Láminas de naves

Ciencia/Tecnología

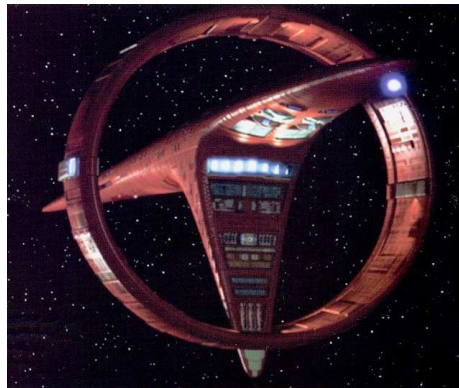
- 38 Planetas Enanos
- 42 Llega la Alta Definición

Sección sci-fi

- 44 Dr Who
- 48 Televisión

Entretenimiento

- 51 Test Vulcano
- 52 Cocina con Neelix: Sopa Plomeek
- 54 El síndrome Cárpatos II
- 58 La Saga de Spock I
- 68 Streck Wras



Redacción

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

Maquetación

- Gonzalo Arauzo

Si con los resultados del primer número ya estábamos muy contentos, los del segundo nos dejaron sin palabras, ya que el número de descargas se dobló. No sabemos muy bien como agradeceremos vuestro apoyo, así que simplemente trataremos de seguir haciendo esta revista lo mejor y más interesante posible.

Nos hemos retrasado un poco en su publicación, es cierto, pero como ya sabréis otros deberes nos han ocupado, pues este año el Club Star Trek Cochrane Madrid será el anfitrión de la **Espatrek 2007**. Y precisamente de esto hablaremos un poco, desvelando algunos de los detalles de la convención en uno de nuestros artículos.

El tema principal de este número son los Vulcanos. Nuestros vecinos de la Federación, y una de las razas más queridas de la serie serán protagonistas de varios artículos de la revista, así como del Test y uno de los relatos.

Además en la sección Trek tendremos una biografía de DeForest Kelley, el Dr McCoy en *La Serie Original*, un artículo sobre los Trekkies famosos, otro sobre los juegos que se pueden ver en los distintos capítulos de la saga, y las láminas de naves del CSTSE.

En cuanto a la ciencia real, hablaremos de la nueva clasificación planetaria, y como esta ha dejado a Plutón como "planeta enano". También habrá un interesante artículo sobre los nuevos formatos de cine en alta definición.

Por último podremos continuar leyendo la segunda parte del relato "El síndrome Cárpatos", aprender a cocinar la Sopa Plomeek y reírnos con las tiras de *Strek Wras*.

Para el próximo número prepararemos un especial 20 aniversario de **La Nueva Generación**. Os invitamos a que nos escribáis comentando vuestros episodios favoritos, personajes o que os gustaría que apareciera en la revista.

Esperamos que os guste!

PD: En el último número, debido a un error, varias de las fotografías correspondientes a la Espatrek 2006 (incluida la imagen de la portada) que habían sido hechas por Sergi Toboso fueron adjudicadas a otras personas, con lo que no se le incluyó en los agradecimientos. Menos mal que es amigo y nos lo indicó. Nuestras disculpas hacia él, gracias por haber sido tan comprensivo.



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.



CLUB STAR TREK
COCHRANE MADRID

Hola a todos! Como siempre os mostraremos aquí una idea de las cosas que han ido pasando en el club desde el último número.

Los días 10 de Marzo y 26 de Mayo hicimos otros dos Trekdays, en Generación X, como siempre, y como siempre, les damos las gracias por cedernos el espacio para poder hacerlo, y por todo el apoyo que nos han mostrado, incluido en el tema de la Espatrek, por supuesto.

Además, el Trekday del 10 de Marzo fue especial, ya que realizamos la presentación oficial en Madrid del tercer episodio del fanfilm New Voyages, "To Serve All My Days", tal y como se había realizado unos días antes en Barcelona. Le damos las gracias al proyecto de New Voyages en Castellano por habernos permitido hacerlo, y nuestra enhorabuena y ánimo por su trabajo. (www.trekminal.com)

Además de los habituales, ese día nos acompañó nuestro compañero de Lugo, Carlos, que se hizo una buena kilometrada... y la gente de la revista Scifi.es, que estaban en Madrid con motivo de una muestra de cine fantástico que organizaba el canal.

El del 26 de Mayo lo dedicamos a la presentación del proyecto de la Espatrek 2007, de la que seremos anfitriones, explicando algunos detalles y respondiendo preguntas de los asistentes. También fue el día en que estrenamos los carteles promocionales, recién salidos de la imprenta. Como homenaje al actor invitado, Robert Picardo, proyectamos el capítulo "Mensaje en una botella". En esta ocasión fueron varios compañeros del club Areatrek de Albacete-Villarrobledo los que se acercaron a visitarnos.

Y como viene ocurriendo ahora ya somos unos cuantos socios más. Si quieres unírte tu también a nosotros o saber más del club, ya sabes, puedes ponerte en contacto a través de nuestra web o el correo electrónico.

www.cochranemadrid.esp.st

cochranemadrid@yahoo.es



Del 28 al 30 de Septiembre. Hotel Egido Las Provincias; Fuenlabrada, Madrid

ESPATREK® 2007

X CONGRESO NACIONAL DE STAR TREK

LCARS

51284

SET

SEARCH

GET

00912-1267

Con el Actor Invitado :



Robert Picardo

2148-026

3141502

10303-2006

1021864-12

327761

0527828

1024812-99

TO BOLDLY GO WHERE NO MAN HAS GONE BEFORE

CLUB STAR TREK
COCHRANE MADRID



PATROCINAN

COLABORAN

Fuera de Orbits



El mundo de ciencia ficción



CONSEJO DE LA JUVENTUD
CARTAGENA



WWW.ESPATREK.ORG

Diseño : Luis Panadero Guardado

Espatrek 2007

28, 29 y 30 de Septiembre, Hotel Egido Las Provincias, Fuenlabrada, Madrid

Tal vez este año ha sido un poco raro. No hace tanto tiempo que estábamos intranquilos viendo que tal vez no se pudiera celebrar una Espatrek 2007, pero finalmente las cosas se han arreglado y nos encontramos ante un futuro prometedor.

Y puede que todo haya ido un poco precipitado, pero eso no significa que esta vaya a ser una Espatrek cutre o mala, ni mucho menos.

¿Cómo podría serlo? Tenemos un actorazo como invitado, ya no solo porque sea protagonista principal de una de las series, e interprete de uno de los personajes más queridos de la saga. Robert Picardo es sinónimo de espectáculo, solo hay que ver algún vídeo suyo de los que hay colgados por youtube para darse cuenta. Así que seguro que nos esperan momentos impagables en la convención.

Otra de las razones para que la Espatrek 2007 sea un éxito es el apoyo obtenido por parte de los clubs. Tan solo hace falta mirar el cartel para ver como todos ellos van a participar en la convención de un modo u otro, y este fue el principal objetivo del Club Cochrane al presentar nuestra candidatura. Creo que deberíamos felicitarlos todos por haber logrado esto, a pesar de las dificultades, y desde luego desde Madrid os mandamos nuestra gratitud.

Y esta presencia de los clubs nos asegura que no vamos a perdernos ninguna de las fantásticas actividades que se vienen realizando años anteriores. Y también tendremos novedades, como la conferencia de derechos humanos (de la que habrá noticias próximamente) o las actividades ambientadas en Stargate que se realicen. Hay que recordar que Robert Picardo es un secundario recurrente tan importante en el mundo gater como podría serlo Dwight Schultz en el trekkie. Estábamos obligados a invitarles a venir, seguro que será una experiencia enriquecedora para todos.

Además trataremos de que nadie se aburra, con actividades participativas por el recinto fuera del programa principal (videojuegos, partidas de rol, observaciones astronómicas...) o simplemente disfrutando de la ambientación (decoración, fichas para ampliar tus conocimientos, proyección de episodios...)

Y el lugar, pues más céntrico que Madrid imposible, seguro que desde cualquier lugar en el que vivas tienes una forma sencilla de llegar, al menos sin perderse (si no llegamos a ir acompañados, el año pasado no hubiéramos pasado de Murcia...) Fuenlabrada es un lugar estupendo, que está muy bien comunicado con la capital y el resto de la región.

El Hotel Las Provincias, es moderno, bonito y acogedor, pero lo que yo más destacaría es el apoyo que nos han dado desde el primer momento desde Egido Hoteles, dándonos todas las facilidades posibles.

Hemos tenido mucha suerte de encontrar un lugar así, a buen precio, y tan bien comunicado, con una estación de cercanías, 'La Serna' a pocos metros, que te deja en 15-20 minutos en Atocha.

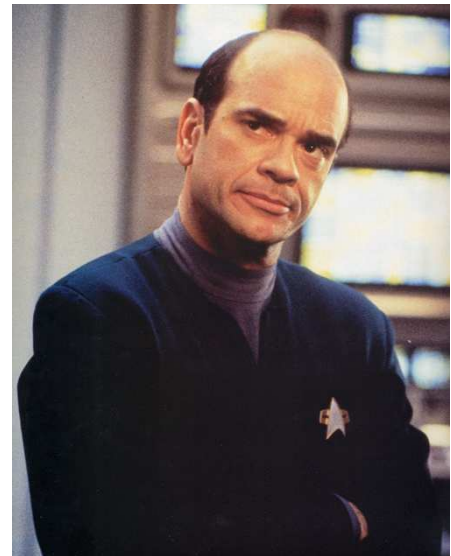
Que más decir... nosotros desde el Club Cochrane trataremos de hacer las cosas lo mejor posible, y como bien sabéis los que leéis esta revista, con todo nuestro empeño e ilusión para que esta sea una gran Espatrek.

Para finalizar me gustaría reconocer el esfuerzo realizado por el Club Star Trek Sureste para que se llevara a cabo esta convención, demostrando el gran cariño que le tienen a la Espatrek. Sin ellos, literalmente, esto no podría haber sido posible. Gracias.

Un saludo a todos, nos vemos en la Espatrek!

Gonzalo Arauzo
Coordinador Sede Espatrek 2007

www.espatrek.org



Algunos datos prácticos de la Espatrek:

Entradas

Todas las entradas para la Espatrek 2007 se adquieren a través de la página web de la convención www.espatrek.org, rellenando el formulario correspondiente en la sección de Inscripciones. Tanto las entradas de visitante como los autógrafos se podrán adquirir también en la propia Espatrek, pero con la inscripción se obtienen condiciones especiales.

Precios

Visitante

Acceso a todas las áreas y actividades de la convención.

Viernes: 9 euros
Sábado: 18 euros
Domingo: 9 euros
Los tres días: 30 euros

Menores de 12 años, 50% de descuento

Residente

Equivale a entrada de visitante de tres días más el alojamiento en régimen de pensión completa desde la comida del Viernes al desayuno del Domingo

Habitación Doble: 145 euros
Habitación Individual: 209 euros

Solo se podrán adquirir entradas de residente hasta el 20 de Agosto.

**Los miembros de clubs colaboradores disfrutan de un descuento en estos precios.

Autógrafos Robert Picardo

Normales: 25 euros con la inscripción y 30 durante la Espatrek
Especiales: 40 euros (foto del asistente con Robert Picardo autografiada por él)

Como llegar

Si vienes en transporte público te recomendamos el cercanías, bajándote en la estación de "La Serna". También podrás utilizar líneas de autobús que parten desde Aluche (Madrid capital) o la estación de Metro de "Parque de Los Estados", de la línea Metrosur.

Si usáis el coche para venir podeis visitar la sección sede de nuestra web, donde encontrareis mapas e indicaciones precisas.

Horarios

La apertura de la Espatrek se realizará el viernes 28 a primera hora de la tarde (16:00 aproximadamente) Las acreditaciones y venta de entrada se abrirán desde esa mañana (recordad que los Residentes tendrán derecho a realizar la comida en el Hotel ese mismo Viernes).

La jornada del Sábado empieza a las 10:00 y abarca todo el día. La venta de entradas se cerrará antes del encuentro con Robert Picardo (alrededor de las 18:00).

La jornada del Domingo comenzará también a las 10:00. La Espatrek se clausurará el Domingo 30 a eso de las 14:00





CLUB STAR TREK

COCHRANE MADRID

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

El camino del Kolinahr

Mercedes Raimundo Marín

Vulcano, caluroso, volcánico, desértico, inolvidable, es el hogar de uno de los pilares de la UFP, el pueblo vulcano, una de las civilizaciones vivas más antiguas de la Galaxia. En las próximas líneas exploraremos algunos de los más “fascinantes” aspectos de la cultura de nuestros amigos de sangre verde y orejas puntiagudas.

Los vulcanos fueron la primera especie extraterrestre que hizo contacto con los humanos. Seguramente se arrepintieron de ello durante los 100 años siguientes. Al menos esa es la impresión que nos dan los vulcanos en el episodio “Broken Bow” de *Enterprise*. Constantemente lamentan la inmadura irreflexividad de la humanidad y gastan muchas energías en mantener alejada a esta raza “infantil” de aventuras ilógicas y mal aconsejadas.

Naturalmente en algunas cosas los vulcanos tienen razón. Los humanos son toscos, impulsivos y caóticos, especialmente en este momento de su historia, recientemente recobrados de una guerra mundial y llenos de energía con su nuevo y pacífico orden mundial. Los vulcanos temen que si estos humanos infantiles e indisciplinados salen de su sistema solar extenderán el caos a través del cuadrante, causando incidentes planetarios, insultando a otras razas y quizá causando guerras y alterando el status quo galáctico.

Semejante desorden es anátoma para los disciplinados vulcanos. Durante tres generaciones de *Star Trek* les hemos visto como los amos de la razón: calmados, desprovistos de emoción, metódicos, y sobre todo, lógicos. Los vulcanos crearon una sociedad fundada en la lógica hace milenios, como una manera de controlar la violencia y el sufrimiento causado por sus indisciplinadas emociones. Y la lógica les ha sentado bien. Vulcano es un tranquilo y ordenado mundo y su gente es famosa por sus éxitos científicos y diplomáticos.

Naturalmente, ni siquiera los vulcanos han creado una sociedad perfecta. También los hay insatisfechos con el camino vulcano en ambos extremos; el Movimiento Aislacionista



Vulcano, representado por la pirata Tallera en el episodio doble “Ardiz” de *La Nueva Generación*, cree que todo contacto alienígena contamina la cultura Vulcano y los vulcanos encontrados por el *Enterprise NX-01* en “Fusion” (*ENT*) que creen que puede integrarse la lógica y la emoción. El hermano de Spock, Sybok, es considerado un renegado por la sociedad vulcana por abrazar su lado emocional y aconsejar a otros a hacer lo mismo. Y hay otros como la maquiavélica prometida de Spock, T'Pol, del episodio “Tiempo de Amok” de *La Serie Original*, que se adhiere a las tradiciones vulcanas aunque manipulándolas para conseguir sus deseos.

Claramente, la lógica vulcana tiene sus límites. Esto se aprecia especialmente cuando los vulcanos tratan con los impredecibles y emocionales humanos. En una cosa las maneras humanas y las vulcanas no casan muy bien; los vulcanos ven a los humanos como extremadamente rudos, dado que ellos no parecen inclinados a chácharas corteses o pretenden estar interesados en la gente que acaban de encontrarse.

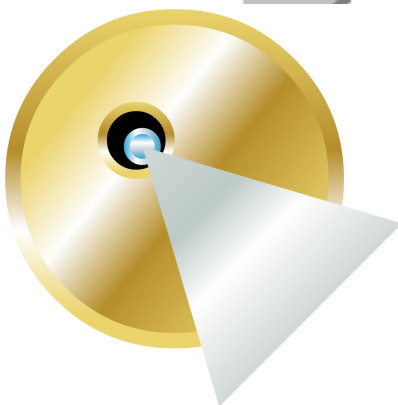
Vanik, el capitán vulcano que es invitado a cenar por Archer en “Rompiendo el Hielo” (*ENT*), responde a todos los intentos de interacción amistosa con una conducta tan fría como el cometa que el *Enterprise NX-01* está siguiendo. A Archer, le parece arrogante y desagradable. A Vanik, probablemente Archer le parezca petulante y de mal

temperamento. No entiende la frustración de Archer ya que no considera su falta de interés en los humanos descortés. Esto es meramente un hecho y sería ilógico considerar un hecho objetivo como un insulto personal.

La lógica conlleva que los vulcanos supriman las emociones que hagan daño y trabajan duro para no sentirlas. Esto hace que su sociedad sea mucho más pacífica que otras, como la sociedad Klingon, donde una palabra casual puede ser tomada como un insulto que requiere satisfacción, generalmente en sangre.

Nosotros vemos en los constantes choques con esta especie que los vulcanos tienen problemas para reconocer que la lógica no es la única manera de hacer las cosas ni siquiera la mejor. Cuando sólo se puede pensar en términos de lógica y sistemáticamente resolver problemas de forma lineal, debe ser muy difícil comprender que la intuición y la emoción son maneras igualmente válidas de aproximarse al mundo.

Los vulcanos se han desconcertado muchas veces cuando trabajan con los humanos por primera vez, porque descubren que la lógica no puede ser usada como base para predecir el comportamiento humano. Esto debe alterar todas las normas de comportamiento social que un vulcano aprende desde la infancia, dado que la lógica es la moneda de todas sus



interacciones. Los vulcanos confían que el comportamiento del otro será lógico y con los mejores intereses de la familia y sociedad en mente. Esto da como resultado un cierto nivel de armonía y predicibilidad al menos en la medida en que todos estén de acuerdo en que es la manera lógica de actuar.

Los humanos, por el contrario, casi nunca basan sus acciones en el pensamiento lógico. Actúan en base a sus sentimientos, experiencias pasadas y deseos. Dado que éstas son diferentes en cada individuo, un vulcano tiene que aprender un conjunto de patrones de comportamiento diferente para cada humano que encuentre. Algunos vulcanos, como Vanik, no quieren saber nada del problema. ¿Por qué molestarse en entablar relaciones con gente que encuentra ofensiva no sólo por sus maneras emocionales sino también por su propio olor corporal?

Y sin embargo, los vulcanos han mantenido relaciones con los humanos durante 300 años. Humanos como Archer pueden encontrar el paternalismo vulcano molesto, incluso arrogante, pero esto es también una prueba de la fundamental benevolencia de los vulcanos. Si los romulanos, andorianos o los borg hubiesen encontrado la Tierra primero, no hubieran venido como maestros. Estas razas habrían conquistado la emergente raza para ganar el control de sus recursos o la habrían destruido por considerarlos una amenaza. Sin embargo, la primera respuesta de los vulcanos fue ayudar.

Quizá ésta sea la razón por la que vulcanos y humanos han mantenido una amistad tan larga, a pesar de sus diferencias de temperamento. T'Pol puede lamentar las consecuencias de los intentos de Archer de ayudar a razas desconocidas, pero no puede dejar de admirar su generosidad dado que el compromiso de su pueblo con los humanos tuvo la misma motivación.

Los vulcanos pueden entender la pasión de los humanos por la exploración mucho mejor que ellos. Queda claro que los vulcanos son una raza curiosa, ya que de otra manera nunca podrían haber conseguido su gran reputación como científicos, ni haber salido de su propio planeta. Spock es el mejor ejemplo de esa curiosidad; él consideraba todos los fenómenos nuevos e inesperados como "fascinante".

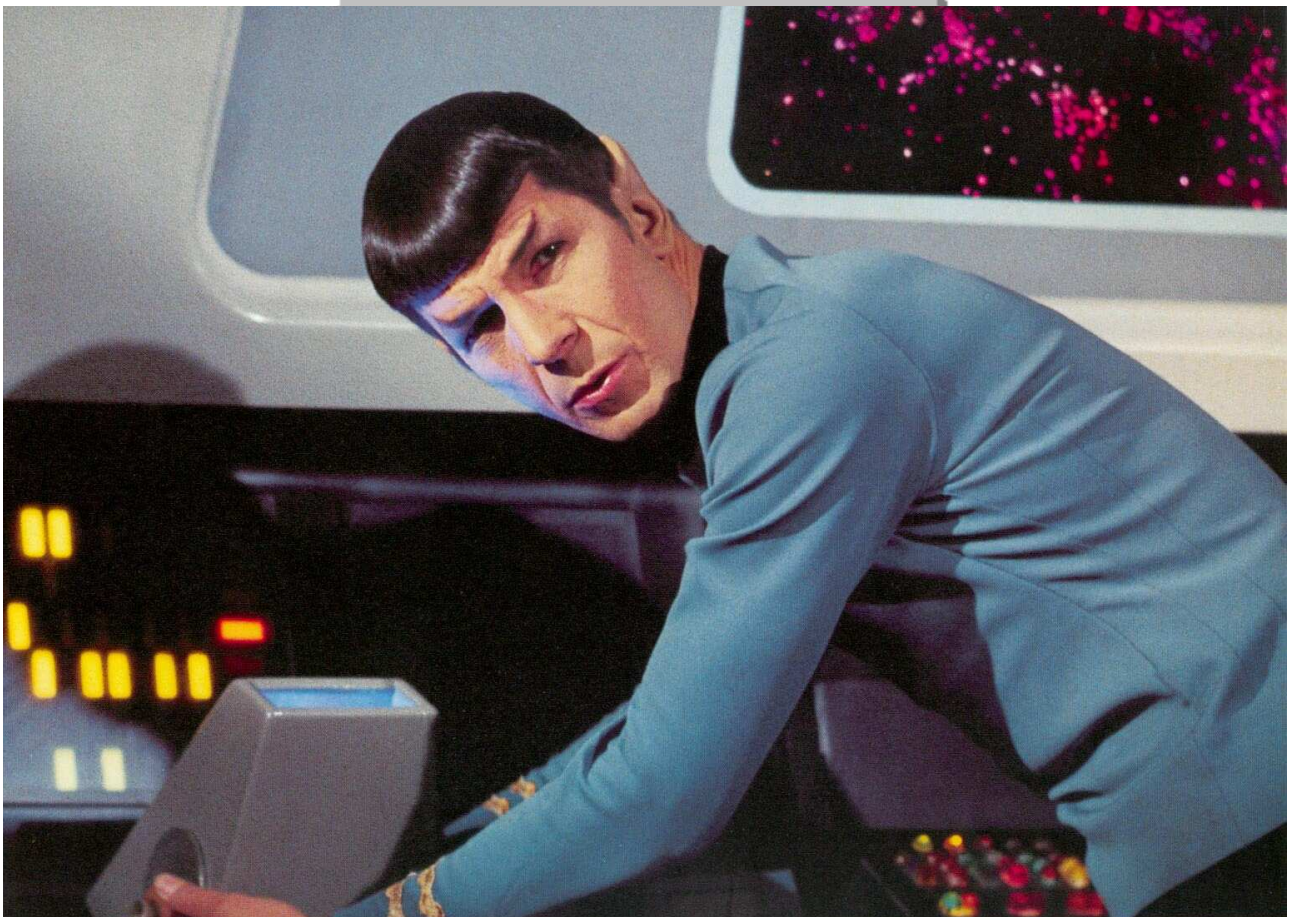
Los vulcanos han regulado su curiosidad como sus emociones, subyugándola a la rigurosa disciplina dictada por su lógica. En *"Un Mundo Nuevo y Extraño" (ENT)*, T'Pol describe los protocolos vulcanos que deben ser realizados antes de que un equipo de salida baje a un planeta inexplorado: una serie de pruebas y exámenes llevados a cabo desde la nave en órbita que duran sobre una semana. Los humanos, liderados por Archer y Trip, declaran que ellos no quieren esperar y preparan una salida inmediata. Pronto descubrirán que el método vulcano no es sólo más lógico y seguro sino más saludable.

¿Los vulcanos tienen complejo de superioridad? Dejan muy claro en *"Broken Bow"* y en posteriores episodios de *Enterprise* que se creen superiores a los humanos por su lógica, disciplina y la ausencia de destructivas motivaciones emocionales. Su sentido de superioridad se extiende también a otras razas. Los vulcanos creen que el verdadero motivo para la hostilidad que los andorianos les muestran no es un simple problema territorial, sino la envidia de su superioridad.

Unos cien años después de *Enterprise*, la Tierra llega a ser el centro de la Federación y los humanos son el principal sostén de la Flota Estelar. Sin embargo todavía Spock hace juegos a expensas de la falta de lógica y de la emoción humanas. Y Amanda, la madre de Spock, recuerda como los niños vulcanos atormentaban a Spock porque era medio humano. Parece que el sentimiento de superioridad vulcana no muere fácilmente.

Todavía en *Star Trek IV: Misión Salvar la Tierra*, el padre de Spock, Sarek, admite que su desaprobación de la decisión de Spock de entrar en la Flota Estelar en vez de en la Academia de Ciencias de Vulcano, pudo ser un error: "Tus camaradas son gente de buenos sentimientos", comenta de los amigos de Spock. Y 100 años después, un completo vulcano, Tuvok, considera a la humana Janeway como su amiga más íntima. Hay esperanza después de todo.

Larga y Próspera Vida



El lado oscuro de la lógica vulcana

Mercedes Raimundo Marín

¿Loco, malvado y peligroso? No son las primeras palabras que a uno le vienen a la mente cuando piensa en los vulcanos, ¿verdad? Calmados, racionales y desapasionados sería más normal porque así es como a los vulcanos les gusta presentarse a sí mismos y a su sociedad.

**“Si tú no controlas la violencia, la violencia te controlará a ti”
Lon Suder “Fusión” (VGR).**

Esto es, naturalmente, una total ficción. Los vulcanos conocen muy bien el poder del lado oscuro de su naturaleza, y esto es lo que les empuja a hacerles ser como son.

En la mayoría de las culturas hay dos tipos de oscuridad. Por un lado tenemos el lado oscuro de los individuos - lujuria, odio, avaricia - .Hay también un lado oscuro más colectivo que afecta al grupo, sea especie, raza o sociedad. Los vulcanos poseen los dos. Por ejemplo cuando Vorik se encuentra en la fase de Pon farr en “Fiebre de Sangre” (VGR), vemos aparecer su lado oscuro en forma de una violenta e incontrolable lujuria. De una forma más colectiva tenemos la conspiración que lleva, en el SXXII, al Alto Mando Vulcano a ocultar una estación ilegal de espionaje destinada a vigilar a los andorianos.

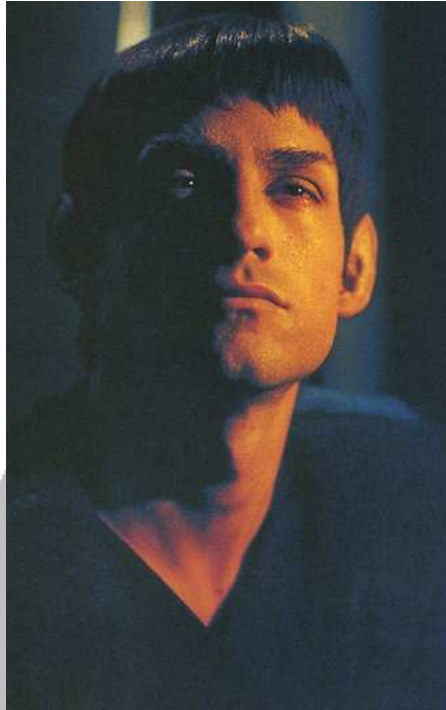
Estos elementos del lado oscuro vulcano tienen otro aspecto, un factor que puede ser tanto del lado de la luz como del de la oscuridad y que puede actuar de catalizador para cambiar la actitud de los vulcanos hacia esta oscuridad, tanto a nivel individual como social. Este factor es la lógica.

**“Comparte tu dolor”
Sybok, Star Trek V: La Frontera Final.**

El lado oscuro vulcano se origina como en todas las demás razas, en el natural estado emocional de las especies. Como descubrimos en “Todos Nuestros Ayeres” (TOS), antes de Surak los vulcanos eran un pueblo fuertemente pasional, muy dado a arranques de extrema emoción. Naturalmente eso es la pasión: la experiencia de una emoción extrema. Se tiende a asociar esta palabra al amor y/o al sexo, pero en realidad todas las emociones pueden ser sentidas pasionalmente, incluidas las negativas como la ira, el miedo, la envidia, el orgullo, el odio, etc. Esto hizo a los vulcanos pre-Surak muy peligrosos, ya que son más fuertes que un humano y las emociones llegaron a controlarles. Surak no veía esto como un medio de supervivencia, ya que estas pasiones eran destructivas tanto para sí mismos como para los demás vulcanos. Por lo tanto intentó controlar el lado oscuro, no incentivando las emociones positivas sino eliminando todas las emociones y guiándose sólo por la lógica desapasionada.

Esto demostró ser todo un éxito, Vulcano emergió del barbarismo y se convirtió en un mundo pacífico y muy evolucionado con una población tranquila y respetuosa. Pero esto no oculta la razón de la adopción de la lógica; de este modo, cada vez que oímos a un vulcano referirse a la supresión de las emociones o le vemos ser lógico nos damos cuenta de que está reaccionando contra su natural lado oscuro.

No todos los vulcanos han creído siempre que la lógica es el mejor camino para controlar su oscuridad interior. Para algunos enterrar la pasión simplemente les parece tratar de



ocultarla a sí mismos con la esperanza de que así no surja, no salga a la superficie.

Allí está también el problema, cuando todo despliegue de emoción es visto como algo malo, entonces hay muchas posibilidades de que todas las emociones sean vistas como malas. Hemos visto varias veces como Spock se siente culpable al ser feliz como en “Horas Desesperadas” y “Este Lado del Paraíso” (TOS). Psicológicamente esto sólo puede ser perjudicial, ya que la culpabilidad lleva al miedo y el miedo lleva al odio. Si esto se permite continuar, pronto las emociones serán causa para el odio y la autoaversión y el autodestructivo lado oscuro resurgirá más poderoso.

Por lo tanto, algunas veces han surgido movimientos que buscan estilos de vida alternativos como los V'Tosh Ka'tur de “Fusión” (ENT) que creen que ser indulgentes con las emociones puede ser una vía mejor. Al experimentar emociones de una forma precavida y siendo cautelosos con su poder, esperan mantener el equilibrio de la balanza entre el lado de la luz y el lado oscuro. Acentúan las positivas con la esperanza de que la luz pese más que la oscuridad. Pero una vez más vemos que el lado oscuro es la fuerza dominante.

Posteriormente, en el SXXIII, este tipo de pensamiento resurgirá con Sybok. Él adoptó la filosofía de los V'tosh Ka'tur, con la habilidad de conseguir que los individuos se liberen de sus demonios personales, para que el lado oscuro no les consumiese.

**“Insuficientes datos siempre invitan al peligro”
Spock “Semilla Espacial” (TOS)**

Los aspectos negativos de la vida tienden a alimentarse unos de otros y se puede sospechar que la decisión de los vulcanos para adoptar la lógica es una forma de empaparse de sus emociones oscuras y turbulentas.



Pensemos en ello: ¿No podemos sospechar que la adopción de la lógica por una especie entera es, de alguna forma, una elección deliberada de eliminar la responsabilidad personal y mantener conscientemente una forma de sociopatía?

En otras palabras, la adopción de la lógica no fue necesariamente un medio exitoso de controlar el lado oscuro, porque el lado oscuro de un ser sentiente e inteligente es perfectamente capaz de tomar el control de la lógica y usarla en su propio beneficio. Si un vulcano quiere dar rienda suelta a una pasión oscura, entonces él o ella pueden fácilmente encontrar una justificación aparentemente lógica para ello.

Por ejemplo, la justificación de T'Pol para deshacerse de su prometido Spock durante el *Koon-ut-kal-if-fee* y así poder casarse libremente con el hombre de su elección, Ston "La Época de Amok" (TOS) o la fusión mental forzada de Spock con Valeris en *Star Trek VI: Aquel País Desconocido*. Parece una decisión lógica: ella tiene la información necesaria y una fusión mental la revelaría: (Información necesaria + un acto capaz de conseguir la información = resultado). Pero es una falsa lógica, porque no hay reflexión o discusión sobre si existe otra manera de conseguir esa información. Spock ya ha decidido usar la fusión mental y esto es una muestra de su lado oscuro.

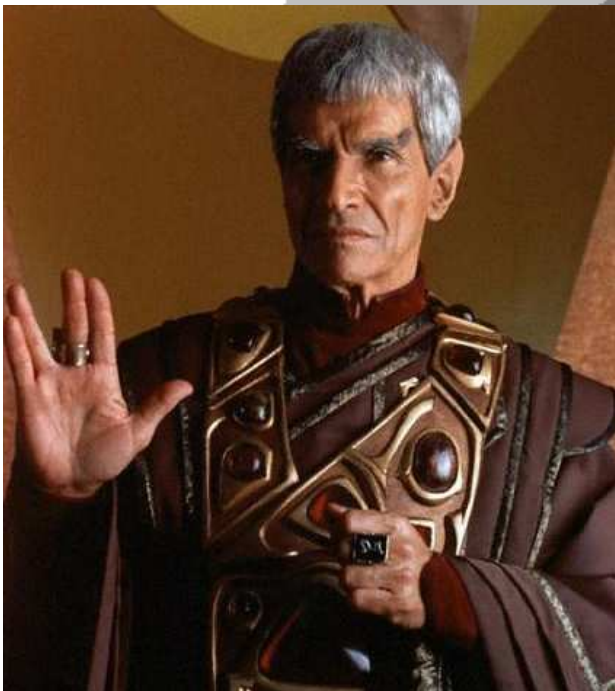
No hay mayor lógica en esta violación mental que la de Vorik a B'Elanna en "Fiebre de Sangre" (VGR) o Tolaris a T'Pol en "Fusión" (ENT). Es la ira, ira por la traición y el deseo de venganza lo que le lleva a darle un pequeño castigo personal.

No es la primera vez que vemos a Spock enfadado o usando la lógica como una excusa para la violencia. Cuando se enfrenta a la criatura en M-113 con la forma de Nancy Carter, dice como si nada: "¿Podría aguantar esto?" y la ataca usando los puños para golpearle repetidamente en la cara, cuando hay seguramente otras maneras de revelar el engaño.

Naturalmente Spock es sólo medio vulcano y sabemos por su intento en el Kolinhar que su lógica no es siempre la misma que un vulcano de pura sangre, pero éstos también pueden mostrar estas tendencias. Pongamos al teniente comandante Tuvok del *USS Voyager* como ejemplo.

**"Es ilógico matar sin una razón"
Spock "Viaje a Babel" (TOS).**

A primera vista se puede pensar que los vulcanos no pueden ser buenos agentes de seguridad porque son demasiado tranquilos y pacíficos. Nada de eso. Los vulcanos son muy fuertes físicamente y, como Sarek afirma en "Viaje a Babel" (TOS), son capaces de matar sin remordimientos si creen o



afirman razonablemente que tienen una razón lógica.

En otras palabras, son buenos agentes de seguridad. Fusiones mentales para sacar la verdad a los sospechosos, fuerza física para detenerlos y contenerlos, lógica para mantener la firmeza sin caer en el maltrato y, en algún lugar dentro de ellos, una profunda y oscura pasión para llevar el trabajo a buen término. Si James Ellroy escribió sobre cuerpos de policía del futuro compuestos por matones, éstos son, sin duda, los vulcanos. Tuvok es el ejemplo ideal. Tuvok tiene, diciéndolo suavemente, un carácter demasiado nervioso para los estándares vulcanos, quizá incluso cercano a la psicopatía. Sabemos que cuando era joven tuvo problemas para alcanzar la lógica "Gravedad" (VGR) y como oficial de seguridad vemos que tiene pocos problemas con la violencia a sangre fría. ¿Cuánto de su caída en la oscuridad en "Fusión" (VGR) es debido realmente a la influencia de la mente de Suder y cuanto hay de personal, sólo esperando una excusa lógica, digamos una fusión mental a la que culpar, para permitir la ruptura? En "Larga Vida y Prosperidad", cuando Tuvok se enfrenta cara a cara a su impostor, el hombre está desarmado y claramente complaciente pero la respuesta de Tuvok es encañonarle sin una advertencia, tan tranquilamente como el mismísimo Harry el Sucio.



También hemos visto gracias a la evidencia telepática de Guill de los Mari ("Pensamiento al Azar") como es el interior de la cabeza de este vulcano, lleno de violencia y horror. No es muy descabellado suponer que hay algo de verdad en la imagen que de él hay en el museo de Kyrian ("Testigo Vivo"). Allí Tuvok revela una faceta extra del lado oscuro de un pueblo telepático: los vulcanos pueden actuar sobre los impulsos malignos de otros vulcanos, así como sobre los suyos propios. La mayoría de las veces, los vulcanos muestran su lado oscuro cuando pierden, por alguna razón, el control de sus emociones, pero no siempre es así. En efecto este no es el caso de Spock y Valeris, de Tuvok y Guill, o del asesino en serie, teniente Chu'lak en "Escudo de Fuego" (DS9). Aquí tenemos un vulcano que simplemente renuncia a intentar el control de su lado oscuro después de que sus camaradas fueran asesinados y decide castigar a aquellos capaces de reír. ¿Por qué? Porque es una emoción, y para un vulcano toda emoción es una puerta a la oscuridad.

Hemos visto a los vulcanos perder su control emocional como resultado de la fiebre de sangre, durante el *Pon Farr*. Vorik, como ya hemos señalado, es un ejemplo, también Spock, el cual



tuvo que luchar en un duelo a muerte con su mejor amigo debido a la pasión. Dado que el *Pon farr* es un periodo en el que los vulcanos son incapaces de controlar sus pasiones naturales, buenas o malas, es interesante especular si ellos reconocían ese momento antes de Surak. Parece razonable asumir que aunque las variaciones hormonales relacionadas con la fertilidad y el celo ocurrían una vez cada siete años, como estos primitivos vulcanos no trataban de controlar sus emociones, nadie notó ninguna diferencia de comportamiento.

Sólo una vez que trataron de controlar sus pasiones, descubrieron que los trastornos hormonales durante el *Pon farr* les impedía hacerlo. Esto les llevó a rodear de mucho secretismo el *Pon farr*, como vimos en "La Época de Amok" (*TOS*) y en otros episodios, y esto nos muestra otro síntoma del lado oscuro vulcano. La emoción negativa de la vergüenza asociada con la pérdida de control ayuda a reforzar otras emociones negativas y en vez de ser superado con pasiones positivas tendemos a ver a los vulcanos en *Pon farr* inclinarse al mal.

"Sin seguidores el mal no puede prosperar"
Spock. "Y los Niños Dirigirán" (*TOS*).

Pasión, oscuridad y maldad no son sólo componentes del ámbito privado o individual; organizaciones y naciones pueden sucumbir a ellos también. Hasta cierto punto esto es el resultado de la histeria de masas, la adoctrinización o un aburrimiento del status quo. Entre los vulcanos creemos que puede ser literalmente y un grupo de oscuridad que se extiende telepáticamente.

La oscuridad política casi no merece la pena mencionarla, toda organización o gobierno que tenga intereses, aunque sean benignos, deberá hacer frente a intereses contrarios a los suyos. Éstos se pueden estudiar y ajustar a los nuestros, o se pueden eliminar. Nosotros esperamos esto último de los humanos, klingons o cardasianos, pero no de los vulcanos. Pero, como los andorianos podrían decirnos, los vulcanos también espían, planean, atacan y generalmente realizan acciones encubiertas como todo el mundo, incluso aunque pensemos que ellos tienen claramente los medios necesarios para actuar de otra manera.



El Alto Mando Vulcano también muestra en el S XXII una tendencia a tratar de restringir las operaciones humanas en el espacio, por sus propias y ocultas razones, aunque vayan en detrimento de los intereses humanos y vulcanos. ¿Secretos para salvaguardar otros secretos? Naturalmente hay más clases de oscuridad política que la variedad gubernamental; fundamentalismo religioso, asociaciones de intereses y semejantes.

No sabemos cuantos cultos existen en Vulcano, pero los hay. Por ejemplo, los aislacionistas de los cuales Tarella fue un miembro activo ("*Ardiz I y II*" (*TNG*)). Sus colegas querían eliminar el gobierno de Vulcano así como expulsar o matar a todos los alienígenas del planeta, para que los vulcanos no fueran contaminados por los extranjeros y sus emociones. Para conseguir esto Tarella busca la Piedra de Gol, un resonador psiónico. El propio lado oscuro de los aislacionistas queda en evidencia en su búsqueda de una cabeza de turco, evidentemente no se dan cuenta que podrían terminar regresando a un

nivel pre-Surak, y que el arma que buscan fue destinada a ser usada contra el lado oscuro de la manera más friamente lógica posible, matando a todos quienes podrían desear el mal a alguien.

"Sin la oscuridad ¿cómo podríamos reconocer la luz?"
Tuvok "Fuego Frío" (*VGR*)

La Piedra de Gol es la última expresión del lado oscuro vulcano: autodestrucción. El arma es una forma de canibalismo telepático, diseñado para detectar los distintos elementos que el subconsciente ha ideado y usarlos.

Irónicamente, aunque los vulcanos aparentemente han pasado milenios tratando de ocultar o borrar su lado oscuro y los episodios que hemos visto no han mostrado mucho de esta oscuridad, es éste el hecho más importante de la composición cultural de Vulcano y del diseño individual de la personalidad de los vulcanos.

Sin esta oscuridad bullendo dentro de ellos, no podría haber lógica, ni principio IDIC, ni Academia de Ciencias, ni viaje espacial vulcano, ni Federación. Ha sido la carrera para dejar atrás el lado oscuro lo que ha llevado los progresos que crearon la cultura vulcana y los individuos que nosotros conocemos y amamos hoy día.

Son las oscuras pasiones que tanto han preocupado a los vulcanos y que les han obsesionado, inflamado e inspirado las que finalmente les ha conducido a mejorarse a sí mismos. Y quizá este hecho, antes que la negociación del poder de las emociones, es la mejor lección que los vulcanos pueden ofrecernos.

La autora de este artículo quiere negar los maliciosos rumores que indican que su trabajo ha sido subvencionado por el gobierno romulano y andoriano.

¡Jolan Tru a todos!

Extractos de la enciclopedia vulcana

Mercedes Raimundo Marín

Vulcano

Vulcano es un planeta de clase M, aunque extremadamente cálido y árido. La gravedad es más alta que la terrestre y el aire es ligeramente más tenue.



Ninguna luna orbita el planeta pero desde su superficie son visibles diversos planetas cercanos.



Biología y filosofía

Esperanza de vida

Supera los 200 años, Sarek tenía 204 en el momento de su muerte. Se calcula que pueden llegar a los 250.

Evolución

Debido a la alta gravedad de Vulcano y a su atmósfera tenue, los vulcanos son mucho más fuertes que los humanos y poseen una resistencia física mayor que les permite soportar mejor el calor y la tenue atmósfera.

Sentidos

Los vulcanos tienen un párpado interno oculto que les protege los ojos de la radiación solar que no es filtrada por la atmósfera. Sus orejas puntiagudas les permiten captar mejor los sonidos en la tenue atmósfera de su planeta. Para los vulcanos el olor corporal humano es desagradable.

Metabolismo

La sangre vulcana esta basada en el cobre y no en el hierro por eso es de color verde. Sus órganos internos están dispuestos de manera diferente a los de los humanos, con el corazón localizado donde los humanos tienen el hígado.

Reproducción

Gira en torno al Pon Farr, el termino Vulcano para la época del apareamiento. Se produce cada siete años de su vida adulta. El individuo que experimenta el Pon Farr deja de comer y dormir y su estabilidad mental se deteriora. El cerebro experimenta un desequilibrio neuroquímico que puede ser fatal si el impulso sexual no es satisfecho.

Cultura

Historia

Los vulcanos son una de las culturas todavía vivas más antiguas de la Galaxia. Antiguamente eran un pueblo emocional y violento inmerso en continuas guerras. El filósofo Surak, considerado el padre de la "moderna" civilización vulcana, predicó, hace unos 2000 años, una filosofía basada en la lógica y la paz que fue ampliamente



aceptada. La apasionada raza vulcana se convirtió en una sociedad pacífica cuyo principio básico es la lógica pura.

Esta época de la historia de Vulcano es conocida como el Tiempo del Despertar. Los vulcanos que no aceptaron las enseñanzas de Surak dejaron el planeta y emigraron al planeta Rómulo donde fundaron el Imperio Romulano.

En el 2161 junto a la Tierra, Tellar, Andoria y Alfa Centauri fundan la Federación Unida de Planetas.

Hábitos alimenticios

Los vulcanos son vegetarianos y les disgusta incluso el olor de algunos alimentos humanos. No tocan la comida con las manos, incluso un colín de pan requiere tenedor y cuchillo.

Buenas maneras

La frase de bienvenida o despedida "Larga y próspera vida" es acompañada por el famoso saludo vulcano y toda la dignidad que un vulcano puede mostrar. Los vulcanos raramente se tocan los unos a los otros en público, incluso un marido y su mujer solo muestran su cariño tocando juntos los primeros dos dedos de su mano derecha. Los vulcanos son muy reservados y son muy celosos de su intimidad. La información personal nunca se divulga.





Tiempo de ocio

Durante su tiempo de relax (si así puede llamársele) los vulcanos suelen tocar música, normalmente el arpa vulcana, o juegan a un juego de lógica llamado *kal-tah* y al ajedrez tridimensional. No parece que les guste hacer turismo o excursiones ya que T'Pol raramente deja el complejo vulcano durante su estancia en la Tierra. Y Spock nos informa en *El permiso* de TOS: "En mi planeta el descanso es el descanso, cese de todo uso de energía. Para mí es ilógico correr de aquí para allá sobre la hierba, gastando energía en vez de ahorrarla."

Hábitos maritales

Los matrimonios vulcanos son concertados por los padres cuando sus hijos son muy jóvenes todavía y la pareja prometida es unida telepáticamente. La pareja suele encontrarse muy pocas veces antes de la boda. Una novia que no desea el novio escogido por su familia puede optar por el *kaly-fi*, un desafío que lleva a una lucha a muerte por la posesión de la novia.

Autodefensa

Filosóficamente los vulcanos se adhieren a los principios de la no violencia; sin embargo son capaces de defenderse a sí mismos si es necesario. Las artes defensivas vulcanas incluyen tiro con arco, *tal-shaya* (una antigua forma de ejecución), el pinzamiento nervioso y la utilización de armas antiguas como *ahn-woon* y la *lirpa*. Existe un Instituto Vulcano de Artes Defensivas.

Disciplinas mentales

Lógica

Los niños vulcanos son entrenados desde la infancia para suprimir todas las emociones y practicar la lógica en su pensamiento y comportamiento todo el tiempo. La disciplina mental más alta es el *Kolinahr*, el cual purga los últimos vestigios de emoción de aquellos capaces de conseguirlo.

Telepatía

La telepatía vulcana se realiza mediante el contacto físico y es más rigurosa y disciplinada que el equivalente betazoide y alcanza su más alto logro en

la fusión mental, una completa fusión de las dos mentes.

Espiritualidad

La espiritualidad vulcana esta fuertemente relacionada con las disciplinas mentales y telepáticas. La mayoría de los vulcanos meditan diariamente. El monasterio de P'Jem es seguidor del *Kolinahr*, mientras el templo del monte Seleya preserva los misterios del *katra*, el alma vulcana. Un vulcano moribundo puede usar la fusión mental para pasar su *katra* a otro para que pueda ser depositado y preservado en un templo.



Pon Farr de las Vanidades

Dónde encontrar a los vulcanos.

Mercedes Raimundo Marín

Enterprise

Broken Bow (Broken Bow) 1x01/02

En su viaje inaugural la tripulación del *Enterprise* tiene que devolver un klingon herido a su pueblo.

The Andorian Incident (El Incidente de Andoria) 1x07

Cuando Archer y su tripulación hacen una visita amistosa a un monasterio vulcano, se encuentran en medio de un conflicto interestelar entre los vulcanos y sus rivales, los militaristas andorianos.

Breaking the Ice (Rompiendo el Hielo) 1x08

Cuando la tripulación del *Enterprise* estudia un cometa recientemente descubierto, Archer trata de llegar a un acuerdo amistoso con una nave vulcana que sospechosamente esta vigilándoles.

Shadows of P'Jem (Ecos de P'jem) 1x15

Los superiores de T'Pol la ordenan dejar el *Enterprise* pero acompaña a Archer en una última misión al planeta Coridan donde son capturados por una facción militar y una vez más encuentran a los volátiles andorianos.

Fusion (Fusión) 1x17

Un grupo de atípicos vulcanos visitan el *Enterprise* y exponen a T'Pol a incómodas nuevas ideas.

Fallen Hero (Héroes Caídos) 1x23

Archer tiene ordenes de recoger a la embajadora V'Lar, un modelo a seguir para T'Pol, de un planeta donde su integridad ha sido puesta en duda.

Carbon Creak (Carbon Creak) 2x02

T'Pol rememora un primer contacto entre los vulcanos y los humanos que contradice lo que Archer y Trip aprendieron en los libros de historia.

Stigma (Estigma) 2x14

La permanencia de T'Pol en el *Enterprise* es amenazada cuando se descubre que ha contraído una enfermedad mortal.

Cease Fire (Cese de Hostilidades) 2x15

Cuando estalla un conflicto militar entre vulcanos y andorianos, Archer actúa como mediador.

Anomaly (Anomalía) 3x02

El *Enterprise* empieza a experimentar los efectos de las distorsiones espaciales que dominan la Extensión Delphic, y cae víctima de depredadores alienígenas.

Impulse (Impulso) 3x05

Cuando el *Enterprise* responde a una llamada de socorro de una nave vulcana varada en la Extensión Delphic, Archer y su equipo de abordaje son atacados por vulcanos locos parecidos a zombis.

Home (Hogar) 4x03

Cuando el *NX-01* vuelve a la Tierra la cansada tripulación se enfrenta a las repercusiones de su viaje, tanto negativas como positivas.

The Forge (La Fragua) 4x07

En la embajada de la Tierra en Vulcano estalla una bomba y la posterior investigación pone a Archer y T'Pol tras el rastro de una facción religiosa vulcana oculta en un traicionero desierto de Vulcano.

Awakening (Despertar) 4x08

Archer y T'Pol encuentran a los Syrrannitas, un grupo radical oculto en el desierto vulcano, mientras la tripulación del *NX-01* se enfrenta a los juegos de poder vulcanos.

Kir'Shara (Kir'Shara) 4x09

Archer, T'Pol y T'Pol intentan llevar el Kir'Shara, un artefacto que se cree contiene los escritos originales de Surak, a la capital vulcana, mientras el *NX-01* se involucra en un conflicto militar entre vulcanos y andorianos.



ST: Serie Original***Amok Time (La Época de Amok) 2x05***

Spock se somete a la ceremonia de emparejamiento vulcano.

Journey to Babel (Viaje a Babel) 2x15

El *Enterprise* transporta a unos embajadores a la conferencia de Babel y no tardan en aparecer las tensiones.

The Savage Curtain (Cortina Salvaje) 3x22

Kirk y Spock son obligados a luchar en una batalla entre el bien y el mal.

**ST: La Nueva Generación*****Who watches the watchers? (¿Quién Vigila a los Vigilantes?) 3x04***

La tripulación encuentra una primitiva cultura pre-vulcana.

Sarek (Sarek) 3x23

Sarek de Vulcano visita el *Enterprise*.

Data's Day (Un Día en la Vida de Data) 4x11

Data trata de comprender las emociones humanas.

Unification I/II (Unificación I y II) 5x07/08

Picard y Data investigan la aparente deserción de un importante embajador mientras Spock planea reunificar los romulanos y los vulcanos.

Gambit I/II (Ardiz I y II) 7x04/05

Picard desaparece y lo encuentran haciéndose pasar por contrabandista. Luego, junto a Riker, se infiltra como mercenario.

Lower Decks (Los Niveles Bajos) 7x15

Cuatro jóvenes oficiales participan en una misión de alto secreto.

**ST: Espacio Profundo 9*****Take me Out to the Holo suite (Sácame de la Holo suite) 7x04***

Sisko forma un equipo de baseball con la tripulación de *Espacio Profundo 9* en respuesta al desafío lanzado por un capitán vulcano.

Field of Fire (Escudo de Fuego) 7x13

Ezri debe resolver una serie de asesinatos invocando a Joran, uno de sus anfitriones anteriores.

**ST: Voyager*****Learning Curve (La Curva del Aprendizaje) 1x16***

Tuvok es puesto al mando de un grupo de maquis para entrenarlos en las reglas de la Flota Estelar.

Meld (Fusión) 2x16

Una fusión mental saca el "instinto asesino" de Tuvok.

Innocence (Inocencia) 2x22

Tuvok se estrella en una luna.



Blood Fever (Fiebre de Sangre) 3x16

Torres se ve envuelta en un ritual de emparejamiento vulcano.

Gravity (Gravedad) 5x13

Tuvok se estrella y debe luchar contra sus emociones.

Riddles (Acertijos) 6x06

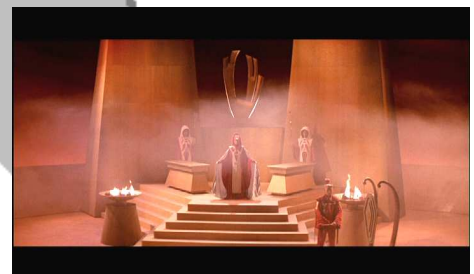
Tuvok sufre importantes daños neurológicos.

Repression (Represión) 7x04

Los tripulantes de origen maqui son misteriosamente atacados.

Endgame (Final) 7x25/26

La almirante Janeway viaja al pasado para tratar de cambiar la historia del *Voyager*.



ST: Las Películas

Star Trek: La Película

Una misteriosa entidad amenaza con destruir la Tierra, y Kirk y la tripulación del *USS Enterprise* deben salvar el planeta.

Star Trek II: La Ira de Khan

Khan, que fue exiliado por Kirk hace quince años, vuelve para vengarse del hombre que le desterró junto con sus seguidores a un planeta moribundo.

Star Trek III: La Búsqueda de Spock

Spock, que murió salvando el *Enterprise* de la ira de Khan, es encontrado vivo en el planeta Génesis donde su cuerpo se ha regenerado.

Star Trek IV: Misión Salvar la Tierra

La tripulación del *Enterprise* vuelve a la Tierra de 1980 usando una nave klingon para recuperar dos ballenas y salvar el planeta de una sonda alienígena.

Star Trek V: La Frontera Final

El hermanastro de Spock, Sybok, emprende una búsqueda espiritual para encontrar a "Dios" y secuestra el *Enterprise* para cruzar la Gran Barrera que rodea el centro de la galaxia.

Star Trek VI: Aquel País Desconocido

Los klingons buscan ayuda para salvar su mundo haciendo la paz con sus antiguos enemigos La Federación. Sin embargo alguien esta sabotajeando las conversaciones de paz.

Star Trek: Serie Animada

Yesteryear (Retorno al Pasado)

Kirk, Spock y el historiador Erikson exploran el pasado del planeta Orión usando El Guardián de la Eternidad. Cuando regresan no hay ningún recuerdo de Spock.



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



DeForest Kelley

El vaquero que se hizo médico de la Flota Estelar

Carlos Díaz Maroto

DeForest Kelley es uno de los actores más entrañables y queridos de todo el universo *Star Trek*. También fue el primero de los grandes en abandonarnos, y con ello se llevó una parte de nuestro corazoncito. Rindámosle aquí, pues, un merecido tributo.

DeForest Kelley, además, fue de los pocos actores de las diferentes series ST que recibía continuos homenajes por dos fuentes disímiles. Todos sabemos de sus habituales asistencias a las convenciones ST en Estados Unidos, y participación en los diferentes medios por su cometido del doctor McCoy; pero también solía aparecer en las distintas convenciones sobre cine del Oeste que en su país se celebraban.

Jackson DeForest Kelley nació el 20 de enero de 1920 en Atlanta, Georgia, Estados Unidos. Era, pues, un muchacho del Sur, nacido en la ciudad más famosa del Estado gracias a *Lo que el viento se llevó*. Se graduó en la Escuela Superior y a los 16 años cantaba en la iglesia (llegó a actuar hasta en la radio, parece ser que era bastante bueno), donde su padre era ministro baptista. Con 17 años abandonó por vez primera el hogar paterno, con destino a Long Beach, California, con intención de ir a visitar a su tío (prestigioso médico) durante dos semanas; se quedó todo un año. A su regreso a casa informó a sus padres que quería ser actor. Su madre se enfadó con él, pero a su padre no le pareció una idea demasiado mala. Se traslada a California, y tras servir en el ejército un cazatalentos de la Paramount le echa el ojo...

El 7 de septiembre de 1945 se casa con Carolyn Dowling, con la cual permanecerá unido todos estos años hasta la muerte del actor, el 11 de junio de 1999 por cáncer de estómago. El mismo año de su

boda debuta en el cine con *Time to Kill*, un corto documental producido por las Fuerzas Armadas para promocionar la Marina, narrado por Arthur Kennedy y donde Kelley coincide con George Reeves, futuro Supermán. Es ahí donde será descubierto y firma contrato con la Paramount, donde no trabajará hasta 1947, si bien será protagonista del prestigioso film criminal *Fear in the Night* al lado de Paul Kelly, y dirigidos por Maxwell Shane, a partir de una historia de Cornell Woolrich. Hoy día el film es un clásico de culto de la serie B, pero durante una temporada los cometidos de Kelley no serán muy relevantes. Su siguiente película será un musical menor, *Variety Girl* (1947), donde es el tercero en un reparto de cuasidesconocidos al lado de estrellas apareciendo como ellas mismas del calibre de Gary Cooper, Bing Crosby, Bob Hope, Ray Milland, Alan Ladd, Barbara Stanwyck, Paulette Goddard, Dorothy Lamour, William Holden, Burt Lancaster, Sterling Hayden, Robert Preston o Veronica Lake, entre otros.

Tras una serie de películas menores, aparece en producciones de mayor calibre como *Malaca* (*Malaya*, 1949), de Richard Thorpe, con Spencer Tracy y James Stewart, u *Hombres* (*The Men*, 1950), de Fred Zinnemann, con Marlon Brando, aunque su cometido en éstas es tan nimio que ni es acreditado. Ha de decirse que por esa época, viviendo en Nueva York, Kelley trabajará en el teatro, pero luego regresará a Hollywood.



En 1949 debuta en televisión en la serie *The Lone Ranger*, adaptación del serial radiofónico sobre El Llanero Solitario, con lo cual inicia su relación con el western (género en el cual, dijo, se sentía más cómodo que en la ciencia-ficción). La serie duró entre 1949 y 1957, y en ese período Kelley trabajó en la misma tres veces, la última en 1953. Pero su dependencia con la televisión ya se había iniciado. Otras series de la época en las cuales trabajará serán *Your Jeweller's Showcase*, *The Revlon Mirror Theater*, *The Pepsi-Cola Playhouse*, *City Detective*, *Waterfront*, *Your Favorite Story* o la mítica *La ley del revólver* (*Gunsmoke*), serie que duraría veinte años, pero para la cual, curiosamente, sólo trabajaría una vez. Todos estos trabajos le servían de experiencia, junto a papeles muy pequeños, muchos sin acreditar, en producciones para cine, así clásicos como *La casa de bambú* (*House of Bamboo*, 1955), de Samuel Fuller, o *El hombre del traje gris* (*The Man in the Gray Flannel Suit*, 1956), de Nunnally Johnson.

You Are There era una prestigiosa serie que duró entre 1953 y 1957, y que, como muchas otras, ofrecía historias independientes de muy diferentes géneros, aquí centradas en diversos acontecimientos históricos, como la caída de Troya o las brujas de Salem. En ella Kelley tendría oportunidad de trabajar en diversas ocasiones, nueve en concreto, una de las cuales estaría centrada en un evento histórico con el cual contactaría en más de una ocasión, el mítico duelo que tuvo lugar en el O.K. Corral de



Tombstone, Arizona, el 26 de octubre de 1881. En este capítulo, rodado en 1955, Kelley interpretaría a Ike Clanton, jefe del clan que motivó el duelo. Dos años después, en la obra maestra de John Sturges *Duelo de titanes* (*Gunfight at the O.K. Corral*), al lado de Burt Lancaster como Wyatt Earp y Kirk Douglas como Doc Holliday, Kelley tendría el honor de encarnar a uno de los hermanos Earp, Morgan. E incluso en un episodio de *Star Trek*, "Spectre of the Gun", haría frente de nuevo a los Clanton.

El resto de los años 50 los pasará prácticamente en dos frentes: la televisión por un lado, el cine del oeste por el otro. Dentro del primer campo, y sin querer ser exhaustivos, citaremos series como *Science Fiction Theater* (1955-1956), su primer encuentro para el género, y para la cual rodará tres episodios, en dos de los cuales interpreta... a un médico. Otras series son *The Adventures of Jim Bowie*, *The Silent Service* (donde encarna un personaje semi-recurrente), *The Web*, *Playhouse 90*, *M Squad*, *Mackenzie Riders*, *Northwest Passage*, *Látigo* (*Rawhide*), *Mike Hammer*, *Frontier Justice*, *Trackdown*, *Se busca vivo o muerto/Randall el justiciero* (*Wanted: Dead or Alive*), *Disneylandia* (*Disneyland*) o *Zane Grey* (*Zane Grey Theater*), con la cual ya se interna en la década de los 60.

Mientras, dentro del western, ofrecerá papeles secundarios en clásicos como *Ansiedad trágica* (*Tension at Table Rock*, 1956), de Charles Marquis Warren, la citada *Duelo de titanes*, *El árbol de la vida* (*Raintree County*, 1957), de Edward Dmytryk, el nuevo intento de hacer otro *Lo que el viento se llevó*, con Elizabeth Taylor y Montgomery Clift, y con Kelley en un brevísimo papel de sudista pero muy destacado, la magistral *Desafío en la ciudad muerta* (*The Law and Jake Wade*, 1958), de nuevo para John Sturges, y protagonizada por Robert Taylor y Richard Widmark, la psicológica *El hombre de las pistolas de oro* (*Warlock*, 1959), de nuevo para Dmytryk, al lado de un reparto excepcional encabezado por

Widmark de nuevo, Anthony Quinn, Henry Fonda y Dorothy Malone. Toda esta etapa le sirve para forjarse como actor; tanto en televisión como en estos westerns ofrecer papeles muy distintos, de bueno, de malo, de gente de un sinfín de profesiones que, en escasos momentos, han de definirse ante el espectador; tiene la suerte de que se trata de muy buenas películas, con realizadores de primera línea, que le dirigen con tino, perfilando sus personajes sin caer en estereotipos.

La década de los 60 comienza en similar talante, sólo que ahora las series son primordialmente del oeste, y el cine se reduce de forma tajante. En el primer área habremos de citar *Alcoa Theater*, *Riverboat*, *Tales of Wells Fargo*, *Lawman*, *The Deputy*, *Bat Masterson*, *Perry Mason* (*Perry Mason*), *Los intocables* (*The Untouchables*), *Have Gun - Will Travel*, *Laramie*, *The Dakotas*, *El virginiano* (*The Virginian*), *El fugitivo* (*The Fugitive*), *Bonanza* (*Bonanza*) -con cuatro episodios-, *Laredo*, *La llamada del Oeste* (*Death Valley Days*)... hasta llegar a algo llamado *Star Trek*. Mientras, en el cine, ha hecho cometidos menores como *Comanche Creek* (*Gunfight at Comanche Creek*, 1964), de Frank MacDonald, *Adónde fue el amor* (*Where Love Has Gone*, 1964), melodrama de Dmytryk basado en una novela de Harold Robbins, con un reparto de lujo encabezado por Susan Hayward, Bette Davis, el televisivo Mike Connors, Jane Greer, George Macready y Anne Seymour, y donde él está situado el sexto, *Espuelas negras* (*Black Spurs*, 1965), de R. G. Springsteen, *Town Tamer* (1965), de Lesley Selander, la comedia *Divorcio a la americana* (*Marriage on the Rocks*, 1965), de Jack Donohue, con Frank Sinatra, Deborah Kerr, Dean Martin y César Romero, *Rebelión apache* (*Apache Uprising*, 1966), de Springsteen nuevamente, *Waco* (*Waco*, 1966), también de Springsteen... Los westerns, esta vez, son series B que representan la agonía del género, la mayoría de ellas protagonizadas por glorias caducas (Rory Calhoun, Dana Andrews, Audie

Murphy...), con lo cual él, casi siempre en cometidos de pistolero a sueldo, representa, en cierto modo, el western clásico, aquel por el cual será reconocido por los aficionados...

Pero, como dijimos, es en este momento donde aparece *Star Trek*. Con Gene Roddenberry, Kelley ya había trabajado. Participó en "333 Montgomery Street" (1960), episodio de la serie *Alcoa Street* que pretendía suponer un piloto de una serie que no tuvo continuidad (constante casi fiel en la vida de Roddenberry), centrada en temas judiciales. Tras el episodio piloto no vendido, *The Cage* (1964), con el excelente Jeffrey Hunter como capitán Christopher Pike, Majel Barrett como Número Uno y Leonard Nimoy como Spock, se rueda un nuevo piloto. En él, la nave y tripulación son distintas, así tenemos a William Shatner como capitán James T. Kirk y Leonard Nimoy de nuevo como Spock (uno de los motivos de que el piloto no se vendiese es que había una mujer en un cargo importante: como "compensación" se otorgó a Barrett el papel de enfermera Chapel, un cometido más acorde para una mujer en el siglo XXIII, según los productores). Ese episodio se tituló "Where No Man Has Gone Before", y el médico de la nave era el doctor Piper, encarnado por Paul Fix, curiosamente también un veterano del cine del Oeste; sin embargo, Fix ya inició su carrera a principios de los 30, al lado de John Wayne (tanto Fix como el crítico Leonard Maltin aseguran que Wayne copió de Fix su característica manera de andar). Se decidió que el actor era demasiado mayor para el cometido (había nacido en 1901) y se rodó un segundo episodio piloto (o tercero, según se mire), relegando el presente, en definitiva, como tercer episodio emitido por televisión. El nuevo piloto se tituló "The Man Trap" (que sería el primero emitido finalmente), y en él ya tenemos a DeForest Kelley como el doctor Leonard Horatio "Bones" McCoy (el mote "Bones" es un coloquialismo anticuado norteamericano que, al igual que "Sawbones", se aplica a los médicos



y cirujanos; así pues no es aplicado por la delgadez del actor/personaje). Existen rumores de que los papeles de McCoy y Spock fueron ofrecidos intercambiados a Nimoy y Kelley, pero dado que Nimoy ya apareció en el primerísimo piloto nos parece muy aventurado.

Roddenberry había vendido la serie como "un Caravana en el espacio". *Caravana* (*Wagon Train*, 1957-1965) fue una mítica serie televisiva del Oeste sobre un grupo de colonos avanzando en sus carromatos en busca de su tierra de promisión, desde Missouri a California; en cada capítulo vivían una aventura, pero nunca llegaban a su destino. *Star Trek*, en cierto modo, sería eso mismo, pero trasladado al espacio, y el personaje de doctor McCoy sería un médico como los de las caravanas, siempre necesario para arreglar un entuerto. El cometido de Kelley en el cine del Oeste le sirvió de práctica, y ofreció su personaje a lo largo de los años con esa experiencia mezclada con un peculiar sentido del humor y la ironía, que consiguió que el actor traspasara al personaje y viceversa. En una ocasión, Kelley declaró: "En tiempos quise ser médico; ahora soy el mejor médico de la galaxia".

Durante la primera temporada de *Star Trek* sólo William Shatner y Leonard Nimoy surgirían en los créditos iniciales como protagonistas, figurando el resto como co-protagonistas. En la segunda temporada fue cuando DeForest Kelley consiguió los honores de figurar estelarmente, conformando el triunvirato trek clásico; así pues, Kelley apareció entre 1966 a 1969. En la serie de animación subsiguiente (1973-1974) asomó de nuevo, así como en las seis primeras películas para cine, dirigidas por Robert Wise (1979), Nicholas Meyer (1982), Leonard Nimoy (1984 y 1986),

William Shatner (1989) y Nicholas Meyer de nuevo (1991). Por supuesto, a estas alturas ya se sabía el personaje de memoria, y era inútil dirigirlo, sabiendo las reacciones de su doctor mejor que nadie. También volvería a salir como McCoy en un cameo en el episodio piloto de *Star Trek, la nueva generación* (*Star Trek – The Next Generation*) titulado "Encounter at Far Point" (1987): es ese viejo médico cascarrabias de 137 años, ahora almirante, al que acompaña Data, y que muestra aún sus prejuicios hacia el teletransporte. Aparte de todo lo citado,



hemos de añadir los planos de archivo donde encarna de nuevo a McCoy en el episodio de *Star Trek: Deep Space Nine* titulado "Trials and Tribble-ations" (1996).

Mientras duró *Star Trek* Kelley no trabajó en otra película o serie. Cuando ésta acabó, su primer cometido fue interpretar un personaje invitado dentro de la serie *Ironsides* (*Ironsides*), emitido el 5 de marzo de 1970, dentro de su tercera temporada.

Aquí parecía ya que su carrera, casi sin cambio alguno, estaría vinculada a la televisión. Hasta la primera película de *Star Trek*, y salvo el interregno de la serie de animación, haría el cometido de invitado en un único capítulo de distintas series televisivas como *The Silence Force*, *Room 222* o *Police Story*; su único papel en el cine en esa etapa fue la película *La noche de la gran furia* (*Night of the Lepus*, 1972), dirigida por William F. Claxton y protagonizada por Stuart Whitman, Janet Leigh, Rory Calhoun, DeForest Kelley y Paul Fix, y centrada en una localidad del medio oeste americano donde, de pronto, los conejos adquieren proporciones gigantes y devoran a las personas; una *extravaganza* rodada con seriedad y profesionalidad, hoy un tanto olvidado.

Tras la primera película apenas trabajará, salvo en los filmes de la saga. Un par de series más tras esta primera, el cameo en *La nueva generación* y, tras *Aquel país desconocido* pone la voz como McCoy en dos juegos de ordenador, *Star Trek: 25th Anniversary Enhanced* (1992) y *Star Trek: Judgement Rites* (1994). Su último trabajo es doblar un film de dibujos animados destinado directamente a vídeo, *The Brave Little Toaster Goes To Mars* (1998), donde "interpreta" al Viking 1, todo lo cual supone el legado que nos deja.

DeForest Kelley tiene una estrella en el Paseo de la Fama, en concreto ante el 7021 de Hollywood Boulevard. En 1990 los premios Razzie le nominaron a peor actor de reparto por su cometido en *Star Trek V*; y en 1999 consiguió un premio conmemorativo en los Golden Boot. Como dijimos, en el mismo 1999 nos abandonó, dejando por siempre su simpatía y humanidad, que todos los que lo conocieron destacaron, y su talento interpretativo fuera de toda duda.

FILMOGRAFÍA

1945 Time to Kill (CM)

1947 Fear in the Night, de Mawell Shane
 1947 Beyond Our Own, de Sammy Lee (CM)
 1947 Variety Girl, de George Marshall

1948 Canon City, de Crane Wilbur
 1948 Gypsy Holiday, de Billy Daniel y Francisco Day (CM)

1949 Malaca (Malaya), de Richard Thorpe
 1949 Duke of Chicago, de George Blair
 1949 Life of St. Paul Series, de John T. Coyle
 1949 El Llanero Solitario: ¿? (The Lone Ranger: The Legion of Old Timers), de George B. Seitz Jr. [episodio serie tv]

1950 El Llanero Solitario: ¿? (The Lone Ranger: Gold Train), de George B. Seitz Jr. [episodio serie tv]
 1950 Hombres (The Men), de Fred Zinnemann

1952 Your Jeweler's Showcase: The Hand of St. Pierre [episodio serie tv]

1953 Taxi, de Gregory Ratoff
 1953 El Llanero Solitario: ¿? (The Lone Ranger: Death in the Forest), de Hollingsworth Morse [episodio serie tv]
 1953 The Revlon Mirror Theater: Dreams Never Lie, de Daniel Petrie [episodio serie tv]
 1953 The Pepsi-Cola Playhouse: Frozen Escape, de Paul Landres [episodio serie tv]
 1953 City Detective: An Old Man's Gold [episodio serie tv]
 1953 Your Favorite Story: The Man Who Sold His Shadow [episodio serie tv]

1954 City Detective: Crazy Like a Fox [episodio serie tv]
 1953 You Are There: The Capture of John Wilkes Booth (April 26, 1865), de Bernard Girard [episodio serie tv]
 1953 You Are There: The Surrender of Cornwallis at Yorktown, de Bernard Girard [episodio serie tv]
 1954 You Are There: The Surrender of Corregidor (May 6, 1942), de Bernard Girard [episodio serie tv]
 1954 Cavalcade of America: A Medal for Miss Walker, de Wilhelm Thiele [episodio serie tv]
 1954 Your Favorite Story: Inside Out: The Story of Bunder-Runger the Jailbird [episodio serie tv]
 1954 Duffy of San Quentin, de Walter Doniger
 1954 Waterfront: The Race, de Ted Post [episodio serie tv]
 1954 Studio 57: Storm Signal, de Paul Landres [episodio serie tv]

1955 Illegal, de Lewis Allen
 1955 The Millionaire: The Iris Miller Story [episodio serie tv]
 1955 La casa de bambú (House of Bamboo), de Samuel Fuller
 1955 Studio 57: Vacation with Pay, de Paul Landres [episodio serie tv]
 1955 The View from Pompey's Head, de Philip Dunne
 1955 Matinee Theatre: Beyond a Reasonable Doubt [episodio serie tv]
 1955 Science Fiction Theatre: Y.O.R.D., de Leon Benson [episodio serie tv]
 1955 Science Fiction Theatre: The Long Day [episodio serie tv]
 1955 You Are There: The Gunfight at the O.K. Corral, de Bernard Girard (October 26, 1881) [episodio serie tv]
 1955 You Are There: Eli Whitney Invents the Cotton Gin (May 27, 1793), de Bernard Girard [episodio serie tv]
 1955 You Are There: Spindletop - The First Great Texas Oil Strike (January 10, 1901), de Bernard Girard [episodio serie tv]

1956 You Are There: The Heroism of Clara Barton (September 17, 1862), de Bernard Girard [episodio serie tv]
 1956 You Are There: The Fall of Fort Sumter (April 12, 1861), de Bernard Girard [episodio serie tv]
 1956 El hombre del traje gris (The Man in the Gray Flannel Suit), de Nunnally Johnson
 1956 La ley del revólver: ¿? (Gunsmoke: Indian Scout), de Charles Marquis Warren [episodio serie tv]
 1956 Matinee Theatre: From the Desk of Margaret Tydings [episodio serie tv]
 1956 Ansiedad trágica (Tension at Table Rock), de Charles Marquis Warren
 1956 Zane Grey: ¿? (Zane Grey Theater: Stage to Tucson), de Bernard Girard [episodio serie tv]
 1956 Science Fiction Theatre: Survival in Box Canyon, de Herbert L. Strock [episodio serie tv]

1957 Navy Log: Cigar-Box John [episodio serie tv]
 1957 The Adventures of Jim Bowie: An Eye for an Eye, de Hollingsworth Morse [episodio serie tv]
 1957 The Silent Service: The Spearfish Delivers [episodio serie tv]
 1957 The Silent Service: The Gar Story, de Jean Yarbrough [episodio serie tv]
 1957 Duelo de titanes (Gunfight at the O.K. Corral), de John Sturges
 1957 Code 3: Oil Well Incident, de Paul Landres [episodio serie tv]
 1957 Schlitz Playhouse of Stars: Hands of the Enemy, de Paul Henreid [episodio serie tv]
 1957 The Web: Kill and Run, de Walter Doniger [episodio serie tv]
 1957 El árbol de la vida (Raintree County), de Edward Dmytryk
 1957 Boots and Saddles: The Marquis of Donnybrook [episodio serie tv]
 1957 Playhouse 90: The Edge of Innocence, de Arthur Hiller [episodio serie tv]
 1957 M Squad: Pete Loves Mary [episodio serie tv]
 1957 Zane Grey: ¿? (Zane Grey Theater: Village of Fear), de Christian Nyby [episodio serie tv]
 1957 M Squad: Diamond Hard [episodio serie tv]
 1957 Trackdown: End of an Outlaw, de Thomas Carr [episodio serie tv]

1958 Playhouse 90: Point of No Return, de Franklin J. Schaffner [episodio serie tv]
 1958 M Squad: Hideout [episodio serie tv]
 1958 Zane Grey: ¿? (Zane Grey Theater: The Accuser), de John English [episodio serie tv]

1958 Zane Grey: ¿? (Zane Grey Theater: Shadow of a Dead Man), de Robert Gordon [episodio serie tv]
 1958 Trackdown: The Jailbreak, de Don McDougall [episodio serie tv]
 1958 Frontier Justice: Stage to Tuscon [episodio serie tv]
 1958 Desafío en la ciudad muerta (The Law and Jake Wade), de John Sturges
 1958 The Rough Riders: The Nightbinders [episodio serie tv]
 1958 Alcoa Theatre: Johnny Risk, de Don McDougall [episodio serie tv]

1959 Patrulleros del Oeste: ¿? (Mackenzie's Raiders: Son of the Hawk) [episodio serie tv]
 1959 26 Men: Trail of Revenge [episodio serie tv]
 1959 Special Agent 7: Border Masquerade [episodio serie tv]
 1959 Northwest Passage: Death Rides the Wind, de George Waggnar [episodio serie tv]
 1959 Látigo/Cuero crudo: ¿? (Rawhide: Incident at Barker Springs), de Charles Marquis Warren [episodio serie tv]
 1959 El hombre de las pistolas de oro (Warlock), de Edward Dmytryk
 1959 21 Beacon Street: The Hostage [episodio serie tv]
 1959 Mike Hammer: Bride and Doom, de William Witney [episodio serie tv]
 1959 The Lineup: The Chloroform Murder Case [episodio serie tv]
 1959 State Trooper: The Patient Skeleton, de William Witney [episodio serie tv]
 1959 Trackdown: Quiet Night in Porter, de Don McDougall [episodio serie tv]
 1959 Trackdown: Blind Alley, de Don McDougall [episodio serie tv]
 1959 Trackdown: Hard Lines, de Don McDougall [episodio serie tv]
 1959 Frontier Justice: Shadow of a Dead Man [episodio serie tv]
 1959 Randall, el justiciero/Se busca vivo o muerto: ¿? (Wanted: Dead or Alive: The Empty Cell), de Thomas Carr [episodio serie tv]
 1959 Randall, el justiciero/Se busca vivo o muerto: ¿? (Wanted: Dead or Alive: Secret Ballot), de Don McDougall [episodio serie tv]
 1959 Disneylandia: ¿? (Disneyland: Elfego Baca: Mustang Man, Mustang Maid) [episodio serie tv]
 1959 Black Saddle: Apache Trail, de Gerd Oswald [episodio serie tv]
 1959 Richard Diamond, Private Detective: The Limping Man [episodio serie tv]
 1959 Richard Diamond, Private Detective: The Adjuster [episodio serie tv]

1960 Richard Diamond, Private Detective: The Fine Art of Murder [episodio serie tv]
 1960 Zane Grey: ¿? (Zane Grey Theater: Calico Bait), de Robert Ellis Miller [episodio serie tv]
 1960 Alcoa Theatre: 333 Montgomery Street, de Paul Wendkos [episodio serie tv]
 1960 Two Faces West: Fallen Gun, de Paul Wendkos [episodio serie tv]
 1960 Coronado 9: Loser's Circle, de William Witney [episodio serie tv]
 1960 Lawman: The Thimbleigger [episodio serie tv]

1961 Riverboat: Listen to the Nightingale [episodio serie tv]
 1961 Calibre 44: ¿? (Tales of Wells Fargo: Captain Scoville) [episodio serie tv]
 1961 Assignment Underwater: Affair in Tokyo [episodio serie tv]
 1961 Coronado 9: Run, Shep, Run, de William Witney [episodio serie tv]
 1961 Lawman: The Squatters [episodio serie tv]
 1961 Shannon: The Pickup, de Fred Jackman Jr. [episodio serie tv]
 1961 Stagecoach West: The Big Gun, de Don McDougall [episodio serie tv]
 1961 Stagecoach West: Image of a Man, de Don McDougall [episodio serie tv]
 1961 Bonanza: El honor de Cochise (Bonanza: The Honor of Cochise), de Don McDougall [episodio serie tv]
 1961 Bat Masterson: No Amnesty for Death, de Elliott Lewis [episodio serie tv]
 1961 El comisario: ¿? (The Deputy: The Means and the End) [episodio serie tv]
 1961 Perry Mason: ¿? (Perry Mason: The Case of the Unwelcome Bride), de Gilbert Kay [episodio serie tv]
 1961 Cain's Hundred: The Fixer, de Irvin Kershner [episodio serie tv]
 1961 Route 66: The Clover Throne, de Arthur Hiller [episodio serie tv]

1962 Route 66: 1800 Days to Justice, de David Lowell Rich [episodio serie tv]
 1962 Have Gun - Will Travel: The Treasure, de Andrew V. McLaglen [episodio serie tv]
 1962 Los intocables: ¿? (The Untouchables: Elegy), de Robert Butler [episodio serie tv]
 1962 Bonanza: La decisión (Bonanza: The Decision), de William F. Claxton [episodio serie tv]
 1962 Death Valley Days: The Breaking Point [episodio serie tv]
 1962 Laramie: ¿? (Laramie: Gun Duel), de Thomas Carr [episodio serie tv]

1963 Laramie: ¿? (Laramie: The Unvanquished), de Hollingsworth Morse [episodio serie tv]
 1963 El virginiano: ¿? (The Virginian: Man of Violence), de William Witney [episodio serie tv]
 1963 El virginiano: ¿? (The Virginian: Duel at Shiloh), de Jerry Hopper [episodio serie tv]
 1963 Arroyo Comanche [tv: Comanche Creek] (Gunfight at Comanche Creek), de Frank McDonald
 1963 77 Sunset Strip: ¿? (77 Sunset Strip: 88 Bars), de Abner Biberman [episodio serie tv]
 1963 Death Valley Days: Coffin for a Coward [episodio serie tv]
 1963 The Dakotas: Reformation at Big Nose Butte, de Robert Totten [episodio serie tv]
 1963 The Gallant Men: A Taste of Peace [episodio serie tv]

1964 Slattery's People: Question: Which One Has the Privilege? [episodio serie tv]
 1964 Adónde fue el amor (Where Love Has Gone), de Edward Dmytryk

1965 Espuelas negras (Black Spurs), de R. G. Springsteen
 1965 Town Tamer [], de Lesley Selander
 1965 Divorcio a la americana (Marriage on the Rocks), de Jack Donohue
 1965 El fugitivo: ¿? (The Fugitive: Three Cheers for Little Boy Blue), de Walter Grauman [episodio serie tv]
 1965 The Donna Reed Show: Uncle Jeff Needs You [episodio serie tv]
 1965 Death Valley Days: Devil's Gate [episodio serie tv]

1966 Rebelión apache (Apache Uprising), de R. G. Springsteen
 1966 Bonanza: ¿? (Bonanza: Ride the Wind: Part 1-2), de William Witney [episodio serie tv]
 1966 A Man Called Shenandoah: The Riley Brand [episodio serie tv]

- 1966 Laredo: The Sound of Terror, de William Witney [episodio serie tv]
 1966 La llamada del Oeste: La dama de las llanuras (Death Valley Days: Lady of the Plains), de Tay Garnett [episodio serie tv]
 1966 Waco (Waco), de R. G. Springsteen
 1966 La conquista del espacio/Viaje a las estrellas/Star Trek (Star Trek) (1966-1969; 76 episodios) [serie tv]
- 1967 Police Story, de Vincent McEveety [telefilm]
- 1970 Ironside: ¿? (Ironside: Warrior's Return), de Don Weiss [episodio serie tv]
 1970 The Silent Force: The Judge, de George McGowan [episodio serie tv]
 1970 The Bold Ones: The New Doctors: Giants Never Kneel [episodio serie tv]
- 1971 The Bull of the West, de Jerry Hopper y Paul Stanley [telefilm; montaje de dos episodios de la serie "El virginiano"]
 1971 Owen Marshall: Counselor at Law: Make No Mistake [episodio serie tv]
 1971 Room 222: Suitable for Framing [episodio serie tv]
- 1972 La noche de la gran furia (Night of the Lepus), de William F. Claxton
- 1973 The ABC Afternoon Playbreak: I Never Said Goodbye [episodio serie tv]
 1973 Police Story: Slow Boy [episodio serie tv]
 1973 Star Trek [dvd: Star Trek – La serie animada] (1973-1974; 16 episodios) [serie tv]
- 1974 Los vaqueros: ¿? (The Cowboys: David Done It) [episodio serie tv]
- 1979 Star Trek: La película – La conquista del espacio (Star Trek: The Motion Picture), de Robert Wise
- 1981 The Littlest Hobo: Runaway [episodio serie tv]
- 1982 Strike Force: The Judge [episodio serie tv]
 1982 Star Trek II: la ira de Khan (Star Trek: The Wrath of Khan), de Nicholas Meyer
- 1983 Leonard Nimoy: Star Trek Memories [documental televisivo; como él mismo]
- 1984 Star Trek III: En busca de Spock (Star Trek III: The Search for Spock), de Leonard Nimoy
- 1986 Misión: Salvar la Tierra [vd/dvd: Star Trek IV - Misión: salvar la Tierra] Star Trek IV: The Voyage Home), de Leonard Nimoy
- 1987 Star Trek: La nueva generación: Encuentro en Farpoint (Star Trek: The Next Generation Star Trek: La nueva generación: Encounter at Farpoint), de Corey Allen [episodio serie tv]
- 1989 Star Trek V: The Final Frontier [tv/vd/dvd: Star Trek V: La última frontera], de William Shatner
- 1991 Aquel país desconocido [tv/vd/dvd: Star Trek VI - Aquel país desconocido] (Star Trek VI: The Undiscovered Country), de Nicholas Meyer
 1991 Star Trek Logs: An MTV Big Picture Special Edition [documental televisivo; como él mismo]
 1991 Star Trek 25th Anniversary Special [documental televisivo; como él mismo]
 1991 Showbiz Today: ¿? [episodio serie tv]
- 1992 Star Trek: 25th Anniversary Enhanced, de Michael McConnohie [juego de ordenador; sólo voz]
- 1994 Star Trek: Judgment Rites, de Greg Christensen [et al] [juego de ordenador; sólo voz]
 1994 Star Trek: A Captain's Log [documental televisivo; como él mismo]
- 1995 (William Shatner's Star Trek Memories), de Michael Mahler [documental vídeo; como él mismo]
- 1996 Star Trek: Deep Space Nine: Trials and Tribble-ations [episodio serie tv; imágenes de archivo]
- 1997 Trekkies, de Roger Nygard [documental; como él mismo]
 1997 Hollywood Commandos, de Gregory Orr [documental televisivo; como él mismo]
- 1998 The Brave Little Toaster Goes to Mars, de Robert C. Ramirez [sólo voz]
- 1999 Ultimate Trek: Star Trek's Greatest Moments [documental televisivo; como él mismo]
 1999 The 51st Annual Primetime Emmy Awards [documental televisivo; como él mismo]

¿A qué juegan los Oficiales de la Flota?

Ocio y Pasatiempos en la Flota Estelar

Gabriella Cordone

Traducción española del italiano: Mabel Villagra

El juego es una de las actividades del cerebro humano. Desde pequeños nos sirve, como para todos los mamíferos, para relacionarse con el mundo y con los demás, para entender conceptos como peligro y estrategia y poner a tono las propias capacidades sobre el control de la agresividad y de la competición, en pocas palabras, para descubrir.

Cuando nos volvemos adultos, la posibilidad que el juego nos da se amplía sobremanera volviéndose de vez en cuando un modo para relajarse, meditar, descargar las tensiones o simplemente para mantener a raya y mejorar las propias capacidades psico-físicas.

Una actividad tan importante no podía encontrar un gran espacio en la jornada de los oficiales de la Flota Estelar, que no sólo aceptan el hecho de que los adultos se dediquen a los juegos (cosa que a menudo en nuestros días es vista como una inútil pérdida de tiempo), pero que fomentan las actividades lúdicas, con una gran variedad de posibilidades.

Prácticamente en cada nave estelar, existen lugares dedicados al juego y al recreo, desde los tiempos de Kirk y sus tripulantes. A bordo de la USS Enterprise NCC-1701 ya había una sencilla sala de recreo, poco más que una mesa y unas mesas pequeñas, donde los oficiales podían jugar a las cartas o al ajedrez, o simplemente charlar delante de una taza de café.

Esta pequeña sala después se hizo más grande hasta convertirse en un salón, quizás el lugar más grande de la nave, en la versión renovada del Enterprise. Y en este salón están distribuidos no sólo pequeñas mesas, sino también divanes y espacios cómodos y dotados de sofisticados juegos holográficos.

Y después el gran invento: La holocubierta, donde el juego se ha diluido en cualquier cosa capaz de asumir todas las formas, a elección de la fantasía y de las preferencias personales de quien lo programa, incorporando elementos de teatro y escénicos que implican a la personalidad del participante a un nivel más profundo que el simple juego de mesa.

Las holocubiertas ya son parte integrante indispensable de cualquier nave federal (y no), desde la USS Enterprise NCC-1701-D del capitán Picard, pasando por las instaladas en Espacio Profundo Nueve y las de la USS Voyager NCC-74656. Las innovaciones tecnológicas y la ampliación continua de los espacios dedicados al esparcimiento hacen que las posibilidades del juego sean cada vez mayores, pero también sin olvidarnos de las inmensas posibilidades que ofrece la holocubierta y limitándonos a los juegos menos 'virtuales', los oficiales en misión tienen una amplísima gama de elección: pueden decidir pasar su tiempo libre con los demás en juegos de competición, en juegos de azar, o bien preferir un desafío



uno-contra-uno con cualquier juego de mesa o bien también retirarse a los propios camarotes para jugar un solitario puzzle.

He aquí un breve paseo por alguno de los juegos más conocidos, más seguidos y más apreciados por los oficiales de la Flota Estelar, desde Spock a Tuvok, desde Data a Odo, desde Worf a Dax.

LOS JUEGOS EN COLECTIVO.

La socialización, el estar juntos para divertirse, el enfrentarse a un nivel diferente del profesional son todas las cosas que suceden regularmente cuando los oficiales están fuera de su turno. Encontrarse en las salas dedicadas a los juegos es uno de los pasatiempos

preferidos, y los juegos colectivos son siempre diversos y muchos, pero la cosa común es que consiguen involucrar no sólo a los jugadores, sino también a los que simplemente observan la partida.

El DABO es quizás el más entretenido y 'clamoroso' entre estos juegos, también porque es el azar lo que atrae. El riesgo del jugador, el elemento fortuna, el placer de la apuesta son cosas que aumente el placer de permanecer en torno a la mesa de juego. Famosísimas son las infinitas partidas de dabo en el bar de Quark, en la estación Espacio Profundo Nueve, y no sólo por la presencia de las atractivas chicas que dan ambiente al juego y animan a los jugadores a más partidas.





Hay otro juego, además, que atrae, no solo por la posibilidad de ganar (también en este caso es fundamental el factor del azar), sino por el placer del desafío y de la confrontación. De él hablaremos ampliamente más adelante, pero podríamos señalar aquí otro juego 'clamoroso' presente en el bar de Quark: el TONGO. Típico juego ferengi, es una mezcla entre una especie de ruleta y un complejo juego de cartas, ¡y mezclándolo con conceptos típicamente comerciales como la compra y la venta! Una gran jugadora (¿o deberíamos decir dos?) de Tongo es Dax, que en sus años como Curzon ha aprendido mucho sobre este juego, y con el huésped Jadzia se ha divertido a menudo y con tal pasión que ha derrotado a menudo incluso a los Ferengi.

La fortuna invocada entorno a la rueda del *dabo* o la del *tongo* es un elemento que también se encuentra en el tradicional billar o en el *dom-jot*, aunque si bien en este tipo de juegos la habilidad del jugador es fundamental. En ambos los puntos se van acumulando cuando las bolas del juego vienen dirigidas a determinados puntos de la mesa de juego, utilizando unas varillas o palos exclusivos. Mientras que en el billar la mesa es rectangular y la trayectoria de una bola no puede ser obstaculizada si no es por otras bolas presentes en la mesa, en el *dom-jot* la mesa de juego es de manera irregular y hay diversos obstáculos en la trayectoria de las bolas. Sin embargo, aunque prefería el juego similar llamado *barokie*, el compañero de academia del capitán Picard, Cortin Zweller era un gran jugador de *dom-jot*, así como lo es Jake Sisko en DS9. Tom Paris, sin embargo, prefiere el tradicional billar, tanto que ha programado en la holocubierta de la Voyager una mesa de billar para jugar allí, en el cual ha probado sus habilidades también la capitana Janeway.

Y para demostrar que los juegos no son nativos solo del cuadrante Alfa de la Galaxia, basta pensar en la civilización de los Wadi, un pueblo casi obsesionado por el juego y las apuestas. Su juego chula es un juego de mesa aún más complejo, pero está estructurado también

con una parte virtual, en la que los jugadores literalmente viven los riesgos que las fichas corren con el juego. A medida que cambia el nivel del juego, el riesgo para el jugador aumenta, así incluso para las 'fichas vivientes' en el interior de la simulación. Pero, siendo un juego creado sólo por diversión, nadie corre el riesgo de morir o ser gravemente herido: al final del juego, tanto si se vence como si se pierde, la simulación termina y la satisfacción que queda es la de haber pasado el elaborado laberinto de pruebas y tests.

Ponerse a discutir en primera persona y no solo mentalmente o con las capacidades propias, forma parte de todos aquellos juegos que son también unos verdaderos y propios test físicos, de los deportes.

Sin hablar de las simulaciones de batalla a la que los oficiales de la Flota vienen sometidos regularmente (tanto desde los tiempos de Kirk con las pruebas simuladas del prototipo de ordenador de guerra M-5, así como en el tiempo de Picard y sus colegas, con el juego de guerra supervisado por el maestro estrategia Kolrami), dedican nuestra



atención solo al juego, al puro esparcimiento sin finalidad de adiestrar. En esta categoría de juegos 'físicos' tradicionales entrarían deportes tradicionales como el béisbol y también juegos de equipo más recientes como el *parrises squares* (cuadrados Parissi).

Un gran apasionado del béisbol es el capitán Sisko de DS9, pero no sólo él, ya que existen campeonatos también en el siglo XXIV como el de Cestus III, y también el famoso científico Paul Stubbs conocía de memoria partidos y jugadores. Diversos oficiales de la Enterprise-D y también el jefe de Ingeniería de la Voyager, B'Elanna Torres están entre los aficionados al *parrises squares* un juego que establece una competición entre dos equipos de cuatro jugadores.

JUEGOS DE A DOS.

A veces los juegos de grupo se transforman en retos entre dos. En el juego no hay más que la propia habilidad personal contra las dificultades del juego mismo o la fortuna y el azar, y ni siquiera, la capacidad de jugar en equipo. En el juego además está la confrontación personal con otros jugadores, contra los adversarios. Aunque si estos elementos están presentes (por ejemplo) en el billar o en el béisbol, hay otros juegos que fomentan el desafío y pertenecen a las categorías más disparatadas.

Quedándonos por un rato en el ámbito de los deportes, de hecho, encontramos el *ambo-jytsu* y el *spring-ball*. En ambos casos, el jugador debe enfrentarse a un adversario, en una partida personal que implica tanto las estrategias como las propias habilidades físicas. El *ambo-jytsu* (del que el comandante Riker es un óptimo jugador) es la evolución tecnológica de diversas artes marciales y se combate literalmente a ciegas, con un casco que no permite ver al adversario. El único modo para darle es prestar atención al sensor de proximidad sobre el palo de 3 metros con el que se combate, teniendo cuidado de co-reografiar los propios movimientos para



defenderse de los ataques del adversario y al mismo tiempo, buscar el darle. Físicamente es muy costoso, éste es un deporte que ayuda a esfumar las tensiones y la agresividad, concentrándola en el juego. Desde este punto de vista, también el *spring-ball* tiene la misma función y es quizás por esta razón por la que es uno de los deportes favoritos de la coronel Kira Nerys. A pesar de que la función del juego sea acumular puntos golpeando la bola contra una cierta sección del muro las reglas permiten el bloqueo físico del oponente, y a pesar de que están prohibidos golpes como puñetazos y patadas, también es agotador a nivel físico.

Agotadores son también los juegos deportivos que podemos llamar los 'antepasados' del *spring-ball*, el primero de todos ellos, el tenis. También nos encontramos aquí frente a un juego que pone frente a frente a dos oponentes que hace enfrentar las habilidades y la propia fuerza física de uno, aunque así, el tenis es menos agresivo. La capitana Janeway era buena jugadora de tenis cuando estaba en la escuela.

A un nivel totalmente distinto se encuentra otro juego que también está considerado un juego de desafío ante otro adversario: los dardos. En nuestros días está considerado un verdadero deporte en sí mismo con sus campeonatos y reglamento, pero en la estación espacial DS9 ha vuelto de alguna manera a sus orígenes. Es un juego, un pasatiempo para compartir con el amigo preferido, quizás con una cerveza en la mano. Así por lo menos es considerado por Miles O'Brien, que ha convencido a Quark para reservar una esquina de su bar al tiro con los dardos en la DS9. La diana circular y los dardos que se lanzan para acumular puntos son quizás un pretexto para pasar cualquier hora a charlar pero también ayuda a la habilidad psico-motora y de coordinación para conseguir en el juego, tanto que cuando O'Brien descubre que su adversario favorito, el doctor Julian

Bashir, ha sido modificado genéticamente para obtener sentidos y habilidades incrementadas, ha decidido inventar una nueva regla: ¡que Bashir tire los dardos desde más lejos!

Igualmente que los dardos, también los klingons tienen un juego que es más un pasatiempo y en efecto se practica desde niños como preparatorio a la caza real. Se trata del *qa'vak*, un juego que incluye el lanzamiento de una jabalina de medio metro en el interior de un círculo metálico que es movido en un campo de juego y en este caso también el jugador pone en práctica sus habilidades frente a las de otros adversarios.

En un ámbito virtual, los juegos de desafío personal son muchísimos y obviamente existen versiones en ordenador o en la holocubierta de los juegos aquí descritos (¡desde el béisbol hasta los dardos!) Existe sin embargo un único juego virtual que necesita bien poco esfuerzo físico y mucha concentración mental. Se trata de *stratagema*, sobre cuyo campo holográfico tridimensional se mueven los símbolos circulares de los dos adversarios, movidos a través de mandos directamente conectados a los dedos de la mano. La finalidad es estratégica, como sugiere el nombre e implica la defensa de un territorio propio buscando al mismo tiempo de controlar el del adversario. Quizás el adversario más ilustre y más simple de *stratagema* podría sea el de los barcos de "tocado y hundido" con el que con un papel y un boli tenemos la imagen metafórica de un campo de batalla sobre el que desarrollar estrategias infinitas.

EL AJEDREZ Y LAS CARTAS

Dos categorías de juegos que merecen un tratamiento a parte, más allá de que se traten de juegos de desafío personal o de tipo colectivo, son los de ajedrez y las cartas. Se trata efectivamente de dos juegos que han tenido infinitas variaciones, pero que continúan a difundirse a

través de los siglos, involucrando a jugadores de cualquier raza y planeta. Volviendo un poco al juego de estrategia descrito antes, volvemos a hablar de campos de batalla metafóricos y de su uso para el desarrollo de la táctica y estrategias mentales. El ajedrez tiene un origen antiquísimo y las versiones del juego ya son infinitas. La más famosa detrás de la que tiene el tablero horizontal de ajedrez de 8x8 casillas con dos grupos de fichas blancas y negras, es la del ajedrez tridimensional.

Grandes jugadores de ajedrez tridimensional eran el capitán Kirk y el señor Spock, que ponían a menudo en una dura prueba sus muy diversas posibilidades estratégicas con este juego. El tablero con tres plataformas de casillas de 4x4 cuadros, más diferentes plataformas secundarias de casillas de 2x2 cuadros destacaba en la sala de recreo a bordo de la USS Enterprise, y desde entonces, se ha vuelto una tradición tenerla en las naves de la Flota Estelar. También en el bar de proa de la Enterprise-D viene a menudo ocupada por jugadores que se enfrascan en largas partidas con resultados imprevisibles. Prácticamente todos los oficiales de la Flota Estelar se han acercado, antes o después, a este juego, con resultados variables y también sorprendentes. Quedará en los anales de la Flota, el jaque mate hecho por la consejera Deanna Troi al comandante Data con un movimiento imprevisto pero tácticamente perfecto.

Y también el comandante Sisko y su oficial científico Dax prefieren el clásico tablero de ajedrez horizontal, lo mismo no se puede decir de la tripulación de la nave estelar Voyager, en cuya mesa, también situada en la sala recreativa destaca un tablero de ajedrez tridimensional idéntico al que solían usar Kirk y Spock para jugar un siglo antes.

De las cartas se podría hablar en un artículo exclusivo sobre ellas, ya que muchos son los juegos existentes, algunos incluso inventados. Quedará en efecto en la historia la escapada de Kirk y compañía permitida por la confusión generada en los guardias que los mantenían prisioneros por la explicación de un juego llamado *fizzbin*. Kirk ha dado nacimiento con su gran imaginación a unas reglas complicadas e irracionales de este juego que en su versión fue inventado en Beta Antares IV y por la que se cambian los martes cuando se hace de noche y cuyos puntos se cuentan según la mano con la que se juega: un medio *fizzbin*, un *sralk* o el improbable *fizzbin* real. La historia de este juego debería acabar en estas líneas, por lógica, pero evidentemente no es así dado que Quark, en DS9, casi un siglo después, invita a Odo a jugar precisamente una partida de *fizzbin* con él.

Para quedarnos, de todos modos, con los juegos más clásicos pasamos tranquilamente del *baccarat* al *ginrummy* y por el poker. Apasionado jugador de *baccarat* es el doctor Julian Bashir, que



disfruta de este juego en su recreación de las aventuras de un agente secreto programada en la holocubierta de DS9. Típico juego de casino (se gana enfrentando el mazo de cartas propio con el del contrario), se adapta perfectamente a la atmósfera de la aventura holográfica, y Bashir parece que sea un gran jugador, probablemente usando sus capacidades genéticamente mejoradas y desafiando así al ordenador que gestiona el programa holográfico.

Mucho menos agresivo y veloz, y mucho más meditativo y de reflexión es el juego del gin-rummy (una de las innumerables versiones del rummy**) se adapta más a la personalidad de Chakotey y Tuvok que juegan a menudo juntos en la Voyager. Este juego efectivamente un desafío que combina la estrategia de juego con la suerte y la capacidad de memorizar las cartas desestimadas por el adversario, y necesita, para ser jugado, de una tranquilidad y una concentración interior muy intensas.

El control de las emociones propias y de la propia personalidad está sin embargo en la base del juego del póker, un juego adaptado para quien quiera pasar una noche relajada, o también para quien quiera poner a prueba su propia fuerza de voluntad y la de saber dar falsas pistas. Quizás esta última habilidad, la de poder decir mentiras hace de ello un juego que el señor Spock no conocía para nada, también si seguramente habría tenido el control emotivo necesario para jufar y hubiera compartido el entusiasmo de Data, que casi un siglo



después descubre en ellos las infinitas posibilidades de observar la conducta humana. Jugando al póker, es posible descubrir la autoestima característica de una persona al enfrentarse a estos desafíos, del riesgo y de la posibilidad de perder o ser descubierto mientras se miente. He aquí porque el androide participa prácticamente en todas las partidas de póker que normalmente se hacen a bordo del Enterprise-D cada semana, volviéndose siempre más experto en embarcarse entre las infinitas variedades del juego.

LOS JUEGOS EN SOLITARIO.

Acabamos este breve recorrido por los juegos a los que se dedican los oficiales de la Flota Estelar examinando los juegos llamados en 'solitario', de entre ellos destacamos dos tipos de puzzles hechos ex profeso para liberar la mente de las situaciones de trabajo concentrando la atención en la resolución de un rompecabezas. Estos juegos vienen practicados en solitario, por jugadores que prefieren la tranquilidad de su camarote al rumor de una sala recreativa.

En esta categoría, debemos hablar del juego *ktariano*, que sin embargo fue inventado para intentar controlar a la Flota Estelar a través de sus propiedades adictivas. El juego se efectúa a través del uso de un dispositivo que se conecta directamente al cerebro del jugador a través del nervio óptico, haciéndole ver un campo de juego virtual cuya tarea es la de hacer entrar unos discos en algunos conos. El éxito de la operación, guiada mentalmente, viene premiado con una descarga de una sustancia que da placer físico y que tiene también el efecto colateral de hacer del jugador más susceptible a las sugerencias externas. Dejamos por esto a parte este peligroso juego virtual y nos ocuparemos por fin de los dos tipos de solitarios que mencionábamos anteriormente.

Hablaremos primeramente del rompecabezas altoniano tan del gusto de Dax, un puzzle holográfico que necesita de una altísima capacidad de concentración que va más allá del control consciente. El rompecabezas en efecto, es en la práctica una imagen esférica holográfica unida a las ondas cerebrales theta que lo controlan intentando de convertir los múltiples colores de la esfera en un único color. La dificultad es altísima, porque cualquier variación en la concentración no

sólo impide encontrar el color único (cosa que Dax intenta de hacer desde hace más de 140 años) sino también mantener estable la imagen esférica.

Finalmente tenemos el *kal-toh*, un juego vulcaniano difícil y lleno de esfuerzo, que implica mucha paciencia y capacidad de concentración por parte del jugador. Formado por pequeños bastoncillos metálicos llamados *t'an* que forman una forma desordenada vagamente esférica, de un diámetro aproximado de varios centímetros, el *kal-toh* alcanza su objetivo cuando, insertando un *t'an* tras otro, se consigue formar la estructura en una esfera totalmente perfecta. El desafío representado por este pasatiempo se desarrolla a dos niveles diferentes y complementarios. Antes de nada, el enfrentamiento con las ansias por conseguirlo de uno, que debe venir controlada durante horas y horas de paciente estudio de la estructura para conseguir entender dónde insertar los *t'ans*. Además, la capacidad de ver más allá del caos, de entender qué mínimo elemento traerá el orden al desorden, transformando en este punto los bastoncillos metidos de una manera caótica en una estructura simétrica. El comandante Tuvok, a bordo del Voyager, es un gran apasionado de este juego, tanto que lo usa para enseñar a otros el arte de la concentración. Y es el alférez Kim uno de sus mejores estudiantes, de este juego, consiguiendo en pocos meses obtener un *kal-toh* simétrico y perfecto.

Obviamente el listado de juegos podría continuar hasta prácticamente el infinito. Cada oficial de la Flota Estelar tiene una personalidad propia, un trasfondo cultural propio, una manera personal de entender la diversión y por esto la elección del juego es algo verdaderamente personal. Además, hay que considerar la gran variedad de posibilidades, como hemos visto: desde los juegos que son más deporte que otra cosa, a los rompecabezas en solitario que ocupan la mente y desde el juego en colectivo en el que enfrentarse a varios oponentes a los desafíos personales.

Por cierto los oficiales de la Flota Estelar han entendido que la válvula de escape del juego y del esparcimiento es tan fundamental como el entrenamiento técnico o el progreso tecnológico. El cuerpo humano necesita ser engrasado como un engranaje, y el juego es el mejor aceite para hacer funcionar la maquinaria humana bien y sin problemas. En el fondo, una mente que se ha podido relajar con un juego está ciertamente más fresca que un cerebro cansado y aburrido.

¡Así que buena diversión con cualquier juego que decidáis elegir!

**Es un juego de naipes; se juega con naipes de poker o fichas (1 la 13 en 4 colores). Se usan 2 barajas de póker completas, es decir, 104 naipes + 4 comodines o jokers (dos por cada baraja) y puede jugarse de 2, 3 o 4 jugadores. Se reparten 14 naipes a cada jugador y el resto de los naipes se destina al pozo. El objetivo de cada mano es descartar todos los naipes en la mesa. El primer jugador en quedarse sin naipes es el ganador de la mano, y obtiene puntos sumando los naipes que quedaron en mano de los restantes jugadores. El ganador del juego es el que junta primero 101 puntos (la puntuación para ganar el juego puede acordarse antes de comenzar la partida, y depende de la cantidad de jugadores)

Famosos Trekkies

De verdad, no somos tan raros... algunos trekkies incluso salen en la tele

Miguel Angel Muñoz

Star Trek forma ya parte del imaginario colectivo de la cultura occidental. Aunque ha sido una serie de escaso éxito en España, su repercusión y su popularidad ha sido mayor de lo que sugeriría cualquier índice de audiencia. Casi todo el mundo sabe de la existencia de esa serie que seguramente no haya visto nunca (¿se conocen tanto series como Galáctica, Espacio 1999, Babylon 5 o incluso Stargate SG1?), y, confusiones a parte (¿a quién no le ha dicho alguien que las últimas películas de Star Trek estaban bien, pero que era mejor la primera trilogía? ¿a quién no le han llamado Triki?), todo el mundo ha oído hablar del señor Spock, está familiarizado con la forma del Enterprise o ha intentado, con buena intención y poco éxito, reproducir el saludo vulcaniano.

Esta popularidad de nuestra serie en España nos llega por vía indirecta. En

gran cantidad de producciones de ficción americanas aparece ocasionalmente un personaje secundario trekkie, hablando de su obsesión y extendiendo estereotipos, o se hacen referencias más o menos claras sobre la serie.

En los Simpson, por ejemplo, las referencias son múltiples; son trekkies por ejemplo, los empollones compañeros de facultad de Homer, o el hombre de la tienda de comics, que en uno de los "universos alternativos" de Halloween, en la piel de El Coleccionista, tiene secuestrada, y cuidadosamente precintada, a Siete de Nueve.

En Perdidos, Boone habla con Locke de los chaquetas rojas de Star Trek, y de su tendencia a sufrir muertes espantosas.

En uno de los episodios de Friends, el personaje de Chandler cree ver a una criatura a punto de atacar al Enterprise al

ver una ecografía. (también recordamos como Phoebe da a luz atendida por un médico obsesionado por Star Trek, pero eso se ve sólo en el doblaje; en el original, la obsesión es con Happy Days, una serie de la que en España no se ha oído nunca hablar)

Yendo más atrás en el tiempo, los protagonistas de Aquellos maravillosos años son seguidores de la serie. Incluso Kevin se ve a sí mismo como capitán Kirk en el episodio "El cerebro de Spock" tras un fracaso amoroso.

Y un largo etcétera que bien podría dar para otro artículo.

Pero, más allá del estereotípico trekkie de gafas de pasta, camisa a rayas y poca vida sexual, el fenómeno de star trek ha seducido a gran cantidad de celebridades, algunos trekkies declarados, otros claros sospechosos.

Muchos son los nombres que circulan de trekkies tanto internacionales como incluso españoles. Echemos un repaso a esta lista de ilustres frikis.

- Colin Powell, el que fuera militar destacado y secretario de estado en EEUU es uno de los trekkies más destacados.
- Eddie Murphy: se habló durante mucho tiempo de que este actor trabajaría en una de las películas de Star Trek de los ochenta. A última hora abandonó el proyecto de Star Trek IV, donde iba a interpretar a la doctora Gillian Taylor (imagino que con algún cambio en el personaje) para protagonizar "El chico de oro". Los que hayáis visto esta película juzgaréis si hizo bien en su elección.
- Dr. Stephen Hawking: le vimos jugando una partida de póquer con Einstein, Newton y Data en el episodio Descent, de la Nueva Generación. Obviamente, los guionistas le dejaron ganar.
- Isaac Asimov: el estupendo autor de "Yo, robot" o "La Fundación" era un asiduo de las convenciones trekkies, además de ser asesor científico en "Star Trek: La Película"
- Dalai Lama: Seamos sinceros; aunque se ha hablado de él como trekkie, el Dalai Lama simplemente reconoce haber visto alguna vez la serie clásica.



- Tom Hanks: un gran trekkie, según Patrick Stewart. Se dice que el papel de Zefran Cochrane iba a ser originalmente interpretado por Tom Hanks, pero éste, aunque estaba muy ilusionado y decidido, tuvo que abandonar el proyecto para concentrarse en la dirección de "That thing you do!"

- Christian Slater: Star Trek VI; un oficial despierta al capitán Sulu, se enciende la luz, ¡y aparece Christian Slater! Uno de los cameos de famosos habituales en la saga, al parecer el actor era tan aficionado a la serie que de pequeño llegó a depilarse las cejas para parecerse a Spock

- Brian Singer: el director de Sospechosos habituales, La patrulla X y Superman, y el responsable de la serie House, hace otro cameo como oficial del Enterprise en Némesis



- Kelsey Grammer: el actor conocido por la serie Frasier participó, por petición propia, en La Nueva Generación interpretando un pequeño papel como el capitán Morgan Bateson en el episodio "Causa y efecto", de la 5ª temporada. Patrick Stewart le devolvió el favor y también apareció en Frasier.



- Seth McFarlane: Creador de las series "Padre de Familia" y "American dad" también es trekkie y ha participado en dos episodios de Enterprise. En sus series son habituales las referencias a Star trek.



- Bill Gates: quizá el que mejor de todos se adecua al estereotipo trekkie.

- Whoopi Goldberg: ¿hay que dar explicaciones? Entró en la serie por petición propia, a través de la mediación de Levar Burton.
- Matt Groening: ya hemos mencionado algunas de las referencias de Star Trek en los Simpson. En Futurama recordamos el episodio "Where no fan has gone before", de principio a fin dedicado a la saga de Roddenberry.



- Abdullah II: Rey de Jordania y descendiente directo de Mahoma, para mí, el trekkie más curioso. Cuando aún era príncipe, hizo un cameo en el episodio "Investigations", de Star Trek: Voyager. Curiosamente, su personaje no pudo tener frase porque Abdullah no estaba sindicado.
- Stephen Harper: primer ministro de Canada por el partido conservador, es aficionado a la serie clásica.



- Mae Jemison: aunque desconocida en España, la doctora Mae Jemison fue la primera mujer negra en ir al espacio. Lo hizo en 1992, en la lanzadera Endeavour. Jemison reconoció que su inspiración para ser astronauta la encontró en Uhura. Hizo un cameo en La nueva generación, gracias también a la mediación de Levar Burtun. Como dato anecdótico, habla con fluidez Ruso, Japonés y Swahili.



- Matt Stone y Trey Parker: los creadores de South Park. Hay multitud de referencias a Star Trek en su serie, desde conversaciones entre personajes ("El bienestar de la mayoría supera al bienestar de la minoría") hasta episodios titulados como capítulos de la serie clásica ("The City On The Edge of Forever")



- Tom Morello: cantante de Rage against the machine y de Audioslave. Hizo sendos cameos en Voyager, en el episodio "Good Sheperd", como un tripulante de la nave, y en Star Trek: Insurrección, como oficial Son'a.

- Scott Adams: el dibujante de "Dilbert" dedica gran parte de su ingenio a explicar porque el futuro que vemos en Star Trek no es posible en "El Futuro de Dilbert". Presta especial atención a la sala de hologramas. Corto y pego: "las salas de hologramas serían algo sumamente adictivo. Si no hubiera suficientes holodecks para todos, me apuntaría los nombres de las personas que tuvieran reservas antes que yo y usaría mi **transportador** para desintegrarlas y reintegrarlas dentro de un muro de cemento". Los que no le conozcáis estáis tardando.

- Jason Alexander: el amigo calvo, bajito y más mundano de Seinfeld es también de nuestro grupo. Le pudimos ver en el episodio "Think Tank", de Voyager



- Iggy Pop: cantante de punk rock, apareció en Espacio Profundo 9 en el episodio "The magnificent ferengi" (en mi opinión uno de los mejores de la serie), interpretando a un Vorta.

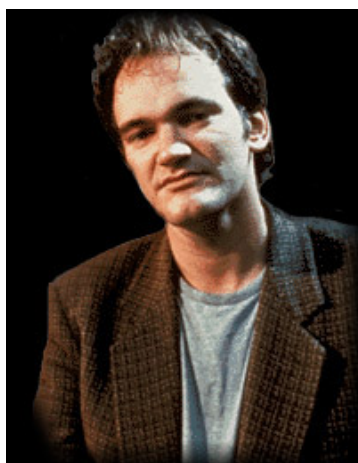
- Mira Sorvino: otra trekkie, que vería con emoción como su padre, Paul sorvino, interpretaba al hermanastro de Worf en "Homeward".



- Ben Stiller: el actor cómico reconoce ser un fan de la serie clásica, y hay referencias a ella en alguna de sus películas, como el villano Mugato en Zoolander ("A private little war")



- Pharrel Williams: productor, compositor y cantante de música rap, componente de The Neptunes. Utiliza el saludo vulcaniano en sus actuaciones y su productora se llama Star Trak. También admira la obra de Carl Sagan



- Quentin Tarantino: el actor y director tiene a "La Ira de Kahn" como una de sus películas favoritas. Con la primera imagen de "Kill Bill" nos cita un viejo proverbio klingon: "La venganza es un plato que se sirve frío"

- J. Michael Straczynski: al que hemos visto firmando historias para superhéroes como Spiderman y J.B. Fletcher, y que, como fan confeso de la saga, se ha ofrecido para escribir una nueva serie de Star Trek. Algunos malintencionados dicen que ya lo hizo en Babylon 5.



- Alaska: pasando a los trekkies españoles encontramos muy destacada a Alaska, que conoció Star Trek en su infancia en Méjico. La cantante creó un estudio de grabación llamado Vulcano

- Fernando Colomo: el director de películas como "Alegre ma non troppo" o "Al sur de granada". En su película "El efecto mariposa", uno de sus protagonistas es trekkie. Tierna la escena de Rosa María Sardá abrazando un Enterprise en un momento de llantina.



¿Conoces a alguno que se nos haya pasado? Seguro que sí. Star Trek ha sido el principal mito televisivo y uno de los iconos de siglo XX, gracias a todos los trekkies, que sin tapujos hemos hecho saber nuestros gustos y mostrado nuestras preferencias, dando la lata (confesémoslo) a más de uno. Esperemos que poco a poco esta lista vaya aumentando. Hay mucho por hacer en el siglo XXI

Del 28 al 30 de Septiembre. Hotel Egido Las Provincias; Fuenlabrada, Madrid

ESPATREK® 2007

X CONGRESO NACIONAL DE STAR TREK

LCARS

51284

SET

SEARCH

GET

00912-1207

Con el Actor Invitado :



Robert Picardo

2148-026

3141502

10303-2006

1021864-12

327761

0527828

1024812-99

TO BOLDLY GO WHERE NO MAN HAS GONE BEFORE

CLUB STAR TREK
COCHRANE MADRID



COLABORAN



PATROCINAN



WWW.ESPATREK.ORG

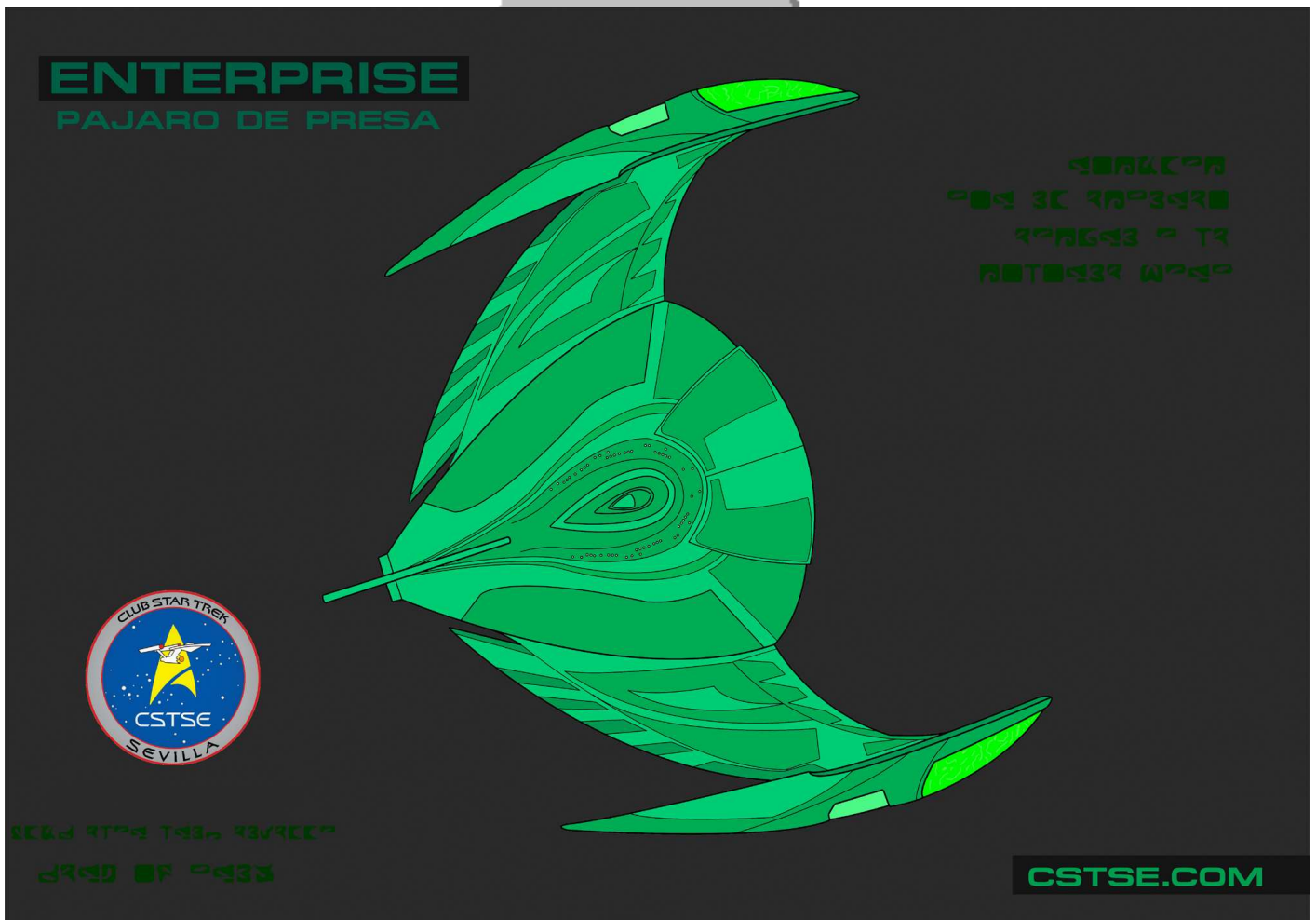
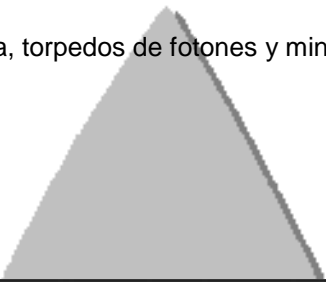
Diseño : Luis Panadero Guardado

PÁJARO DE PRESA ROMULANO

Llorenç Carbonell

Estas naves de guerra son conocidas como Pájaros de Presa y fueron vistas por primera vez por una nave de la Flota Estelar en el 2152. Con líneas esbeltas parecidas a las de las aves, estas naves están equipadas con sistemas de ocultación y avanzadas armas, incluidas minas para crear campos que protejan el territorio del Imperio Romulano de sus enemigos. Empleadas durante la Guerra entre Romulo y la Tierra, un siglo después sus sucesoras aún formaban el grueso de la armada Romulana.

- Longitud: 130 metros
- Armamento: 2 cañones de plasma, torpedos de fotones y minas
- Tripulación: 100 (aprox.)
- Velocidad: Factor 5 de curvatura



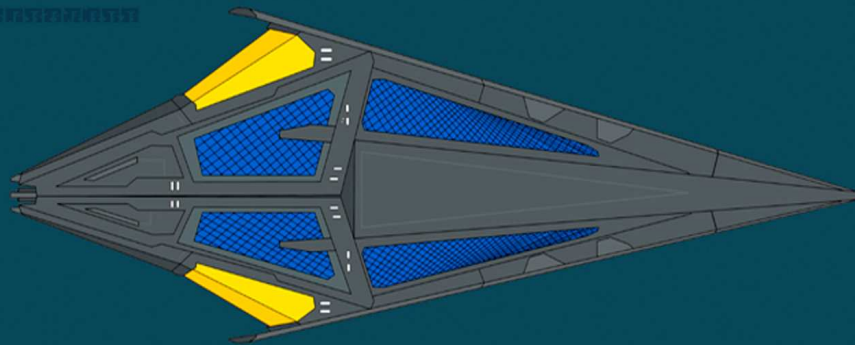
NAVE THOLIANA

Llorenç Carbonell

Pequeñas y poderosas, no es aconsejable provocar a los Tholians y menos sus naves. Formidablemente armadas y con una gran maniobrabilidad, estas naves pueden crear con gran rapidez una red de energía capaz de inmovilizar a enemigos de mayor tamaño y destruirlas una vez inmovilizadas. Su interior está adecuado a las características de sus ocupantes y alcanza temperaturas de más de 200 grados centígrados.

Longitud: 15 metros
Armamento: Arma de energía desconocida.
Tripulación: Desconocida
Velocidad: Factor 7 de curvatura

THOLIAN SHIP ENTERPRISE

CSTSE.ES

Planetas Enanos

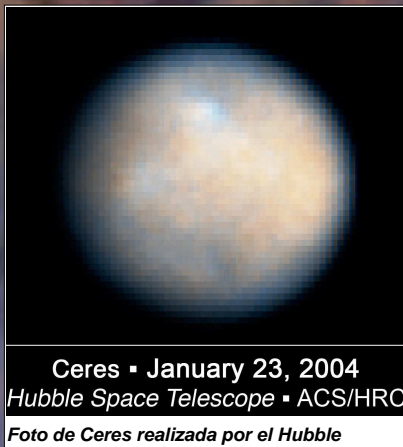
¿Acaso un planeta puede ser "Enano"?

Luis Panadero Guardoño

Bien, seguramente algo habrán escuchado por los medios de comunicación (que cuando se trata de noticias científicas, distorsionan o apenas cuentan algo de la verdad), de que Plutón ha dejado de ser considerado un planeta. Pues pensarán, por que demonios los astrónomos han estado perdiendo el tiempo discusiones sobre decidir si un minúsculo mundo muy lejano (¡pero que muy lejano!) debe de ser considerado un planeta o no. Pues bueno, para entender de donde viene todo esta discusión, nos tenemos que remontar en el tiempo hasta 1801, cuando se descubrió el primer asteroide (o más correctamente "planeta enano")



Ceres, el primer asteroide descubierto, digo planeta enano



Ceres - January 23, 2004
Hubble Space Telescope - ACS/HRC
Foto de Ceres realizada por el Hubble

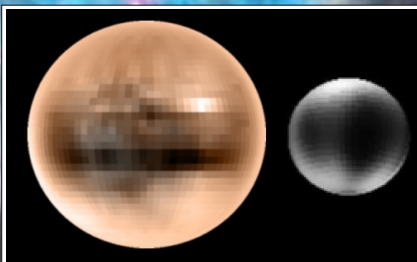
Ceres, un mundo de aproximadamente 950 Km. de diámetro, fue descubierto el 1 de enero de 1801 desde Palermo (Italia) por Giuseppe Piazzi (1746-1826), sacerdote católico y educador, mientras trabajaba en la compilación de un catálogo estelar. Ceres fue anunciado por su descubridor como un cometa sin nebulosidad más que como un nuevo planeta. Piazzi lo bautizó como Ceres Ferdinandea por Ceres, la diosa romana de las plantas y el amor maternal y patrona de Sicilia, y por el rey Fernando IV de Nápoles y Sicilia, patrón de su obra. El apellido Ferdinandea se eliminó por razones políticas.

La importancia de Ceres, radicaba en que parecía demostrar que la Ley de Titius-Bode parecía ser cierta. Esta ley, partía del hecho, en que todos los planetas (conocidos en aquella época) estaban al doble de distancia del Sol que el anterior. Eso se cumplía a rajatabla desde Mercurio a Urano, pero En Júpiter fallaba. Júpiter estaba cuatro veces más lejos del Sol que Marte. Es como si nos "faltase un planeta" entre Júpiter y Marte. Curiosamente Ceres estaba situado ente Júpiter y Marte, donde la Ley de Titius-Bode nos decía que tiene que haber un planeta para ser cierta. Entre el descubrimiento de Ceres y Urano en 1781, parecía que dicha ley era cierta. Aunque hoy en día sabemos que es pura casualidad, y no es cierta.

Durante un tiempo Ceres fue considerado el quinto planeta (Mercurio, Venus, La Tierra, Marte, Ceres, Júpiter, etc...) Aunque después vino otro descubrimiento, Palas. El asteroide Palas, fue descubierto en 1802 por Heinrich Wilhelm Olbers mientras realizaba observaciones para localizar y determinar la órbita de Ceres. Palas tiene un tamaño que es como la mitad de Ceres (570 x 525 x 482 Km). Palas no fue el único, luego vinieron Juno (1804), Vesta (1807), Astrea (1845), y a partir de Astrea se empezó a descubrir asteroides de forma mucho más rápida, hasta llegar a los miles de asteroides conocidos hoy en día.

Claro, ahora a los astrónomos se les planteaba un problema, y es que eran demasiados objetos, que además eran muy pequeños y de forma amorfa, para poder ser considerados planetas. Así que se creó la categoría de Asteroides y se les clasificó así, incluyendo al ex planeta Ceres. Fue desterrado de la excelencia del reino de los planetas a la "vulgaridad" de ser el asteroide más grande, por que simplemente se empezaron a encontrar cuerpos similares a él en órbitas muy cercanas. Y esto es importante, por que es muy similar a lo que ha pasado con Plutón.

Plutón, el dios del inframundo en miniatura.



Las mejores imágenes que tenemos de Plutón y Caronte

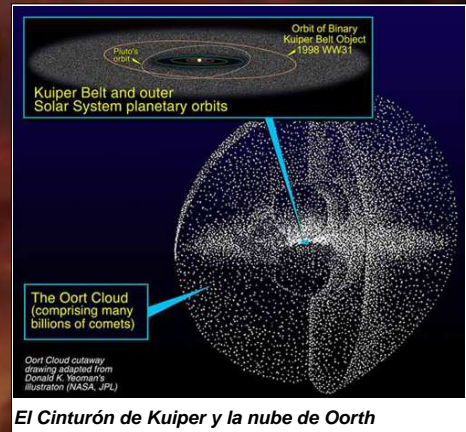
Cuando se descubrió Urano allá por el 1781, se observó que las órbitas de Urano, Saturno y Júpiter no se comportaban tal como predecían las leyes de Kepler y la gravitación de Newton, como si hubiese otro planeta grande y más lejano que con su fuerza gravitatoria, hiciese que la órbita de Urano, se desviase de lo predicho. Se lanzó la hipótesis de que hubiese otro planeta por descubrir, responsable de este fenómeno. Así que en 1846 Adams y Le Verrier, de forma independiente, calcularon la posición teórica de dicho planeta desconocido. Así fue encontrado Neptuno por Galle, en 1846, a menos de un grado de donde predijeron Adams y Le Verrier que estaría (también se advirtió que Galileo vio Neptuno en 1611 pero lo tomó por una estrella)

Pero seguía habiendo algo mal, Neptuno era demasiado pequeño para explicar totalmente las anomalías observadas en las órbitas de Urano, Saturno y Júpiter, además, ¡su propia órbita mostraba también anomalías! Debía de haber otro planeta más, el planeta X, así lo creyeron los astrónomos, y así se lanzaron a la caza del "Planeta X". Así que Percival Lowell (el mismo que dijo haber visto canales en Marte) comenzó a buscarlo en 1905 en un observatorio que el mismo construyó en Arizona (el Observatorio Lowell en Flagstaff), aunque no fue descubierto hasta Febrero de 1930 por Clyde William Tombaugh en dicho observatorio (14 años después de la muerte de Lowell). Se le bautizó como Plutón, nombre del dios Romano del inframundo y de los muertos.

Pero se noto algo raro en Plutón, era más oscuro del esperado. Como si fuese negro o fuese más pequeño. Y así fue que cuando se hicieron medidas de su tamaño, Plutón fue decreciendo de tamaño estimado. Además se vio que su densidad era muy baja, como si se tratase de una bola de hielo, y que tiene una órbita muy elíptica.

Esto hizo plantearse a algunos astrónomos de considerar a Plutón otro tipo de objeto distinto, pero claro, tampoco se descubrió ningún otro objeto similar a Plutón y llamarlo asteroide sonaba algo grosero, y era especialmente molesto a los astrónomos norteamericanos. Así que los que pensaban eso, era una minoría muy pequeña y no hubo demasiada polémica.

Aunque ellos proponían considerar a Plutón el único miembro conocido por aquel entonces del teórico Cinturón de Kuiper (que hoy en día no es teórico) o que era una luna escapada de Neptuno, por que se cruzaba con la órbita de Neptuno. Esta minoría quedo aun más relegada cuando se descubrió el satélite de Plutón, Caronte (o Charon en ingles), que fue bautizado como el barquero que cruzaba a los muertos a través de la laguna Estigia en la mitología greco-romana. Además se trataba de una luna grande comparado con el planeta (la mitad del planeta, para ser exactos) y que tenía una órbita geoestacionaria y que además da la misma cara a Plutón siempre, lo que hizo fuese considerado el caso más cercano y parecido a un "Planeta Doble".



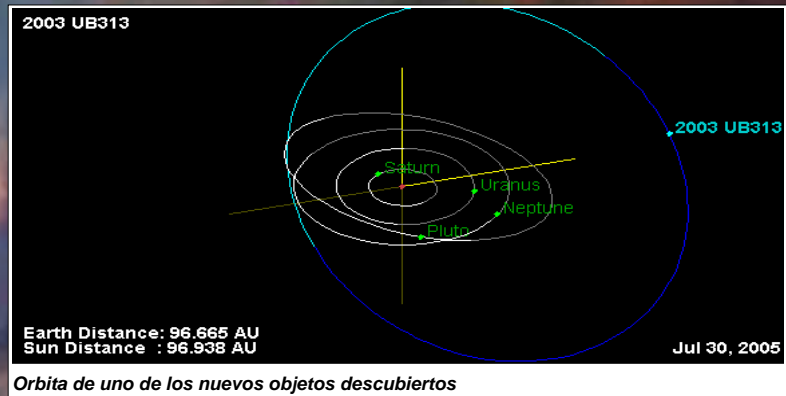
El Cinturón de Kuiper y la nube de Oorth

Y Plutón descubrió que tenía vecinos y familiares

Hacia 1992 se empezó a descubrir nuevos objetos por las cercanías de Plutón, en concreto David Jewitt y J. Luu descubrieron un curioso objeto llamado 1992 QB1. QB1 es un pequeño cuerpo congelado, similar en tamaño a un asteroide, que esta una vez y media más lejos del sol que Neptuno. QB1 fue el primer indicio de que podría haber algo más que sólo Plutón en los distantes alcances del sistema solar, y que el Cinturón de Kuiper y la Nube de Oorth podrían ser algo más que teoría sobre el origen de los cometas.

Desde entonces, cerca de 100 objetos similares al QB1 se han encontrado. Se consideran similares a Plutón en composición y, como Plutón, muchos orbitan el sol en una resonancia de 3:2 con Neptuno (cuando uno da 3 vueltas al Sol, el otro da 2. Estos fenómenos de resonancia se han observado en multitud de lunas y objetos más alla de Neptuno). Este enjambre de objetos similares a Plutón más allá de Neptuno es conocido como el cinturón de Kuiper, debido a Gerard Kuiper, quien fue el primero en proponer que dicho cinturón existía y sirve como una fuente de cometas de período breve. Los astrónomos estiman que hay al menos 35,000 objetos con diámetros mayores a 100 km. en el cinturón de Kuiper, que es varios cientos de veces el número de objetos de similar tamaño en el centro del cinturón de asteroides. El descubrimiento de estos objetos, dio más fuerza y hizo que se incrementasen las filas de los que no consideraban Plutón como un planeta, ahora con la hipótesis de que Plutón era prototipo y mayor objeto conocido del Cinturón de Kuiper. Así que la primera "crisis" grave ocurrió en 1999 cuando un astrónomo llamado Brian Mariden, propuso incluirlo en la lista de asteroides y objetos transneptunianos con el número 10.000. Aunque para suerte de Plutón, la Unión Astronómica Internacional no lo acepto.

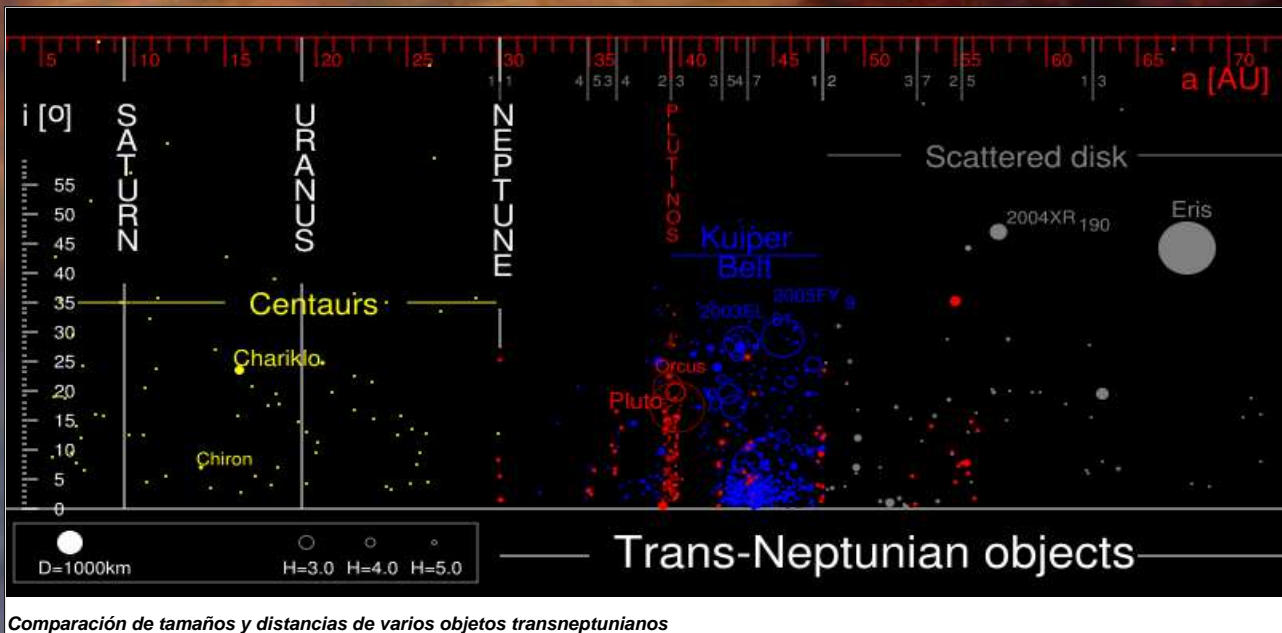
La segunda "crisis" grave ocurrió en 2001, cuando se descubrieron muchos objetos similares a Plutón más allá de Neptuno y repunto en el 2002 con el descubrimiento de Quaoar, que era un objeto con un diámetro de 1280 Km, que era algo más que la mitad de Plutón. En el 2004 la "crisis" volvió con el descubrimiento de Sedna a una distancia mucho mayor del Sol y con un diámetro de 1300 Km. La última "crisis" y la más grave fue en el 2005 cuando se descubrió a Eris que además se le estimaba una diámetro igual o mayor que Plutón (hasta el punto que a Eris se le empezó a llamar el planeta décimo)



Ya a esta ultima crisis, la consideración de Plutón como planeta peligraba muchísimo, pues teníamos toda una gama de objetos con órbitas similares y con tamaños de variaban desde pedruscos de centenares de kilómetros a tamaños similares al de Plutón. ¿Y a qué les recuerdo esto? Exacto, es el mismo caso que Ceres, pero con la diferencia en que se tardó 70 años en descubrir a la "familia" de objetos similares. Y que Plutón tenga 3 lunas (Caronte, Nix y Hidra, estas dos últimas descubiertas hace muy poco) no le salvaría el cuello, pues ya se había descubierto asteroides con otros asteroides satélites diminutos o incluso asteroides dobles (y lunas con sus propios satélites), además de algunos objetos transneptunianos.

Pero considerar a Plutón un vulgar asteroide tampoco era justo, ni tampoco quedaba muy bien, ya que Plutón es bien distinto de un asteroide y tiene unas ciertas particularidades obvias. Entonces se clasificaba los objetos en el sistema solar de esta forma:

- Planetas
- Asteroides
- Cometas
- Centauros : Pequeños objetos con orbitas inestables. Entre Saturno y Neptuno
- KBO o objetos del Cinturón de Kuiper
 - Plutinos : Similares a Plutón (incluido Pluton).
 - Cubewanos : Son similares a QB1 y poseen una orbita casi circular.
 - Twotinos : Tienen una resonancia 1:2 con Neptuno.
- SDO o Objetos del Disco Disperso. Eris es un SDO
- Objetos de la Nube de Oorth. Son remanentes de la formación del sistema solar



Esto planteaba un problema pues había demasiadas clases de objetos también. Así que la Unión Astronómica Internacional planteo una redefinición del termino planeta. La revisión original ampliaba el termino de planeta hasta el punto de considerar a Ceres como planeta, a Caronte también (en calidad de considerar a Plutón y Caronte un planeta doble) y a Eris. Nos resultaría un sistema solar de 12 planetas y que posiblemente fuese ampliado con el futuro descubrimiento de objetos como Eris más allá de Neptuno. El 22 de agosto, la redefinición original (que reconocía doce planetas, incluyendo Plutón) recibió golpes en dos encuentros abiertos de la UAI. La crítica más importante fue la de Mike Brown, el descubridor de Sedna y 2003 UB313, que afirmó que al menos 53 objetos conocidos del Sistema Solar cumplirían probablemente con esa definición, y que una búsqueda completa revelaría probablemente más de 200.

Más tarde el mismo 22, se llevaron a cabo dos encuentros abiertos que terminaron en un aparente vuelco de la definición planetaria básica. La posición del astrónomo Julio Ángel Fernández ganó la votación a mano alzada del comité, y se afirmó que era poco probable que perdiera el día 24. Esta posición daría como resultado ocho planetas principales, clasificando a Plutón como "planeta enano" o "planetoide"

La nueva definición de planeta, resultante sería:

La UAI... resuelve que los planetas y otros cuerpos del Sistema Solar se definan en tres categorías distintas de la siguiente manera:

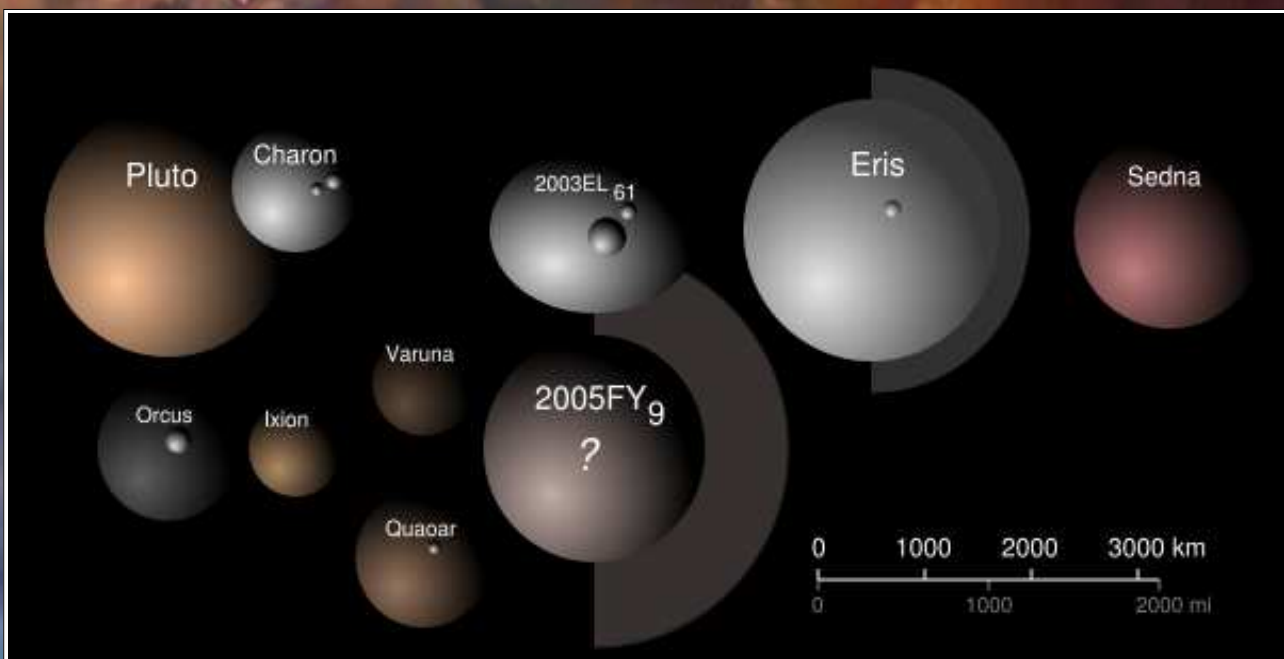
- 1-Un planeta [1] es un cuerpo celeste que (a) está en órbita alrededor del Sol, (b) tiene suficiente masa para que su propia gravedad supere las fuerzas de cuerpo rígido de manera que adquiera una equilibrio hidrostático (forma prácticamente redonda) [2], (c) ha limpiado la vecindad de su órbita
- 2-Un planeta enano es un cuerpo celeste que (a) está en órbita alrededor del Sol, (b) tiene suficiente masa para que su propia gravedad supere las fuerzas de cuerpo rígido de manera que adquiera un equilibrio hidrostático (forma casi redonda) [2], (c) no ha limpiado la vecindad de su órbita y (d) no es un satélite.
- 3-Todos los otros objetos [3] que orbitan al Sol se deben denominar colectivamente "Cuerpos Pequeños del Sistema Solar".

[1] Los ocho planetas son: Mercurio, Venus, Tierra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano y Neptuno. [2] Se establecerá un proceso de la UAI para asignar a los objetos que estén en los límites en la categoría de planeta enano u otras. [3] Actualmente esto incluye a la mayoría de los asteroides del Sistema Solar, la mayoría de los objetos transneptunianos y otros cuerpos pequeños.

Estas nuevas definiciones, ponían a Plutón, Ceres, Eris, y a una lista de objetos similares, como Planetas Enanos. Siendo actualmente considerado a Eris y Plutón como los ejemplos más grandes y a Ceres como el ejemplo de Planeta Enano más pequeño. Siendo así, tenemos un Sistema Solar con el Sol, 8 planetas (¿suena raro verdad?), un número no determinado de Planetas Enanos, Asteroides y Cometas.

Lo bueno de todo esto es que Plutón se ha librado de ser “humillado” de ser clasificado como Asteroide, Ceres recupera un poco el orgullo, ya que ha dejado de ser un Asteroide, y se evita el problema de tener un sistema solar de 53 planetas o tener que aprendernos múltiples clases de objetos. Así pues como ven, todas estas discusiones aparentemente triviales, no lo eran tanto, ya que al menos no tendrán que aprenderse el nombre de 53 planetas (que es lo que hubiese ocurrido, si se hubiese tratado de forzar que Plutón conservase la “dignidad” de ser un planeta) y podrán aparentar que saben de astronomía diciendo “¿Sabias que Plutón, Ceres y Eris son planetas menores?”.

Lo más curioso de todo, es que allá por 1980, Isac Asimov, proféticamente, propuso una nueva clase de objetos, los meso planetas, que sería objetos de un tamaño menor a Mercurio y igual o mayores a Ceres, cosa que básicamente son todos los planetas enanos conocidos o candidatos. Otra curiosidad es que Eris, el objeto enano que provocó la última crisis de identidad de Plutón, es el nombre de la diosa griega de la discordia, lo cual es un nombre muy acertado e irónico.



Comparación de los Planetas Enanos conocidos o posibles Planetas Enanos

Más info:

<http://www.astrored.org>

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

Llega la Alta Definición

Cesar A. Gómez Martín

Tras mucho hablar los últimos años sobre si en algún momento se necesitaría cambiar el formato de entretenimiento casero actual (DVD), y tras muchos formatos que se quedaron en papel (por ejemplo el EVD), llega finalmente el siguiente salto digital, aunque en este caso, ha sido un poco complicado.

En un principio, la evolución natural del DVD era una; el DVD de alta definición, pero entonces fue otra compañía y dijo, alto alto, tengo que resarcirme de años y años de carcomerme, e invento otro formato de alta definición. Estos formatos son HD-DVD y Blu-Ray, y la creadora de este último, Sony.

Sony, quien recordaremos invento el Betamax, y perdió esa batalla tras muchísimos años, y que ha fracasado en el mundo del audio con su fallido mini Disc, y últimamente con el UMD de su consola PSP, quiere que mas nunca se le escape la liebre, y se invento el Blu-Ray en unión con otras compañías, para tener la exclusividad, de un formato totalmente nuevo. El problema está cuando creas un formato que sigue sin dar en el clavo, e intentas colarlo como sea.

La batalla

Pero primero vamos por partes, que ofrecen ambos formatos?? básicamente, lo mismo, imagen y sonido de alta definición. Se diferencian básicamente en que el HD-DVD usa discos de hasta 34 gigas, y sonido comprimido (donde todos conocemos el Dolby digital, el siguiente paso ha sido el Dolby digital Plus).

Blu-Ray usa el sonido digital de siempre, mas un formato "nuevo", el PCM, simplemente es sonido digital sin comprimir. Y discos de 50 gigas (para albergar semejante pista de audio). Luego, ambos usan sonidos similares, que son el DTS HD (un paso mas en el sonido de alta prestación, DTS) y el True HD, (una pista de dolby digital con el triple de potencia).

El resto de diferencias es el apoyo de estudios de cine tras de ellos. Mientras Sony juega con una ventaja, y es tener ellos mismos su propio estudio de cine, y haber comprado 3 estudios grandes (Columbia-TriStar, Lionsgate, y la MGM) tiene también el apoyo en exclusividad de la Fox, y de Disney. Del resto, comparte sus titulos con el HD para la Warner y sus afiliadas y Paramount (y otras un poco minoritarias) Y HD cuenta en exclusividad con Universal y sus afiliadas y

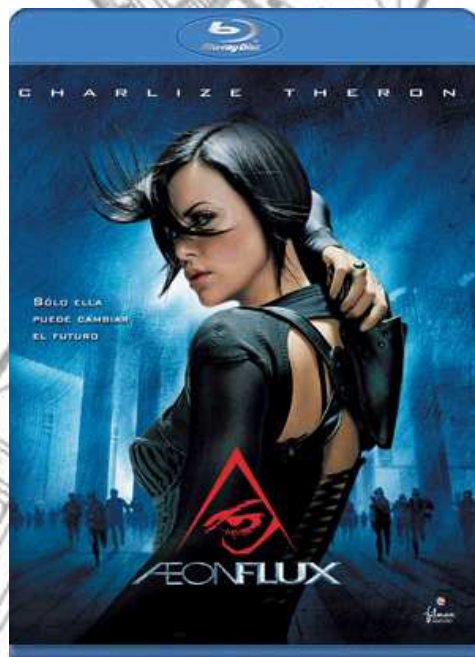


Weinstein studios (los que eran dueños de Miramax). Algunos estudios aun no se han decidido a dar el salto, y tambien algunos directores importantes (por ejemplo Spielberg y Lucas).

Entonces, realmente, que es la Alta definición?? pues bien, es usar imagen de alta definición para disfrute del usuario, que puedas ver hasta los poros de una cara cuando hacen un primer plano, que nunca mas veas una escena oscura con ruido en la imagen, que puedes ver una gran, GRAN nitidez. que puedas ver la película, básicamente, como la ideó el director.

Así que, que se puede decir de estos formatos?, bueno, el peso de las productoras influye. Muchos aficionados prefieren un formato u otro por que si no, no pueden ver por ejemplo, películas como X-Men o Spider-Man, ya que no las editan en el otro. Otros prefieren las Misiones imposibles, momias, o pitchs blacks, como preferencia. Otros optan por comprar ambos formatos y así no perderse nada. Pero la realidad es que, esto ha iniciado una grandísima guerra de formatos, como no había desde el VHS y el Beta.

Algunos dirán que el Blu-Ray es superior por tener mas espacio, pero no os engaños, en promedio, su calidad de imagen se ha visto superada por su rival, aun teniendo menor espacio en un disco. Esto se debe básicamente, como comentábamos antes, a las pistas de sonido, mientras HD-DVD usa pistas comprimidas, Blu-Ray ha querido vender bien su idea de usar sonido PCM. El problema es que contar con equipos que lean dicho formato, y de forma correcta, hoy por





hoy, o bien no los encuentras, o son excesivamente caros, con lo que no se les puede "explotar" propiamente, y encima, se le tiene que sumar que la mayoría vivimos en sitios donde no puedes poner una película a super-recontra-mega-maximo sonido, por lo que tampoco es que puedas apreciar tantísimo la diferencia.

A la misma vez, Sony ha hecho gala de lanzar prácticamente el 100% de sus ediciones y las de las compañías que la apoyan en solitario, sin extras, o con poquísimos, material este, sabido como muy valorado por el publico. Mientras, HD-DVD, ha optado por sacar sus ediciones en casi el 100% con, al menos, el mismo materia adicional que tenían las versiones de DVD normales, y en algunos casos, con mas material, exclusivo del HD, o la aglomeración de todos los materiales adicionales que haya podido tener una película cuando se hubiese lanzado en dvd (ejemplos podrían ser, Cindirella Man, Pitch Black, o Campo de sueños).

Quando se trata de contenido exclusivo, hablamos de una nueva forma de extras llamada In-Movie experience, básicamente, mientras observas la película, te saltan pequeñas ventanas con los actores, director, equipo técnico, hablando de la película, o de la escena en particular. Blue-Ray ha querido también sumarse a esta idea, pero por recelo a usar la misma tecnología que su competidora, ha desarrollado su propio formato, pero ha sido un desastre de manejar, y muchísimos títulos que se han sacado en ambas versiones, se han visto privadas de tener dicho contenido extra por esto. También en algunos casos contienen videocomentarios exclusivos, como Misión Imposible 3, que cuenta con director y protagonista haciéndolo, donde, se muestran totalmente amenos, y en algunos momentos paran la película para poder comentarte lo que estas viendo. Simplemente genial.

Estos formatos intentan llevarte el 100% de entretenimiento posible. Eso es mas que de agradecer, aunque, ahora mismo, uno solo se este preocupando de intentar ganar mercado, y darte ediciones muy pobres.

Ahora la pregunta del millón, que formato elijo???, bueno, primero he de deciros que el mas barato hoy por hoy es el Hd-DVD, tanto reproductor como películas. En España los títulos se ven mas mermados en esto que Blu-Ray, pero a nivel global, ambos tienen un número parecido de títulos. Aunque Blu-Ray tiene un poco mas. Tienes la ventaja también, que con HD-DVD podrás comprarte la película de cualquier parte del mundo, al no tener bloqueos de zona, como el DVD, o como su rival, con lo que podrás ver una película si existe en el formato, aunque este editada en otro país.

También es cierto que el problema de la exclusividad de los estudios no es tan problemática, ya que muchas películas que se lanzan al mercado de un país en un formato por ser de una productora en exclusiva, no tiene porque ser así en todos, así, te encuentras con casos como la última película de Christopher Nolan, El Truco Final (The Prestige), que solo se lanza en Estados Unidos en Blu-Ray, pero en Europa, al editarla Warner, sale en los dos.

Si tenéis que elegir uno, desde aquí os recomiendo el HD-DVD, aunque si pensáis en compraros una Playstation 3, ya tendréis un reproductor de Blu-Ray, de todas las maneras, os recomendaría tener un reproductor de sobremesa de HD-DVD (o bien comprar el complemento para la Xbox 360 si teneis una).

Y con respecto a la guerra antes mencionada, no os preocupéis, si elegís un formato u otro, en breve saldrán reproductores híbridos, que leerán ambos formatos. Los primeros serán muy básicos y toscos, pero mas adelante saldrán algunos mejores y mas completos, con lo que, si la balanza se inclina por cualquiera de los dos lados, no perderíais todo el dinero que os gastéis en películas, ya que con estos reproductores podréis ver ambos.

Y ya sabéis, elijáis lo que elijáis, disfrutad por que la alta definicion nos trae un nuevo mundo de entretenimiento!





DOCTOR • WHO

Dr Who

Medio siglo en la cabina

Nieves Alonso

¿Cual es la serie de ciencia ficción mas larga que se haya producido jamas? ¿Como puede enganchar una serie con efectos especiales de "todo a un euro" y monstruos de plástico movidos a mano? ¿Puede algo parecido a una cabina telefónica viajar por el espacio? Hace tiempo que en el país de Carlos y Camilla tienen la respuesta, se trata de uno de sus orgulllos nacionales pero también ha traspasado fronteras, a veces ha llegado incluso a traspasar las españolas, causando siempre el asombro y la admiración. Bueno, a estas alturas creo que esta claro de quien estamos hablando: del incansable, inefable, regenerable e interminable... Dr Who, cuyo verdadero nombre sigue siendo una incógnita

Dr Who nació como serie de la BBC en 1963, se emitía los sábados por la tarde con episodios de 25 minutos que a su vez formaban historias mas largas. En un principio se pensó como serie infantil con un fuerte componente educativo, el Doctor, un renegado del planeta de los "Time Lords" o Señores del Tiempo viajaba a través del tiempo y el espacio en su peculiar nave, la TARDIS (Time And Relative Dimensions In Space) nave "dimensionalmente transcendental" nada mas y nada menos y que tiene la útil característica de ser mas grande por dentro que por fuera, por si esto fuera poco la nave puede cambiar de forma exterior para camuflarse con el entorno.

El Dr Who, al llegar por vez primera a la Tierra, eligió la forma de una cabina de la policía, algo común en 1963 y actualmente obsoleto que nos parece simplemente una cabina telefónica un poco antigua, lo malo fue que la Tardis sufrió una avería que le dejó para siempre en esa forma, con lo que la misión camuflaje resulta a veces hasta contraproducente ¿Que hace eso ahí? El Doctor ha intentado arreglar la Tardis unas cuantas veces a los largo de la serie, siempre con resultados desastrosos

Pero conozcamos algo mas sobre el piloto de la Tardis, ya hemos dicho que el Doctor es un Time Lord, su planeta de origen responde al nombre de Gallifrey y, aunque su aspecto es el de un humano con vestimenta extravagante, su fisiología se diferencia mucho de la nuestra, posee dos corazones pero eso no es nada comparado con su más conocida habilidad, el poder de regeneración que le hace transformar completamente su cuerpo cuando se halla en peligro de muerte, así tenemos un nuevo Doctor cada mucho o poco tiempo (concretamente cada vez que es necesario cambiar al actor protagonista) y así la serie podría durar indefinidamente.

Hasta el día de hoy diez actores han tenido el honor de interpretar al Dr Who en televisión, desde el primer Doctor William Hartnell que encarnó al personaje desde 1963 a 1967, hasta el actual Doctor, David Tennant, que actualmente trabaja en la temporada 29 de la serie (Si, 29, habéis leído bien) y que finalizará en Junio de 2007

Como curiosidad esta es la lista completa de actores:

1. William Hartnell (1963 – 1966)
2. Patrick Troughton (1966 –1969)
3. Jon Pertwee (1970 – 1974)
4. Tom Baker (1974 – 1981)
5. Peter Davison (1981 – 1984)
6. Colin Baker (1984 – 1986)
7. Sylvester McCoy (1987 –1989, 1996)
8. Paul McGann (1996)
9. Christopher Eccleston (2005)
10. David Tennant (2005 - Presente)

El Dr Who mas conocido en España es Tom Baker, del que algunos episodios fueron emitidos por las televisiones autonómicas. Por lo demás, se ha podido ver muy poco de Dr Who, aunque la serie fue repuesta por el canal en inglés BBC Prime hace poco tiempo (este canal podía verse en la extinta Vía Digital)



Pero volvamos al Doctor y a sus aventuras... Como hemos dicho antes, el Dr Who procede del planeta Gallifrey, de ahí salió un día con la intención de visitar mundos y tiempos diferentes y es que

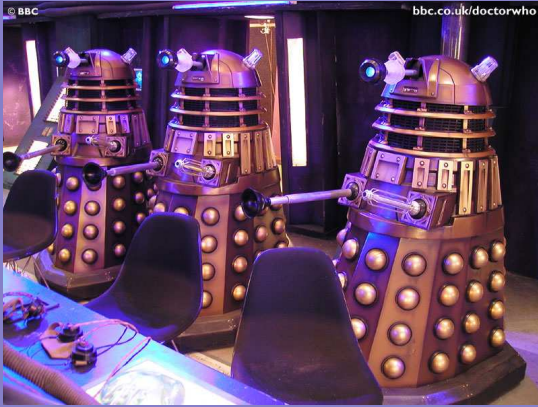


sus congéneres eran algo aburridos para su gusto y él necesitaba algo de diversión y parece que la encontró en la Tierra, ya que es el planeta que mas visita, casi su segunda patria. Por otro lado los habitantes de Gallifrey tampoco están muy contentos con el Doctor, al que llegaron una vez a someter a juicio (que terminó con un inesperado resultado).

Durante sus aventuras, el Doctor tiene de vez en cuando que luchar contra diversos enemigos, sin duda los más famosos son los Daleks, una comunidad de robots con ruedas (un poco al estilo R2D2) y de voces chirriantes que tiene la costumbre de invadir de vez en cuando la Tierra, por supuesto empezando siempre por Londres. Los Daleks son el mas conocido icono del universo del Dr Who y fueron creados por uno de los principales guionistas de la serie, Terry Nation, creador de otros éxitos televisivos a uno y otro lado del Atlántico y que van desde Blake's 7 al mismísimo Mc Gyver.

Pero, Daleks aparte, hay otros malvados como los Cybermen, los Silurianos... y el Master, un Time lord empeñado en dominar el universo. Contra todos ellos lucha el Doctor usando sobre todo la inteligencia y el ingenio, ya que la violencia le desagrada y solo la usa como último recurso. Pero claro, el Doctor también tiene amigos, para acompañarle en sus aventuras ha tenido toda una serie de compañeros de viaje, sobre todo

SCI FI



humanos, aunque tampoco han faltado extraterrestres y algún ser cibernético.

En 2005, tras su paréntesis televisivo más largo, el Dr Who volvió a las pantallas (esta vez también a las españolas) encarnado por Christopher Eccleston, un Doctor de aspecto más sobrio que sus antecesores y en cierto modo más amargado ya que a estas alturas de la serie se ha convertido en el último representante de su raza, exterminada en una guerra estelar. En esta ocasión la compañera del doctor es Rose Tyler (Billie Piper) una joven inglesa de 19 años para la que su encuentro con tan extraño personaje abre la puerta a un nuevo mundo y le hace replantearse toda su vida. Juntos, Rose y el Doctor viajaron al pasado y al futuro de la Tierra, se enfrentarán de nuevo a los Daleks y descubrirán conspiraciones alienígenas.

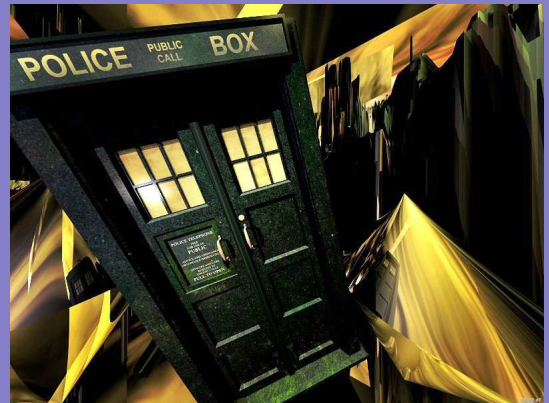
El Dr Who del nuevo siglo sigue siendo fiel al original, dando siempre más importancia a las historias que a los efectos especiales aunque también estos han evolucionado con el tiempo. Eccleston solo ha interpretado al Doctor en una temporada, al final de la cual se produjo una nueva regeneración que ha dado al personaje el físico de David Tennant.

Tanto ha sido el éxito de este nuevo Dr Who, que ha dado origen a un Spin off cuyo título es Torchwood, si nos fijamos bien esta palabra tiene las mismas letras de Doctor Who y es que es el nombre en clave que los productores daban a la serie durante sus traslados desde Gales (actual lugar de producción) hasta Inglaterra. Esta nueva serie trata sobre un grupo de personas que, usando tecnología alienígena, defienden a la Tierra de diversos ataques de origen paranormal.

Como se ha dicho antes, Dr Who es un orgullo nacional para la televisión británica y sus fans se cuentan por miles, el Doctor tiene su puesto de honor en las diver-

sas convenciones dedicadas a la ciencia ficción en ese país donde sus interpretados se codean con los de otras series (por ejemplo Star Trek) Tampoco falta el merchandising, aunque a pequeña escala. Casi cualquier persona en el Reino Unido sabe quien es el Dr Who, e incluso los Daleks han sido la imagen para un sello de correos que homenajea a la ciencia ficción británica

¡Y ahora mucha atención! ¡El Dr Who ha vuelto a España! la nueva serie ha sido (y es) emitida por dos diferentes canales de televisión digital: People + arts y Clan TV. Por ahora hemos podido ver solo la primera temporada del Doctor del Siglo XXI, pero el virus ha entrado en nuestras mentes... ya nadie sabe lo que puede pasar



DR WHO

GENERACION X



COMICS · ROL · C.I.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

Televisión

Gonzalo Arauzo

Nos espera un verano tranquilo, SciFi ha optado por repetir sus series de éxito (Héroes, la tercera temporada de Galáctica o la cuarta de Enterprise) y no parece que vaya a haber ninguna sorpresa. En cuanto a televisión en abierto Los 4400 tendrán una nueva oportunidad en Cuatro y se estrenará Jericho, que recientemente se ha salvado de la cancelación en USA por los pelos.

Y ahora algo que pensé que nunca tendría que contar, como Cuatro ha maltratado a una serie tan importante como Stargate SG1 colocándola de puntillas en su programación, cambiándola de horario de un día para otro sin avisar y finalmente retirándola después de unos pocos episodios emitidos, lo siento mucho, pero no tiene explicación ni por temas de audiencia (que no era tan mala, por cierto)

Lois y Clark

La 2
L-V 19:25



La Mujer Maravilla

Cuatro
Domingos 3:00



El Coche Fantástico

Cuatro
Sábados y Domingos 8:30



Más allá del límite

Cuatro
Domingos 1:15



Los 4400

Cuatro
Próximamente
Calle 13
Sábados 14:00



Jericho

Tele 5
Calle 13
Próximamente



Futurama

La Sexta
L-V 14:55 S y D 15:25



Héroes

Telemadrid
Jueves 22:00
SciFi
Jueves 22:00 (dos capítulos)



Invasión

Telemadrid
Jueves 23:00



First Wave

La Otra
L-V 20:00



SCI FI

Stargate

AXN
L-V 18:00 D 15:35
S 14:35 y 18:50



Surface

Calle 13
Lunes 18:00



Farscape

XTRM
V 21:00 D 22:00



Smallville

Fox
L-V 15:25



Roswell

Fox
L-V 18:35



La Zona Muerta

SciFi
Lunes 22:00



Enterprise

SciFi
Martes 22:00 (dos capítulos)



KyleXY

SciFi
Miércoles 22:00



Galáctica

SciFi
Miércoles 22:50
L-V 20:20



Programación diaria SciFi



07:35 La conspiración Roswell
08:00 Babylon 5
08:50 El increíble Hulk
09:40 Salto al infinito
10:25 Galáctica
11:10 Siete días
12:00 El hombre invisible
12:45 Babylon 5
13:30 El centinela
14:20 La conspiración Roswell
14:45 Tierra 2
15:35 Siete días

17:55 Andrómeda
18:40 Babylon 5
19:30 Seaquest
20:20 Galáctica
21:10 Siete días

23:40 Andrómeda
00:30 Salto al infinito
01:20 Siete días
02:10 El centinela
03:00 Babylon 5
03:50 Tierra 2
04:40 El hombre invisible
05:30 Seaquest
06:20 El increíble Hulk

¿Buscas un lugar...

...donde seas escuchado?

...donde conocer gente nueva?

...donde hablar de tus temas favoritos?

*Este es tu sitio: **Estación Geist***

Porque tu opinión es importante.

Nos encontraras en:

<http://geist.crearforo.com>

!!! TE ESPERAMOS !!!

Test Vulcano

Llorenç Carbonell

1.- ¿Los vulcanos tiene emociones?

- A. Sí
- B. No

2.- ¿Qué parte de la anatomía vulcana encontraba más interesante la Horta en el capítulo de la clásica "The Devil in the Dark"?

- A. las cejas
- B. las orejas
- C. la perilla del universo Mirror

3.- ¿Qué parentesco tiene T'Pol con Spock?

- A. Tía
- B. Abuela
- C. Familia sin especificar



4.- ¿Cómo se puede contagiar el síndrome de Pa'nar?

- A. Una fusión mental
- B. Un contacto sexual sin protección
- C. Es genético

5.- ¿Cómo se llama la nave que realizó el primer contacto con la Tierra?

- A. T'Polana
- B. Seleya
- C. T'Polana-Hath



6.- ¿Cada cuantos años un vulcano ha de soportar el Pon farr?

- A. 7
- B. 6
- C. 9

7.- ¿Cuál es la capital de vulcano?

- A. Ishka
- B. Shi Kahr
- C. T'Karath



8.- ¿Qué ocurrió durante la época conocida como de "Awakening" o el Despertar?

- A. La casi autodestrucción de vulcano
- B. El éxodo de parte del pueblo vulcano, luego conocido como Romulano
- C. La aparición de la filosofía de la lógica y el control de las emociones

9.- ¿Cómo se llama el equipo de béisbol de la USS K'Tumba?

- A. K'Tumbrans
- B. Logicans
- C. Superiors

10.- ¿Qué puede llegar a matar a Spock?

- A. Radiación de Trellium-D
- B. No controlar sus sentimientos
- C. El olor corporal humano

11.- ¿En el capítulo piloto "The Cage" que hace Spock?

- A. Sonríe
- B. Camina sin tener cerebro
- C. Tiene el Pon farr

12.- En las novelas "New Frontier" de Peter David, ¿qué no les ocurre a los vulcanos homosexuales?

- A. El Pon Farr
- B. Controlar las emociones
- C. Completar el Kolinahr

La Sopa Plomeek

por Neelix Nuestro Arguiñano Estelar

Mercedes Raimundo Marín

Esta es la receta suprema vulcana, preparada para el mismísimo Sr. Spock por la enfermera Chapel. Yo mismo probé cocinar este plato una vez para Tuvok. Dijo que estaba demasiado picante. La próxima vez que lo prepare no pondré las judías picantes bothan. Hay en la actualidad tantas variantes de la sopa plomeek que estoy pensando escribir un libro titulado *La Sopa Plomeek para el Alma Vulcana*.

Para la sopa plomeek original puedes utilizar verduras de delicioso olor y color anaranjado con una sabrosa variedad de calabaza coreana llamada kabocha, la cual probablemente puedas encontrar en tiendas de alimentación asiáticas o verdulerías ampliamente surtidas. La textura y el sabor de la sopa son producto de las judías verdes y la calabaza zucchini.

Sopa plomeek a la Neelix

Para 2 ó 4 personas como plato único

6 ½ tazas de agua
 1 taza de judías blancas secas
 1 patata grande, cortada en pedazos
 1 hoja de laurel
 1 calabaza kabocha, cortada y pelada
 ¼ de kilo de judías verdes, cortadas por la mitad
 1 calabaza zucchini pequeña, cortada en trozos
 ¼ de kilo de espinacas cocidas
 2 cucharas soperas de ajo picado o 2 dientes de ajo picados
 1 cucharada de nuez moscada
 1 cucharada soperas de curry en polvo



1. Necesitas preparar previamente las judías cubriéndolas con agua en una gran olla y dejándolas en remojo unas 8 horas aproximadamente para ablandarlas.
2. Después escurre las judías en una perola grande, cuece las judías en 5 tazas de agua con la patata y la hoja de laurel durante 1 hora aproximadamente o hasta que estén muy blandas.
3. Entonces añade ½ taza de agua a las judías y añade la calabaza, el ajo, el curry en polvo y la nuez moscada.
4. Cuécelo durante al menos 30 minutos. La sopa quedará de un profundo y agradable color anaranjado y la calabaza estará tierna.
5. Añade las espinacas y cuécelo durante 15 minutos.

Nota: la taza se emplea como medida (con capacidad de 250ml) tanto para ingredientes líquidos como sólidos; la cucharada es una cucharada soperas poco colmada lo que corresponde a una capacidad de 20ml.

También se puede hacer una versión más simple y dulce de la sopa plomeek en tu procesador de comida electrónico (microondas) mezclando ½ kilo de calabaza entera en almíbar enlatado con una pequeña calabaza zucchini cocida y una patata dulce. Cuécelo todo hasta que obtengas una pasta. Añade leche entera, mantequilla, sal y pimienta al gusto y caliéntalo a medio fuego en una perola hasta que los sabores se mezclen. Poco antes de servir añade media taza de crema ligera y remueve. Puedes añadir también canela. Para 4 ó 6 personas.

La afición de Spock por la sopa plomeek es legendaria en toda la Flota Estelar, principalmente porque una vez le lanzó un cuenco lleno de sopa a la enfermera Chapel. A todos los vulcanos les gusta esta sopa. Es por esto que aprendí a hacerla. Esta versión es la de la enfermera Chapel, y difiere de la mía en algunos puntos importantes. Es un poco más cremosa y picante. ¿Cuál de las dos recetas es más vulcana? ¿La mía o la de Chapel? Tú debes juzgarlo. Sirve las dos a la vez en una cata a ciegas.



Sopa plomeek de la enfermera Chapel

Para 8 personas

1 taza de patata finamente cortada
5 tazas de apio cortado
4 tazas de zanahorias peladas y cortadas
1 taza (2 barras) de mantequilla
½ tazas de crema (opcional)
4 tazas de caldo (para los que no sean vulcanos, y por lo tanto vegetarianos, puede ser de pollo)
1 cucharada sopera de pimienta en grano
Sal a gusto

1. En una olla grande saltea la patata cortada muy lentamente en ½ taza de mantequilla.
2. Cuando la patata esté transparente, añade la 1/2 taza de mantequilla restante y las zanahorias.
3. Déjalas dorarse a fuego lento durante aproximadamente 30 minutos.
4. Una vez estén doradas las zanahorias añade todo el apio y continua cociendo lentamente durante 10 minutos aproximadamente hasta que el apio este blando.
5. Después añade el caldo, la pimienta y la sal y remueve.
6. Tápalo y deja la sopa hervir a fuego lento durante aproximadamente una hora.
7. Cuando este listo puedes añadirle crema o servir tal cual.

Nota: Si decides añadir la crema, entonces puedes añadir ½ taza en la olla, remueve y déjalo cocer durante 5 minutos o puedes dejar a los comensales que se sirvan individualmente la crema en sus tazones.

Sin embargo si no eres un gran cocinero o no tienes tiempo aquí te ofrezco una receta muy sencilla y rápida: en primer lugar cuece un manojo de apio. Añádele zanahorias envasadas para que tome un tinte anaranjado y calabaza enlatada para darle textura. Cuando este blando añade crema ligera y remuévelo. Puede servirse tanto frío como caliente.

Solo me queda desearles "*Bon appetite*"

Rico, rico, rico

El síndrome Cárpatos

Manuel Aguilar García

CAPÍTULO II

La multitud se aproximaba cada vez más; Picard miraba desesperado a todos lados, en busca de alguna solución ante lo que se le precipitaba.

—Solicito permiso para formular la orden que nos sacará de aquí —susurró T'Pak, mirando impertérrita a su alrededor—. No parece haber otro medio de escapar.

Picard no respondió; ciertamente, si ponían fin al programa, las posibilidades de encontrar a los desaparecidos se reducirían al mínimo, pero todas las puertas que pudieran hallarse detrás se mostraban herméticamente cerradas, mientras aquella extraña muchedumbre se aproximaba.

No había alternativa. Comenzó a pronunciar la orden cuando una voz estridente se elevó entre la suya.

Se trataba del viejo que habían vislumbrado entre la oscuridad; ahora, cantando una canción de taberna en un idioma que ninguno supo identificar, pese a los traductores que portaban ocultos entre sus ropas, sobresalió entre el gentío con una enorme jarra de cerveza entre las manos, repartiendo abrazos e invitaciones sin interrumpir la canción, en evidente estado de embriaguez.

Entonces los ojos achispados del anciano desviaron su atención hacia los tres viajeros. Por debajo de la suciedad de su barba rala y cabellos, y su mirada perdida, Picard creyó percibir algo familiar en aquel rostro, en aquellos pómulos salientes, en aquellos ojos azules.

Trastabillando, el viejo llegó hasta darse de bruces con B4, que se limitó a mirarle con curiosidad. Picard se adelantó para agarrarle y entonces el hombrecillo, sin dejar de sonreír y barbotear incoherencias, se puso a la altura de su oído susurrándole:

—Por el bien de su alma, capitán, no se le ocurra pronunciar ninguna orden, o caerán en una trampa de la que ya no podrán salir. ¡Vamos! —añadió—. ¡Sígueme! Hacia la izquierda hay una puerta medio rota; podremos huir por allí.

Sin tiempo para articular respuesta, casi mecánicamente, Picard, T'Pak y B4 corrieron en pos de su insólito salvador, al tiempo que la multitud, despertando del trance al que parecía haberles sometido el anciano, se lanzaba hacia ellos.

Rodeados por una barahúnda de gritos y maldiciones, el viejo y los tripulantes atravesaron un estrecho corredor, al final del cual una no menos reducida abertura mostraba un poco reconfortante fondo oscuro. El falso borrachín proporcionó una vigorosa patada a los restos de madera que aún quedaban en pie, e invitó a los demás a seguirle.

Picard y los demás no dudaron en seguir los pasos del viejo, no sin antes desembarazarse de algunos individuos que habían logrado adelantarse al resto; B4 se deshizo con facilidad de uno de sus adversarios alzándolo en el aire y arrojándolo contra los demás, mientras Picard y T'Pak hubieron de mezclar todo tipo de técnicas enseñadas en la Academia con otras propias e improvisadas sobre la marcha. Así, tras propinar un soberbio puñetazo al último de sus adversarios, Picard y B4 penetraron a través de la puerta, seguidos por T'Pak que, rompiendo las ligas y traillas de su indumentaria victoriana, hubo de demorarse unos instantes, aplicándole la pinza vulcaniana a una furibunda mujer que se lanzó sobre ella con una afilada estaca en la mano.

Con toda la rapidez que pudieron los tripulantes cruzaron la estancia, un pequeño salón—dormitorio apenas amueblado, y tan sólo iluminado por los rayos de una tormenta que acababa de iniciarse; frente a una deslustrada ventana les esperaba el anciano, formando una fantasmagórica silueta al fulgor de los relámpagos.

—Por aquí —les dijo, una vez llegaron a su altura, al tiempo que se apoyaba en la repisa de la ventana que había entreabierto—. No se preocupen; hay una balastrada alrededor del edificio. Si tienen cuidado y suerte podrán sostenerse.

“Si tienen cuidado y suerte”, pensó malhumorado Picard, cediendo paso a sus dos oficiales, mientras observaba como la jauría que les perseguía comenzaba a abrirse paso a través de la puerta. Sintiendo el roce de varias manos sobre sus ropas, saltó sin pensar en lo que encontraría al otro lado del vano; de no ser por el robusto apoyo de B4, habría perdido pie y caído irremisiblemente a lo largo de la resbaladiza cornisa.

Una vez logró recuperar el equilibrio, se apoyó en el borde exterior de la contraventana, al tiempo que T'Pak y el viejo hacían lo mismo desde el lado opuesto, neutralizando así la embestida de la muchedumbre, que desde el otro lado empujó y golpeó frenéticamente, en medio de un *pandemonium* en el que el retumbar de la tormenta se mezclaba con los gritos y aullidos rabiosos de los atacantes.

—No podemos permanecer mucho más tiempo aquí —exclamó el anciano, haciéndose oír a pesar del griterío—. Será mejor que saltemos. No se preocupen —añadió al ver la mirada de asombro por parte de Picard—, la altura no es demasiado elevada, y la tormenta habrá ablandado el suelo. Simplemente déjense deslizar hasta el extremo de la cornisa, y entonces salten.

Sin mediar más palabras, mostrando una agilidad inaudita, el viejo se soltó de su apoyadero y brincó hacia la oscuridad. Sin dudar, Picard hizo otro tanto y cayó detrás del anciano. Una astilla se partió en aquel momento, dejando paso a una pálida mano que, en forma de garra, trataba convulsivamente de agarrar a los viajeros que aún no habían saltado.

—Creo que lo mejor será seguir las instrucciones de ese hombre —exclamó B4, dejándose oír entre la cacofonía de la tormenta y los gritos del interior.

—No me atrevería a discutirsele, B4 —respondió la vulcana, casi ahogada por la incesante lluvia, mientras procedía a saltar.

Casi al unísono, los tres tripulantes pudieron ver por medio de los relámpagos, y observaron al anciano que a su lado se incorporaba desde el suelo. Éste los contemplaba con su sempiterna expresión burlona, que ahora adquiría un matiz mucho más siniestro.

—Hay un sótano frente a nosotros —dijo éste cuando llegaron a su altura, señalando a su izquierda—. Aquí podremos refugiarnos, al menos durante unos minutos.

Atisbando entre los relámpagos, los tripulantes observaron su enjuta figura, diríase una sombra entre sombras, manipulando el pomo de un portón rectangular anexionado a una de las fachadas del caserón. Por encima de éste, desde la ventana, comenzaban a atisbarse algunos rostros deformados por la furia, lo que hizo que el capitán y

los demás se apresuraron a ayudar al individuo, y así, tras un pequeño forcejeo, el pomo cedió y permitió el paso de los fugitivos a la oscuridad de sus entrañas.

Precedidos por la figura del anciano, que había improvisado una antorcha, el grupo bajó con toda la rapidez que pudo por unas inseguras escaleras de madera, que finalizaban en un suelo pajizo e impregnado de una fragancia no demasiado exquisita, que llenaba todos los rincones de una estancia plagada de toneles y muebles viejos.

—Dudo mucho que no hayan podido vernos —comentó T'Pak, haciendo uso de su disciplina vulcaniana para ignorar el olor—. Estamos arriesgándonos demasiado fútilmente.

—Oh, sin duda, alguno de esos salvajes de ahí fuera nos habrán visto entrar, mi joven dama —dijo el anciano, abriéndose paso entre el mobiliario, antes de que Picard pudiera interpelar nada—. Y respecto a lo del riesgo, me temo que no tienen opción.

—¿Quién es usted? —preguntó el capitán, mirando fijamente al desconocido, quien, desde hacía mucho le resultaba evidente, estaba muy lejos de la edad que pretendía aparentar—. ¿Y de dónde viene? ¿Cómo sabe quiénes somos?

—Quien sea yo, lo sabrán en su momento —respondió el extraño, sentándose sobre un sucio jergón—. Ahora lo mejor que podemos hacer en el escaso tiempo que tenemos es tratar de pensar cómo proseguir... —añadió, señalando con un significativo gesto de la cabeza el techo, a través del cual la horda dejaba otra vez oír su frustración.

—En cualquier caso, amigo, debería indicarnos algo sobre usted —insistió Picard, dirigiéndose al anciano, quien les observaba con su inamovible sonrisa—. No le recuerdo como tripulante de mi nave, y tampoco parece pertenecer a este mundo.

—Muy sagaz, mi capitán —rubicó el viejo, haciéndole un guiño—. Como dijo un poeta, soy un hombre de ninguna parte, un extraño en cualquier sitio; ese es mi destino, y ahora el nuestro es salir de aquí. Las bestias ya han olfateado a su presa —finalizó mientras el techo parecía hundirse ante una violenta sacudida de muchas manos—. Los tendremos aquí ahora mismo. ¡Vayamos por aquí!

Una amplia abertura surgió repentinamente tras la espalda del viejo, ante la sorpresa general. ¿De dónde había salido ese túnel? Hacía un momento no había nada tras ellos y, de pronto, se brindaba tal salvoconducto.

—Esta tierra guarda muchas sorpresas, dama y caballeros —declamó el anciano, mientras penetraba en la cueva—. Ahora, si no quieren ser pasto de carnívoros, síganme.

No parecía haber otra opción, aunque ninguno de los tres confiaba demasiado en las palabras y acciones de aquel enigmático individuo. Tras un breve intercambio de miradas, entraron en el túnel, tan sólo iluminado por la improvisada antorcha. Así, en la titilante penumbra, avanzaron apresuradamente, huyendo de la muchedumbre, cuyos gritos iban haciéndose menos audibles a medida que iban profundizando en el pasadizo.

—No teman, caballeros. Pronto cruzaremos este umbral, porque nos adentramos a la morada de los fantasmas, más allá del puente.

—Puente a capitán. Aquí el primer oficial Madden; le ruego que se comunique con nosotros. Hay serios problemas en la nave.

¿Cuántas veces había realizado ya esa llamada? No lo sabía, hacía tiempo que había perdido la cuenta, y en cualquier caso, aquel era el menor de sus problemas.

Como oficial al mando de la nave en ausencia del capitán, no podía haberse encontrado en aquella ansiada posición en peor momento; sabía que tal cargo implicaría problemas, pero nunca hubiera imaginado que tendría que gobernar una nave prácticamente vacía.

En efecto, más de la mitad de los tripulantes había desaparecido, literalmente: habían entrado en la holosección a pesar de los arrestos de las fuerzas de seguridad, y ya no reaparecieron. Ahora, Madden se encontraba frente al panel de navegación haciendo el trabajo de varios hombres.

—Señor, una llamada desde enfermería —informó en ese momento Cavendish, el oficial de comunicaciones, quien, por fortuna, aún se mantenía en su puesto—. Es el teniente Worf. Dice que es urgente su presencia allí.

—Voy para allá —respondió Número Uno, apresurándose hacia la sección indicada.

Al llegar encontró un caos que le recordó el momento en que el capitán se había internado en la holosección. Frente a la puerta abierta de la enfermería, el klingon agarraba a dos oficiales heridos rodeado por un grupo que apenas podía sostenerse en pie, y no obstante pugnaba por entrar en la sección. A su alrededor, el enfermero Kato trataba de contenerlos y atender a los que podía, no sin llevarse algún otro golpe en el intento.

—¿Qué ocurre aquí, teniente? —inquirió el primer oficial irguiéndose ante Worf, y agradeciendo en su fuero interno que no estuviera allí el capitán.

—Son algunos de los que no pudieron entrar en el holodeck —respondió el interpelado—. Como temía, la situación se desbordó, y muchos tripulantes han quedado malheridos al pretender entrar sin conseguirlo. Y ahora quieren ser curados de cualquier modo para volver a intentarlo. Han olvidado su dignidad y quiénes eran.

—Sí, teniente, lo sé —dijo Madden meditabundo—. ¿es consciente de la dificultad de la situación?

—Para un klingon nada hay trivial, señor —respondió Worf con énfasis, aumentando su presa sobre los dos oficiales que mantenía agarrados—. Apenas contamos con fuerzas de seguridad, en todo caso, y un enfermero desbordado.

—Exacto —confirmó Número Uno, observando al enfermero oriental, que apuntaba con un faser hacia el tumulto mientras trataba de atender a uno de los heridos—. ¡No, espera! ¿Cómo no se nos ocurrió? Pongamos en activo el programa médico holográfico. Ordenador, activación de doctor holográfico.

Ante ellos, el aire pareció fluctuar como en una carretera en pleno agosto, y de inmediato se materializó una figura masculina, alta, con uniforme de la Federación, y luciendo una prominente calva; miró a su alrededor con una especie de aprensión en el rostro que inquietó a Madden.

—Bienvenido a bordo, doctor —casi titubeó aquél, acercándose al médico con afabilidad. No hace falta que especifique la naturaleza de la emergencia, lo puede apreciar; estamos al límite.

—Así... así parece —titubeó, este sí, el doctor—. Pero... tengo que agradecerle... primer oficial, que me haya traído hasta aquí.

—¿Qué le ocurre? —preguntó Madden, quien veía un personaje muy distinto del que conoció al iniciar su misión en la Enterprise; siempre tuvo un carácter nervioso, según le habían indicado, pero nunca había exteriorizado una inquietud tan palpable como la que manifestaba en esos momentos—. ¿A qué se refiere?

—A la esclavitud, a la ausencia de... Pero no hay tiempo que perder, estos hombres necesitan mi ayuda. ¿Estamos bien de mantenimiento? ¿Disponemos de lectores, tricorders... toda la tecnología necesaria?

–Eso se lo responderá Mako, el enfermero a su disposición. Es la única ayuda con la que podrá contar – respondió Número Uno, sorprendido ante aquella reacción.

–¿Debo entender entonces que sólo cuento con un enfermero para contener a esa turba que se oye ahí fuera?

–Con él, y con el teniente Worf –respondió Madden intercambiando una mirada con el klingon–. Créame, contará con un apoyo importante...

–Con eso cuento –dijo el doctor, acercándose hacia uno de los oficiales que Worf había traído–. Este hombre ha recibido una buena paliza, y algunos golpes parecen dados con técnicas muy concretas –añadió, mirando fijamente al klingon y al primer oficial.

Haciendo caso omiso a la crítica implícita en aquella observación, los dos oficiales salieron a empujones hacia el pasillo, recibiendo más de un golpe en el intento.

–Dígame, teniente –interpeló Madden–. ¿Qué es lo que siente respecto a estos hechos? ¿Cómo es que se mantiene aquí?

–No sabría decirle, señor. Pero la atracción cada vez es más fuerte. Sin embargo... Sé cuál es mi deber.

–Resista todo lo que pueda, teniente –concluyó Número Uno, pulsando su intercomunicador–. Primer oficial Madden a ingeniería. Teniente LaForge, ¿cómo van las cosas por ahí?

–¿Señor? –respondió la voz de Geordi, tan titubeante como la del doctor–. Aquí tenemos muchos problemas. Prácticamente me había quedado solo...

–¡Teniente, no sabe cómo me alegro de saber que continúa ahí! –exclamó Madden, arrepintiéndose al instante de aquella muestra de debilidad–. Casi toda la tripulación ha desaparecido. Pero me ha hablado en pasado... ¿Quiere decir que sus hombres han regresado ya?

–Pero... –murmuró Geordi, con un tono que fue pasando de la duda al asombro–. Señor, pensé que le habían destituido...

–¿De qué me está hablando? Teniente, no es momento para bromas.

–¿Bromas? –inquirió, ahora con mayor asombro, la voz de Geordi–. El primer oficial Riker y la consejera Troi se han personado aquí, y están detrás de mí en estos momentos. Dicen que han regresado para ocupar sus puestos...

–Teniente LaForge, por favor... Esto es muy serio. La nave está en gravísimo peligro; casi toda la tripulación ha sido como engullida por el holodeck y no puedo comunicarme con el capitán. Usted es un experto en holografía ¡y debe ayudarme!

–¿Cómo es posible? ¡El capitán Picard acaba de entrar!

–Acabe de entrar por este pasillo, capitán Picard –soltó el anciano–; parece que pronto podremos tomarnos un respiro...

Caminando casi a ciegas, Picard recorría la negrura del angosto túnel tan inesperadamente descubierto; avanzaba a la máxima velocidad que podía, ya que su misterioso guía no se molestaba en darles respiro ni indicación alguna, salvo cuando el pasaje se estrechaba o bifurcaba en alguna de las tenebrosas ramificaciones que la antorcha dejaba entrever de vez en cuando.

Hacia tiempo que el peligro de la multitud parecía haber desaparecido, pero el falso anciano no había disminuido su velocidad, impidiendo toda comunicación entre los fugitivos. Picard sólo se apercebía de la presencia de B4 y T'Pak por el eco de sus pasos, detrás de él, y la respiración entrecortada de la vulcana, respiración que se acentuó cuando debieron agacharse para entrar en un pequeño pasadizo cuya abertura al capitán se le antojó minúscula, mucho más cuando se vio obligado a reptar, y la solidez del suelo desapareció bajo su pecho, sustituida por un fango oleaginoso. El capitán no quiso ni pensar qué sería aquello que de vez en cuando gustaba deslizarse alrededor de su cuello y todos los recovecos de su cuerpo.

De pronto una pequeña luz circular surgió frente a ellos, engrandeciéndose paulatinamente, hasta dominar todo el campo de visión: habían penetrado en una cueva. Entrecerrando los ojos, deslumbrado, Picard percibió una especie de gruta natural, iluminada con mil destellos producidos por estalactitas que parecían querer alcanzar el suelo. Ante aquel espectáculo, desvió la mirada hacia un lado, encontrándose con el extraño guía de pie, apoyado en la entrada a la cueva, mirándole con su sempiterna pose sardónica.

–Mis disculpas, capitán, por el silencio y las prisas, pero créame, era del todo necesario; no podíamos permitirnos aún el riesgo de hacernos oír: estos túneles producen mucho eco y hay oídos demasiado sensibles.

»Huelga decir –añadió el extraño, mirándose a sí mismo– que siento igualmente lo deplorable de nuestro aspecto. Pero tendremos que soportarlo: nada de indicaciones al ordenador por ahora.

–Usted dijo que llegaríamos más allá del puente –comentó T'Pak, observando los restos de su disfraz, ahora convertido en una grotesca masa de sucio color marrón salpicado de manchas oscuras, mientras B4 daba un manotazo a dos enormes ciempiés que se empeñaban en deslizarse sobre sus piernas–. ¿Debemos entender que se trata de una metáfora?

–Sería una suposición lógica, pero no aquí, mi bella dama de Vulcano –respondió el individuo, inclinando la cabeza en un gesto de cortesía–. No, hablaba en sentido literal. Pero vengan conmigo; su capitán tiene razón. Tienen derecho de ver algo de claridad en la trama.

Acto seguido se adentró en un pequeño corredor formado por hileras de estalactitas y aglomeraciones rocosas semejanando formas de animales, indicándoles con un gesto de la mano que le siguieran. Picard, que ante la evidencia había renunciado por el momento a tratar de averiguar quién era aquel sujeto y cuánto sabía sobre ellos, no puso objeciones y los tripulantes no tardaron en dar alcance a su guía.

–Como les decía, empleaba términos literales –continuó explicando calmadamente el misterioso preceptor–. Estamos bajo el Paso de Borgo, donde los fantasmas salen al encuentro del viajero. Al menos, según reza en la inmortal novela que inicialmente el doctor Schnauer recreó.

–¿Schnauer? ¿El doctor Carl Schnauer recreó todo esto? –La pregunta procedía de B4, curioso e interesado.

–Así es. El doctor es un apasionado de la vieja novela victoriana terrestre, según me afirmaba la oficial Soran cuando le consideraba un sueño inalcanzable –afirmó T'Pak–. No resulta extraño, por tanto, que se recree con las sensaciones que en su momento le produjo su lectura.

–Conozco esa afición del doctor –dijo Picard a su vez–. Sin embargo, esta derivación que hemos sufrido no tiene nada que ver con ninguna edición existente, que yo recuerde.

–Puede que la causa se deba a un reajuste forzoso de los parámetros –especuló B4–. Quizás debido a nuestra vestimenta. Todo empezó, no lo olvidemos, cuando establecimos contacto en la taberna.

–Una suposición un tanto irrelevante, si me permite la expresión –dijo T’Pak con indiferencia–. Sobre todo si hablamos de hologramas que se rigen exclusivamente según directrices exteriores, e interactuando con nuestro propio comportamiento. La irregularidad no debe estar, por tanto, ahí, sino en la propia creación del programa.

–Pueden abandonar sus disquisiciones, señores –anunció el extraño, deteniéndose ante una enorme cavidad circular frente a la cual finalizaba el camino.

»Como decía, estamos siguiendo las líneas trazadas de una novela. El problema es que esas líneas han sido desviadas, se han ramificado, y esas ramificaciones han dado lugar a otras., que a su vez siguen reproduciéndose de esta forma...

Tras decir esto, hizo un gesto con la palma de la mano frente a la cavidad, en cuyo centro comenzó a surgir otro círculo cada vez más brillante y amplio. Ante los fascinados ojos de los tripulantes surgieron delgadas líneas purpúreas a partir de este punto focal, de las cuales surgieron otras más pequeñas, y así sucesivamente hasta ocupar todo el espacio de la concavidad en lo que parecía una impenetrable red de oro brillante.

–Una telaraña perfecta, como ven –explicó el individuo, señalando hacia el centro del torbellino–. Una telaraña que representa exactamente el mundo en el que tan audazmente han entrado; este centro que ven aquí es el inicio, el nexo del cual todo ha surgido y todo depende. El resto, el cuerpo de la red que se alimenta y crea a sí mismo, son pliegues similares a las dimensiones espacio–temporales que se hallan en su propio espacio–tiempo, pero mucho más tangibles, más franqueables, aquí en el universo holográfico. Una deliciosa ironía, ¿no les parece?

–¿Mi tripulación, entonces, se halla atrapada en estos pliegues? ¿Es por eso por lo que no hemos visto a nadie hasta ahora? –preguntó Picard, sin obtener respuesta.

–Y la clave para desenredar la madeja estaría en el nexo... –especuló T’Pak mirando fijamente el brillante punto luminoso.

–Exacto, querida; por mucho que haya cambiado, no dejamos de estar sometidos a las directrices de una novela. Hay que seguir, por tanto, los pasos especificados por el autor. Por consiguiente, saldremos al Paso de Borgo que nos espera arriba y lo cruzaremos hasta llegar al nexo... ¡Aquí!

Al decir esto, dibujó con su dedo índice la forma de un castillo medieval en el dorado centro.

¿Qué está sucediendo? ¿Qué insinúa el misterioso anciano? ¿Quién es en realidad? ¿A quién pertenece ese castillo? ¿Qué nuevas sorpresas deparará el universo holográfico recreado? ¿Dónde está el resto de la tripulación del Enterprise? ¿Conseguirá Worf escapar a la seducción del holodeck? ¿Qué teme el doctor?

...CONTINUARÁ

La Saga de Spock

Juan Teruel (CSTSE)

Capítulo 1 Batalla final

- Capitán, nuestras defensas están bajando
- Me doy cuenta de ello, señor Spock... ¡Scotty, dime que puedes arreglarlo!
- ¡Los motores saltarán si lo intento! ¡No puedo darle más potencia!
- Maldita sea, no puedo acabar así.
- ¡Pájaro de presa virando! ¡Nos tienen cogidos!
- ¡Señor Sulu, acción evasiva!, ¿Aguantarán los escudos, Spock?
- Están al 0,1 % capitán, resistir un impacto en estas condiciones está más allá de nuestras posibilidades.
- Entonces sólo podemos huir... Señor Scott, desvíe la energía restante a los sistemas de propulsión. Chekov, trace un rumbo que nos saque de aquí.
- Capitán, han disparado.
- ¡Hiperespacio! ¡Ahora o moriremos todos!
- ¡Es tarde, demasiado tarde!

Una ráfaga de luz verde cruzó el espacio, apuntando al mismo corazón de la sala de reactores del Enterprise. Justo en ese momento, el capitán Kirk se despertó envuelto en un sudor frío.

- Esta vez estuvo muy cerca. Me pregunto por qué estas malditas pesadillas tienen que ser tan reales.

James T. Kirk, oficial retirado de la Flota Estelar, dos veces ascendido a Almirante, odiaba mirarse al espejo. Sus más de cincuenta años apenas se intuían en su reflejo, pero él veía cómo su juventud se había esfumado sin dejar señales aparentes. No le importaba su aspecto, sino el hecho de ver a esos nuevos oficiales, tan parecidos a él en sus primeros tiempos que ahora lo trataban como si fuera una pieza de museo. El vértigo de la jubilación lo había atrapado por un tiempo... las conferencias, los homenajes... cientos de recepciones sociales, multitudes de ojos que no perdían detalle del último de sus gestos... Y ahora nada.

- Asímelo, Jim, después de tanto tiempo, has sido derrotado. - Y así era, ni el propio James T. Kirk había logrado dominar al tiempo, el enemigo de la batalla final.
- Bueno, creo que iré a pasear un poco. - En realidad lo que le apetecía era ir a casa de Bones y salir a tomar algo, pero se supone que los ancianos no hacen esas cosas. Además, a Bones no le había hecho ninguna gracia la reciente boda de su hija.

- Hola Bones. - Jim había ido a pasear, pero por alguna misteriosa razón acabó frente a la puerta de su inseparable Leonard McCoy.
- ¿Qué tal, Jim? ¿Vienes a echar un poco de sal en las heridas de este pobre viejo?
- Vamos, vamos, debes asumir que tu hija es una mujer adulta, y si ha decidido casarse con Seget, seguro que hay una buena razón.
- ¡Por supuesto que la hay!, ¡quiere matarme!
- Vamos, Bones, ¿cómo puedes decir eso!?
- ¿¡Que cómo puedo!?
- Yo creo que exageras un poco la situación.
- ¡Venga ya, Jim!, ¿en serio crees que mi hija está convencida de que casarse con un maldito Vulcaniano de orejas puntiagudas va a mejorar la salud de su padre?
- Recuerda que se conocieron en la facultad de medicina, a dónde muy probablemente la empujaron tus continuos consejos.
- Lo recuerdo, y daría un brazo por volver atrás en el tiempo y hacer que se dedicase a algo menos peligroso, como extraer Dilitio en alguna mina de Klingon.
- Vamos, Bones, salgamos a algún lado. Te invito a una cerveza, pero sólo si tu mal humor se queda en casa.
- Está bien, lo intentaré.

Unos minutos más tarde, la cerveza romulana había hecho desaparecer los peores síntomas del "Síndrome del Padre Contrariado" (la modesta aportación de Jim Kirk al desarrollo de la Psicología).

- Nos estamos haciendo viejos, Jim.
- ¿Quién lo dice?
- Lo dicen mis huesos, y también los tuyos lo harían si tú te pararas a escucharlos. Nosotros nos acostumbramos a modelar esta galaxia, y ahora sólo podemos ver cómo otros han ocupado nuestro lugar en el torno.
- Sí, supongo que así es... Pero de todas formas me gusta pensar que una parte de nuestro equipo aún sigue allá arriba.
- ¡Ah, sí!, el bueno de Hikaru no lo tuvo nada fácil después del sabotaje de Scotty, pero ha podido darle una reputación a la Excelsior.
- ¡Y Chekov!, Dios sabe que ese muchacho no nació para mandar una nave estelar, pero ya no quedan navegantes como él.
- Es una auténtica paradoja: el Enterprise-B no es tan distinto al nuestro, un Sulu al timón y Pavel donde siempre ha estado...
- Sólo faltamos nosotros, y te aseguro que daría cualquier cosa por volver...
- ¡Yo no! Ahora que no tengo que hacerte de niñera, prefiero que mis átomos sigan en su sitio, y no esparcidos por el espacio.
- Sí, fueron buenos tiempos, ¿no crees?

- Cierto, nunca lo olvidaré... ¿Has ido alguna vez al Enterprise?
- No, no creo que pudiera soportar verla convertida en un escaparate. Esa nave está hecha para volar, no para pasar sus días anclada a millones de kilómetros de la acción.
- Tienes razón, Jim, pero quién querría encargarse de esa nave... no, Jim, el peso es demasiado para cualquiera.
- Spock podría haberlo conseguido, él es capaz de entrenar a cualquiera. Si no nos hubiera abandonado ahora habría dos Enterprise en el espacio...

El silencio se hizo entre los dos hombres. Spock, nada más jubilarse, había partido hacia Vulcano, y cuando estaban a punto de cumplirse veinte años de su marcha, ni un sólo mensaje había llegado hasta sus oídos. Bones no lo sabía, pero Jim creía a Spock atrapado en alguna extraña tradición vulcana... de haber sabido que estaba en lo cierto, lo habría dejado todo para reunirse con él.

Momentos después, Jim retomó la conversación:

- Bones, hay algo que me preocupa, y quisiera contártelo, pero sólo lo haré si me escuchas como amigo, nada de conversaciones paciente-doctor, ¿de acuerdo?
- ¡Vaya!, debe ser algo realmente grave. De acuerdo, dejaré a un lado mi maletín... ¿De qué se trata?
- Hace dos semanas que tengo pesadillas. Son muy extrañas, todas diferentes, pero siempre hay dos cosas que se repiten: Estamos en el Enterprise, en medio de un combate. Siempre lucho hasta el final, pero siempre acabo llegando a un punto límite en el que me despierto bañado en sudor.
- Bien, cada vez que hablo contigo me arrepiento un poco más de no haberme dedicado a la psicología... Jim, tienes que afrontar algo, tú has ganado siempre, pero ya ha llegado la hora de que te enfrentes a la posibilidad de perder, o al menos de no ganar. Yo aceptaré la boda de mi hija con el tiempo, y tú deberías hacer lo mismo.
- Pero yo no tengo hijos.
- No Jim, me refiero a que tú también debes afrontar el hecho de que ya ha pasado el tiempo en el que éramos nosotros los que tomábamos las decisiones.
- Tal vez tengas razón, Bones, pero me será muy difícil.
- Por supuesto, si no, no serías James T. Kirk... Bueno, tengo que irme, pero te veré un día de éstos, ¿De acuerdo?
- De acuerdo, Bones, hasta la vista.
- Hasta la vista, Jim.

Bones había perdido su batalla final, y ahora Jim sabía que tenía que hacer lo mismo. Y tenía que hacerlo porque la única forma de ganar esa batalla es... perderla.

Capítulo 2 Emergencia

Nada más llegar a casa, Jim se encontró con la suave voz del ordenador: "Tiene un mensaje de prioridad Uno". Ni la voz deliberadamente sedante que habían programado podía ocultar la trascendencia de las palabras. Prioridad Uno significaba que o bien la Galaxia se estaba cayendo a pedazos, o que alguien necesitaba urgentemente de Jim Kirk. Por un momento deseó que fuera lo primero.

- ¿Es el mensaje en audio o en vídeo?
- En audio, Almirante, vía Flota Estelar.

Tal vez la Galaxia se caía a pedazos después de todo. Jim se sentó y se alegró de no tener que recurrir a su frasco de Retinax VI. Por fortuna, los médicos habían conseguido dar con una fórmula a la que no era alérgico, pero aún así usarlo le hacía sentirse demasiado mayor.

- Reproducción.
- Almirante... Jim...
- ¡Spock!
- ¿Desea seguir escuchando el mensaje?
- Sí, vamos, vamos, no te he hecho parar.
- Me resulta muy difícil dirigirme a usted en estos momentos, pero necesito urgentemente que venga a Vulcano. Se podría decir que es un asunto de vida o muerte. La Flota Estelar me ha permitido garantizarle dos pasajes en la primera nave disponible. Por favor, póngase en contacto con el Almirante Frederick lo más pronto que pueda... Le espero, Jim.
- Fin del mensaje. ¿Desea escucharlo de nuevo?
- No, establezca comunicación con el Almirante Frederick, por favor.
- En proceso... ¿Audio o vídeo, señor?
- Como sea, da igual.
- El modo "como sea" no está disponible, por favor, escoja otro.
- ¡Vídeo!
- Espere, por favor.

Al momento apareció el rostro de un joven de unos treinta años, con el pelo impecablemente arreglado y su uniforme de Almirante como si acabara de salir de la fábrica.

- Buenas tardes, Almirante, soy...
- Sé quién es usted, Almirante Kirk. El Capitán Spock me avisó de que se pondría en contacto conmigo. ¿Para cuando desea los pasajes a Vulcano?
- Quiero la próxima nave.
- Contaba con ello. El Doctor McCoy le esperará en el Muelle estelar, se ha negado a ser transportado, así que le hemos asignado una lanzadera.
- ¿El Doctor McCoy?
- Sí, llegó antes a casa y ya ha recibido el mensaje.
- ¿Viene alguien más?

- La oficial Uhura y el Capitán Montgomery Scott se encuentran ya a bordo de la nave. Insistieron en esperarle.
- Muy amable por su parte... Muchas gracias, Almirante.
- Una cosa más, Almirante Kirk.
- Dígame.
- Todos ustedes son miembros jubilados de la Flota Estelar, pero esta tiene el carácter de una misión oficial. Utilizarán una Nave Estelar, así que le ruego que se presente de uniforme.
- Será un placer, Almirante. Kirk fuera.

El uniforme le estaba ya muy justo, y distaba mucho de dar el aspecto impecable de cuando el Enterprise era "La nave de Kirk", pero no le importaba demasiado, se sentía bien. Llegó al centro de transportación de la Flota, donde todos los soldados le saludaron con auténtico respeto a pesar del inconfundible aspecto de oficial retirado que tenía. Segundos después se materializaba en la sala de transporte de una nave, en el Muelle Estelar. Un joven alférez le saludó (todos le parecían jóvenes ahora).

- Permiso para subir a bordo, Alférez.
- Permiso concedido, Almirante Kirk. Bienvenido a bordo.
- Gracias, Alférez, lamento parecer descuidado, pero ¿Qué nave es ésta?
- La H.M.S. Bounty.
- El nombre me resulta familiar, pero no creo conocerla.
- No puede hacerlo, esta es una nave experimental y mantenida en completo secreto. Sólo los Almirantes en activo y su tripulación conocemos su existencia, señor.
- ¿Entonces por qué me resulta tan familiar el nombre?
- Así fue como llamaron usted y su tripulación al pájaro de presa Klingon capturado en el Planeta Génesis.
- No sé si sentirme halagado o confuso por ese nivel de conocimiento sobre mi vida...
- Aquí está el turboascensor. Señor. En el puente le espera el resto de la tripulación y sus compañeros. Mi nombre es Sisko, si necesita algo, llámeme.
- Gracias, Señor Sisko.

Nada más entrar en el turboascensor, se fijó en el plano de la nave, que parecía tener la distribución propia de una nave de clase Galaxia. Por supuesto no se podía ver gran cosa, pero le gustaba contemplar cómo toda una categoría de naves estelares se había desarrollado a partir de "su" Enterprise. Podía sentirse orgulloso, y lo estaba. Las puertas se abrieron, y allí estaban Uhura y Scotty .

- Buenas tardes, Almirante. Es un placer volverle a ver.
- Lo mismo digo, Scotty, ¿qué tal la jubilación?
- Bueno, dicen que todo es soportable con una bella mujer a tu lado.
- Cállate, Scotty. -Dijo Uhura con una media sonrisa.
- ¿Qué le parece la nave, Almirante?
- Lo cierto es que apenas sí he visto dos pasillos, la sala de transportación y ahora el puente. No es mucho para juzgar.
- Nosotros sí hemos tenido tiempo de echarle un vistazo a la sala de máquinas.
- Tú siempre sabes dónde llevar a una chica.
- Tú ya no eres ninguna chica.
- Cállate ya, Tob
- ¿Tob?
- Sí, Jim, es una palabra de la antigua jerga escocesa. Significa "Enorme Gordo", si mal no recuerdo.
- Bienvenido a bordo, Doctor.
- Gracias, Scotty, no hay nada como un paseo en lanzadera para hacerse una auténtica idea de cómo es realmente una nave.
- ¿Y cuál es su diagnóstico, Doctor?
- Es una lata de conservas magnífica, Scotty.
- ¡Siempre será usted el mismo!
- ¡Puede apostar a que sí, Scotty!
- Aquí viene el Capitán.

El Capitán Andersson era un hombre muy alto, de unos treinta años aproximadamente, y su cabello totalmente rubio confirmaba lo nórdico de su apellido.

- Caballeros, Señora... es un placer tenerles a bordo. Confío en que encontrarán su viaje confortable.
- Gracias, Capitán. Creo que ya conoce la urgencia de nuestra misión.
- Por supuesto, Almirante. Estamos listos para partir. Si quieren ocupar sus asientos.
- Preferiría estar en la sala de máquinas, si es posible.
- Por supuesto, señor Scott, allí será bienvenido en cualquier momento.

Scotty dio las gracias y salió del puente como si la maniobra dependiera de que él llegara a tiempo a la sala de máquinas.

- Le daremos un minuto al Señor Scott, más que de sobra. Mientras tanto, siéntense.
- Tiene usted una bonita nave, Capitán Andersson.
- Gracias, Doctor, espero que muy pronto se convierta en el orgullo de la Flota... Con el permiso del Enterprise-B, naturalmente.
- Es usted muy considerado, Capitán.
- Sólo sincero, Capitán Uhura... Preparados propulsores de popa.
- Preparados, Capitán.
- Avante un cuarto de potencia impulsora.
- Potencia impulsora un cuarto.

La nave empezó a moverse sin esfuerzo, el movimiento sólo se podía notar por el avance de la estructura bajo la que se encontraban. Sin ruido, con inquietante suavidad, el H.M.S. Bounty hizo su bautismo en el espacio.

- Tal vez desee ver la nave desde fuera, Almirante.
- Gracias, Capitán, estaba a punto de pedírselo.
- Vista exterior.

El Bounty era una gran nave, mucho más majestuosa de lo que ninguno de ellos había imaginado. El puente se hallaba en la parte superior del disco, común a todas las naves de combate de la Federación. Sin embargo, este era mucho más grande de lo acostumbrado, y las dos unidades de propulsión WARP se encontraban a su misma altura. Un ligero gesto del capitán Andersson cambió el ángulo de visión, y ahora apareció ante ellos la parte inferior de la nave. Fue entonces cuando pudieron comprobar que bajo el casco principal se hallaba una estructura cilíndrica desde la cual partían los soportes para los propulsores.

- Una nave espléndida, capitán... ¿Cuál es su dotación?
- Somos seiscientos ochenta tripulantes, setenta y cuatro de tripulación. El Bounty es la mayor nave que nadie en la Flota haya visto.
- Bueno, Creo que V'ger podría discutir esa afirmación capitán.
- ¿Cómo dice, doctor?
- Creo que el doctor se refiere a una nave viviente que una vez nos encontramos. Su campo de fuerza media ochenta y dos unidades astronómicas.
- No bromee conmigo, Almirante.
- No lo hace, capitán, se lo aseguro.
- No se preocupe, Uhura, vamos a ver si el capitán es tan amable de permitir que le gastemos una broma al señor Scott.
- Por favor, Almirante, tiene toda mi atención.
- De acuerdo... Aquí Puente a Sala de Máquinas... Señor Scott, ¿está usted ahí?.
- Aquí Scott.
- Scotty... ¡Pon la WARP doce!
- Almirante, creo que su jubilación le ha afectado al juicio...
- Scotty, sólo...
- ... ¡Poner menos de WARP quince es un insulto a estos motores!

La carcajada fue generalizada en todo el puente. Cuando la calma empezó a volver, Kirk continuó.

- Muy bien, Scotty, deme todo lo que pueda.
- Lo haré, Almirante.

Scott no bromeaba. La Bounty entró en el hiperespacio, moviéndose entre las estrellas como los antiguos barcos de vela cortaban la superficie del mar. Kirk sentía envidia... No por la nave, sino porque sentía que el capitán Andersson era lo que a él le gustaría ser, un joven oficial con toda una vida por delante, dispuesto a hacer historia... o a convertirse en parte de ella.

- Es una nave magnífica, capitán. Confío en que usted además la haga grande.
- No entiendo, capitán.
- Bueno, capitán Andersson, el capitán Kirk tiene la teoría de que las naves no son "grandes" hasta que no tienen una historia detrás que lo justifique.
- Gracias, doctor... En ese caso, espero que mi nave llegue a ser tan grande como el Enterprise.

En aquel momento, el capitán Kirk perdió su sonrisa, y no la recuperó hasta algún tiempo después. La conversación cambió a otros temas y luego la rutina del viaje invadió la nave.

Capítulo 3 Vulcano

El calor era intenso, incluso en el interior del edificio, el ambiente hacía que Kirk y los demás desearan llenar de aire sus pulmones más allá de la capacidad humana, pero la tenue atmósfera de Vulcano no lo permitía. Rara vez había visitas de terrícolas al planeta, y todos podían imaginar lo incómodo que Spock debió sentirse todos aquellos años a temperatura terrestre.

- No entiendo cómo Amanda consiguió sobrevivir en este planeta tantos años.
- El cuerpo humano está hecho de hierro, Bones.
- Entonces debo tener kilos de herrumbre en los huesos, Jim.
- Y serrín en la cabeza, no te quejes.

Un vulcano al que nunca habían visto entró en la sala, y sin decir nada les invitó a que le siguieran. Al traspasar la puerta descubrieron una galería subterránea, y la siguieron en silencio... Pocos metros más allá, el pasaje se hizo más grande, y una enorme puerta de algún material parecido al Bronce les cerró el paso. Su guía, impassible, tomó un mazo enorme, y con él golpeó tres veces la puerta.

- Veo que siguen tan ceremoniosos como siempre.
- Algunas cosas nunca cambian, doctor –dijo Sulu.

Cuando aún retumbaba el último golpe, la puerta se abrió sin ruido, y su guía los introdujo en la estancia. Se encontraron en una especie de recibidor, y allí los dejó el vulcano, indicándoles una pequeña puerta abierta, aún sin demostrar si podía hablar o no. Como si aún estuvieran de servicio, fue Kirk el que se adelantó, y al entrar fueron saludados por una voz familiar...

- Buenas tardes, capitán... Doctor, les estaba esperando... a todos ustedes.

La voz era lo único reconocible. Todos hubieran esperado que saliera de un vulcano alto y de cara impassible, pero ahora salía de un anciano calvo que yacía en una cama. Completamente inmóvil, tan sólo su voz recordaba la fortaleza que una vez tuvo.

- Spock, ¿es usted?
- Sí, capitán... Lo que queda de mí.
- ¿Qué le ha pasado, Spock?
- Usted es médico, doctor, pero imagino que nunca oyó hablar del Síndrome Seleya, ¿me equivoco?
- ¿El Síndrome Seleya?
- Sí doctor. Es el equivalente a la enfermedad de Alzheimer, o más bien su complementario, puesto que sólo el cerebro sigue funcionando como antes en los afectados. También se diferencian en que aún no existe cura para el Síndrome de Seleya.
- El Alzheimer era producido por una degradación en las células neuronales, durante siglos se consideró simplemente como envejecimiento prematuro... ¿Cómo se interpreta este Síndrome?
- Verá, doctor, esa es la razón de que mi enfermedad siga siendo incurable. Después de décadas de investigación, nadie sabe su origen exacto. Por fortuna, su incidencia es mucho menor que la del Alzheimer.
- ¿Qué significa "mucho menor"?
- Verá, señor Scott, en los últimos cuarenta años, yo soy el tercer enfermo al que se le diagnostica el síndrome.
- ¡Eso es terrible!
- No, Uhura, debo reconocer que la enfermedad ha conseguido lo que mi padre no pudo hacer en toda su vida. Por fin he decidido ocuparme de las propiedades de la familia. Lo que una vez fue llamado "Pater Familias", es sólo un título honorífico en Vulcano. Mis obligaciones son más sociales que físicas, y para el resto de los asuntos están los hijos.
- Pero Usted no tiene hijos
- ¡Saat!

Un joven entró en la sala, y tras una profunda reverencia, se colocó a los pies de la cama.

- ¿Sí, padre?
- Deseo presentarte a mis camaradas durante mi estancia en la Flota Estelar. Estos son Kirk, el capitán del Enterprise, Uhura, Sulu, Chekov, Scott... Y por supuesto, el doctor McCoy. A ellos debemos nuestro futuro.
- Capitán, le debo mi vida y la de mis padres. También a los demás me une una deuda de gratitud. Considérenme a su servicio.
- Se lo agradezco, Saat, pero realmente me cuesta demasiado imaginar que es usted hijo de Spock. No me pida también que acepte haberle salvado la vida... ¡Si ni siquiera le conozco!
- Evidentemente, todos saben que Saat es mi hijo, pero seguramente ignoren el nombre de su madre. Por favor, permítanme que se una a nosotros.

Entonces se abrió una cortina, y entró una mujer alta, cuyo rostro todos conocían.

- ¡Saavik!
- Saludos, es agradable volverles a ver después de tanto tiempo.
- Spock, creo que nos debe una explicación.
- Sí, señor Sulu, se la debemos los tres... Todos saben que mi cuerpo fue regenerado durante mi estancia en el Planeta Génesis... Lo que hasta ahora ha quedado en secreto es que durante mi estancia volví a sufrir el Pon Far. No les entretendré con largas explicaciones, pero bastará con que tengan presente que cuando llega el Pon Far, el varón de Vulcano debe aparearse... o morir. Como ustedes ven, yo estoy vivo.
- Entonces ustedes dos...
- Sí, capitán Uhura. Ese fue el motivo de mi salida precipitada de la Flota Estelar. Las normas sociales de Vulcano exigen que una madre se ocupe de su hijo hasta los cinco años.
- Muy bien, Saavik, así que aquí tenemos un nuevo híbrido entre razón y sentimientos... sólo que esta vez hay más de lo primero que de lo segundo.
- Lo lamento, señor Spock, pero debo corregirle. Aunque una de mis abuelas era humana, uno de mis abuelos era de Rómulo, no vulcano. Por tanto, si tuviera sangre Klingon en mí estaría representado todo el Cuadrante Alfa.
- Creo que no echaremos de menos esa raza no representada, ¿no crees, Bones?
- Estoy seguro de que no, Jim.
- Pero no les he hecho venir para eso, señores... Antes no era del todo correcta mi afirmación de que todas mis tareas físicas las podía realizar Saat. Mi cargo de Embajador en la Tierra es hereditario, y bajo ningún concepto puedo renunciar a él. Es por eso por lo que les he traído hasta aquí, y es por eso por lo que les debo rogar que tomen asiento. Cuando yo muera, mi hijo Saat tomará mi puesto, pero al ser mi único hijo debo asegurar que la historia sea transmitida. El ya la conoce, y ahora deben conocerla ustedes. De ese modo, si durante el tiempo que servirá en la Flota Estelar algo le ocurriera, aún habrá otras personas que puedan recordar lo que pasó.
- Espere un momento... ¿Saat en la Flota Estelar?
- Sí, capitán, ha superado recientemente las pruebas, y dentro de dos semanas partirá hacia la Tierra para incorporarse a la Academia. A pesar de su juventud, es ya un científico destacado, aunque tendrá que luchar contra su herencia humana y romulana.
- Padre, tú siempre dices que no hay paz hasta que se deja de luchar.
- Así es, hijo mío, pero pronto sabrás que nadie es capaz de conocer el valor de la paz hasta que no se ha visto obligado a luchar.

Saat calló, y adoptó una mirada que disipó todas las dudas posibles acerca de su paternidad.

- Bien, ahora les ruego que me escuchen, puesto que lo que van a oír es importante, importante para mí y para ustedes, pero también para la Flota Estelar, la Federación de Planetas Unidos, e incluso para el Cuadrante Alfa tal y como hoy lo conocemos. Así es como fue, así es como es.

Capítulo 4

La Saga de Spock

La vida nunca fue fácil en Vulcano, pero hasta hace unos cinco mil años, la temperatura en la superficie era más parecida a la actual de la Tierra que a la que hoy tenemos. Fue entonces cuando la civilización anterior, los Antiguos, alcanzó su punto de máximo desarrollo. Conocían el viaje espacial, pero aún no dominaban las velocidades de hiperespacio. Tampoco eran Vulcanos, como hoy se entiende el término, sino que eran una sociedad militar, inundados de sentimientos y, debo decirlo, entre esos sentimientos eran la ira y el miedo los que imperaban. La ira en los vencedores, y el miedo en los derrotados. Entonces ocurrió lo inevitable: La energía nuclear fue peligrosa durante siglos, pero al fin se consiguió igualar la potencia pero sin los efectos colaterales de la radiación. Y una vez existió la posibilidad de exterminar al oponente sin destruir el planeta, la guerra fue inevitable. Fue una guerra corta, puesto que el primero en poder aplicar la tecnología lo hizo. Destruyó al adversario, pero al mismo tiempo se colocó al borde de la extinción a sí mismo. No hubo radiación mortal, pero en el intento de acabar con todos, la energía empleada fue tan fuerte que sacó al planeta de su órbita. También, la explosión aumentó drásticamente la temperatura del núcleo planetario, y junto con el calor cada vez mayor proveniente de 40 Eridani, la vida en este planeta pareció condenada. En ese momento se produjo la separación entre lo que hoy son la raza vulcana y la romulana. Al creer que el planeta estaba perdido, la mayoría de la población se hizo con todas las naves disponibles, y se dispusieron a buscar algún planeta que les acogiese. Nada se sabía en aquel entonces del Cuadrante Alfa, sólo la localización de algunos sistemas planetarios. A falta de seguridad, cada nave tomó un rumbo, y hoy día sólo sabemos que en los planetas gemelos, Rómulo y Remo, se establecieron algunos de nuestros ancestros comunes. Sin embargo, no es descartable que en los próximos milenios nos encontremos con otras razas que surgieran de aquella, puesto que algunas de las naves estaban diseñadas para ser autosuficientes, y para albergar a sus pasajeros durante todo el tiempo que hiciera falta... Eso sin contar con las dos naves que, según la historia, ya contaban con cápsulas para hibernar a sus tripulantes.

Pero esa no es mi historia, ya que mis antepasados fueron aquellos que se quedaron aquí. Algunos renunciaron a escapar, pero la gran mayoría no tuvo alternativa. Nunca hay suficientes naves cuando se trata de evacuar un planeta. Esas familias que se quedaron en el planeta pronto se vieron en la necesidad de adaptarse a su nueva forma de vida. Entonces surgieron las viviendas prolongadas en cuevas, aunque la temperatura seguía siendo excesiva. Por supuesto, existían aparatos de refrigeración, pero la energía era escasa cuando casi todo el planeta estaba deshabitado. Poco a poco, y sin que nadie se pudiera oponer, los vulcanos fueron dejando de lado cualquier tipo de excitación innecesaria. Ese fue el comienzo del camino que les llevó a la ausencia total de sentimientos. Y así fue como nos adaptamos a nuestra nueva situación. Por suerte, el hecho de que nuestra hemoglobina tenga al cobre como base nos permite resistir mejor la atmósfera resultante del cambio de órbita.

Y después de décadas de adaptación, Vulcano volvió a conocer los niveles de civilización que había tenido en el pasado. Sin embargo, sus habitantes habían cambiado tanto que ya no podían ser considerados la misma raza. Hoy en día, son los romulanos los más próximos a la forma de ser de Los Antiguos. El avance tecnológico era imparable, una vez dejados de lado los problemas que acarrearán las distracciones innecesarias. Se desarrollaron máquinas preparadas para trabajar a temperaturas que hubieran fundido a las antiguas, y pronto se alcanzó un hito en la historia de Vulcano. Fue el descubrimiento del viaje estelar a velocidades de hiperespacio. Una vez alcanzado ese nivel de desarrollo, mis antepasados decidieron adoptar el papel de supervisores, y se dedicaron a investigar y estudiar las civilizaciones próximas. Fue entonces cuando surgió la norma que hoy día es la Primera Directiva de la Flota Estelar: No intervenir en el desarrollo de una civilización. Y durante siglos, los vulcanos viajaron y observaron, pero sin llegar jamás a establecer contacto alguno con otras civilizaciones del Cuadrante Alfa. De aquella época quedó tan sólo un conocimiento extenso de este brazo de la galaxia.

Spock hizo una pausa, y todos lo miraron preocupados. Parecía agotado, había dejado caer la cabeza y respiraba pesadamente. Nada en los rostros de Saavik o Saat hacía pensar que estuvieran preocupados, pero... ¿Cómo se sabe si un vulcano lo está?

- Spock, ¿Se encuentra usted bien?
- No se preocupe, capitán Sulu, mi padre necesita un momento para seguir hablando.

Apenas un minuto después, la voz de Spock volvió a romper el silencio de la sala.

- Ahora debo cambiar mi narración. He sido muy general, sin citar nombres ni fechas, pero ahora eso debe cambiar. Entre esos exploradores, destacó uno llamado Tork. Fue él quien, casualmente, descubrió indicios de alta tecnología en un lugar donde no debería existir. Aquellas gentes acababan de salir de una guerra parecida a la que se había vivido en mi planeta, pero a diferencia de nosotros, ellos no habían tenido que enfrentarse a una situación tan drástica. Más aún, su carácter estaba cambiando, y dejaron de ser parecidos a Los Antiguos para convertirse en seres gemelos de los vulcanos, pero con todos sus sentimientos intactos... Fueron estos seres extraordinarios los que poco después de una guerra devastadora realizaron, con medios muy precarios, el primer vuelo a velocidad superluz. Gracias a este logro, el Planeta Tierra cobró un súbito interés para nuestra civilización. Tork fue el primero en detectar el vuelo, y así también lo fue en pisar el planeta. Él fue el protagonista del Primer Contacto. Él descubrió a los terrícolas la existencia de otras razas inteligentes más cerca de ellos de lo que jamás se atrevieron a pensar. Tork fue el primer embajador de Vulcano en la Tierra, y Tork transmitió ese honor a su hijo, Sarg. Luego la embajada pasó a Santok, a Trangor, a Senk, a Sorka, a Surak, a Surn, a Skon, a Sarek, y ahora a mí, Spock, un medio humano. Pronto me sucederá Saat, pero eso pertenece al futuro. Lo importante ahora es que, cincuenta años después de aquel primer encuentro, Vulcanos y Terrícolas se unieron en un proyecto común: la Federación de Planetas Unidos. Fueron dos razas, dos formas distintas las que unieron sus esfuerzos para descubrir el Universo, y hoy somos más de ciento cincuenta planetas... Yo soy el décimo descendiente de Tork, y por eso debo ir a la Tierra una última vez para renovar el pacto de amistad que se hizo. De haber podido, lo hubiera hecho antes, pero cuando murió mi padre yo ya estaba demasiado enfermo... Ahora debo ir mientras aún me quede vida, y deseo que ustedes, mis compañeros... mis amigos, me acompañen en este

último viaje. Yo nací en Vulcano, pero ahora deseo morir en la Tierra. De esta forma, nuestros dos mundos, y las dos partes de mi ser, se unirán más allá de toda división posible.

- Spock, lamentamos profundamente verle así, sobre todo después de tantas cosas que hemos pasado juntos, pero estamos dispuestos a acompañarle a la Tierra.
- Gracias, almirante. Estaba seguro de que me comprendería. Ahora, si les parece bien, será mejor que nos preparemos para irnos.

Spock siempre se había caracterizado por un equipaje pequeño, y su enfermedad sólo requería de una pequeña camilla. No pasó mucho tiempo antes de que todos estuvieran dispuestos para el viaje de regreso. Saavik debía quedarse en Vulcano, para que al menos una representante de la familia guardara las posesiones – había una antigua ley que decía algo en ese sentido, pero nadie sentía una especial curiosidad por las costumbres del planeta -. La despedida fue muy del gusto local, breve y sin asomo de emociones. Kirk había oído que Spock era un ciudadano muy respetado, casi una leyenda, pero si así era, la forma Vulcana de tratar a sus leyendas hubiera hecho que cualquier humano repudiara a su pueblo. Por supuesto, Spock era solo medio humano, así que no se sintió demasiado ofendido.

- Larga vida y prosperidad, Spock.
- Larga vida y prosperidad, Saavik. Te veré en mis sueños.
- Vivirás en mi recuerdo, Spock.
- Adiós, Saavik, espero volver a verla algún día.
- Gracias, Almirante. Ha sido agradable volver a verles de nuevo.
- Scotty, comuníqueme al Bounty que estamos listos para subir a bordo.
- Scott a Bounty. Preparados para el transporte.

Un destello de luz roja fue lo último que vio Saavik antes de que la antigua tripulación del Enterprise se materializara en la sala de transporte donde el capitán Andersson les estaba esperando.

- Solicitamos permiso para subir a bordo, capitán.
- Permiso concedido, embajador Spock. Es un honor tenerle a bordo de nuestra nave.
- Gracias, capitán. Espero no parecer descortés si le pido que me muestre mi camarote lo antes posible.
- Por supuesto que no, señor. Alférez, acompañe al embajador y sus compañeros a sus camarotes.
- ¿Cuándo partiremos, capitán?.
- De inmediato, capitán Sulu. Es un viaje algo largo, confío en que no se aburran.
- No creo, tenemos mucho de qué hablar.
- Unos veinte años, ¿verdad, **embajador**?
- Si usted lo dice, doctor...

El capitán Andersson despidió a sus pasajeros, y enseguida ordeno al timonel poner rumbo hacia la Tierra a la mayor velocidad posible. Andersson se sentía un guerrero, no un taxista. Y por mucho que Kirk y sus compañeros hubieran hecho por la Federación, sus días de gloria ya habían pasado.

Si Kirk hubiera conocido estos pensamientos de Andersson, tal vez no se habría llevado la mala impresión de él que ahora tenía. Le parecía un capitán demasiado conformista como para ser bueno. "Bueno", pensó "de todos modos, eso ya no es problema mío. Debo acostumbrarme a lo que dice Bones. Las decisiones ahora las toman otros".

Capítulo Cinco La Alianza se renueva

Zephronne Cochrane extendía su brazo hacia el futuro, hacia las estrellas. Sólo era una estatua, aunque midiera más de veinte metros, pero todos los presentes sabían lo que ese monumento significaba. Siglos atrás, en ese mismo lugar, la humanidad había dado el mayor paso de toda su historia. Ahora llegaba el momento de repetir ese paso, si bien de forma simbólica. El Primer Contacto significó la caída de todos los valores humanos. El dinero, la guerra, la codicia, todo aquello pasó a ser una sombra del pasado más oscuro. Los Vulcanos no habían conseguido que los terrestres renunciaran a sus sentimientos, por supuesto, pero a todos les parecía lógico (como no) que seres ilógicos fueran los que se dedicaran a estudiar a otros seres tan ilógicos como ellos. En último término, siempre tendrían más puntos en común para llegar a un acuerdo.

A los pies de la estatua se había colocado un atril, desde el cual el presidente de la Federación se encontraba a mitad del resumen de los increíbles logros alcanzados después del Primer Contacto. Kirk pensaba que si el resumen se extendía mucho más, la alianza Humano – Vulcana podría incluir dentro de sus logros el haber conseguido hacerle dormir en un acto oficial. Para despejarse miró a su alrededor, y por las caras de sus compañeros vio que el sentimiento era compartido. Al fin y al cabo, todos eran unos viejos lobos de mar, cansados de la vida entre las estrellas. Por suerte, Spock seguía manteniendo el tipo, y a su lado Saat recordaba tanto a su padre que Kirk no pudo evitar volver la vista atrás a los años que ambos pasaron en el espacio. Intentando con todas sus fuerzas que la galaxia no se cayera a pedazos.

- ... Y ahora, nuestro distinguido invitado. Señoras y Caballeros, demos la bienvenida al heredero de Tork, que además ha sido un oficial destacado de la Flota Estelar. Demos todos la bienvenida al Capitán Spock, embajador de Vulcano.

- Gracias, señor Presidente. Hace ya mucho tiempo de aquel primer encuentro, y los frutos que de él se derivaron han demostrado lo necesario de nuestro encuentro. Hoy en día conocemos gran parte de la Galaxia, algo imposible sin la colaboración de los cientos de planetas que integran la Federación. Para mi pueblo, la renovación de la Alianza es tan necesaria como su establecimiento, y sería ilógico renunciar a una asociación que tan provechosa ha resultado para el Universo conocido. Una vez más, por tanto, ofrezco mis conocimientos y los de Vulcano a los seres del planeta Tierra.

- De nuevo, Embajador Spock, el planeta y sus gentes se ofrecen a aportar los suyos, y se comprometen a no usarlos en perjuicio de otras civilizaciones, seres o planetas.

Las fórmulas oficiales dejaron paso a la fiesta. Spock y el resto de la tripulación del Enterprise permanecieron en ella el tiempo que el protocolo requería, pero pronto se retiraron. Spock tenía mucho que contar, y por una vez en su vida, no dejó ninguna pregunta sin contestar. Su retirada de la Flota, su desaparición sin previo aviso... Incluso los años dedicados a la educación de Saat y los comienzos de su enfermedad fueron descritos detalladamente. Una vez acabada la historia, sólo quedaron Kirk y McCoy junto a su cama.

- Bien, Spock, parece que ha tenido usted una vida intensa después de todo. Y según la esperanza de vida de Vulcano, podemos esperar que nos acabe enterrando a todos.
 - No creo que eso llegue a ocurrir, doctor. Cuando dije que deseaba morir en la Tierra no pretendía tumbarme en una cama y esperar.
 - Tiene otros planes, señor Spock.
 - Desde luego que sí. Almirante, deseo que usted y el doctor McCoy me acompañen en una visita que debo hacer.
 - ¿Puedo preguntar a dónde nos llevará esa visita, Spock?
 - Por supuesto que puede, Doctor. – Contestó Spock, y ya no dijo nada más.

El transporte se hizo por medio de lo que Spock denominaba "Aparato autopropulsado propulsado por anacronismo". Para el Almirante Kirk, sin embargo se trataba de una de sus posesiones más preciadas: un auténtico Ford del 29, perfectamente restaurado. El motor no era de explosión, sino un pequeño impulsor inercial al que se encontraba conectado un dispositivo que imitaba todas las características de los antiguos motores de cuatro tiempos, aunque sin los efectos contaminantes. A pesar de los ruegos de Spock, a pesar incluso de que McCoy estuvo de acuerdo con él, Kirk se negó a utilizar la posibilidad de desconectar el sonido o el traqueteo propio ese tipo de vehículos.

- Si no se mueve como un pato, ni suena como un pato, ¿Cómo podemos estar seguros de que es un pato?
 - Me permito recordarle, almirante, que los tricorders actuales pueden realizar esa identificación con un error estimado menor al 1 por 10 elevado a menos doce.
 - Jim, jamás creería que pudiera llegar a decirlo, pero creo que Spock tiene razón.
 - Dime Bones, ¿quién es el viejo ahora?

Esta vez fueron dos las cejas que se levantaron como señal de incredulidad. Kirk soltó una carcajada, sintiéndose más y más joven a cada momento que pasaba con sus compañeros de aventuras. Por fin llegaron a su destino. Demasiado pronto para Kirk, y justo a tiempo para Bones y Spock. En la puerta los recibió un joven con el uniforme de Gala de la Flota. En su hombro derecho se leía su condición de Capitán.

- Bienvenidos a la Academia de la Flota Estelar, caballeros.
 - Gracias... Bones, Spock, os presento al Capitán David Forester, a quien tuve el placer de conocer durante su formación en la Academia.
 - Es un placer conocerles. Si me acompañan al laboratorio les presentaré al resto de mi tripulación.

Poco después los tres veteranos se encontraron rodeados por un grupo de nuevos talentos de la Academia, jóvenes intrépidos que empezaban a recorrer el espacio tras varios años de formación.

- ¡Tripulación!... Descansen.
 - Ya conocen al Almirante James T. Kirk. Estos son sus compañeros, el Doctor Leonard McCoy, y el Capitán Spock, embajador de Vulcano en la Tierra.
 - Es un placer. – Dijo McCoy en nombre de los tres.
 - Esta es mi tripulación: Mi timonel, Jana Akton. Geoff Corin, oficial de Armamento. Vanda M'Gia, mi primera oficial de comunicaciones... y estos son Jim Brady y Sturek, Ingeniero Jefe y Primer Oficial Científico. Ellos dos le podrán informar de todos los detalles de nuestro proyecto común, Almirante.
 - Muy bien, Capitán Forester. No me gusta parecer impaciente, pero puesto que lo soy, ¿por qué no vamos al grano?
 - ¿Sabes, Jim?, te preguntaría qué es lo que ocurre, pero estoy seguro de que no me lo vas a decir.
 - Todo a su tiempo, Doctor, todo a su tiempo.

Jim Brady abrió un pequeño armario, y de él sacó una caja pequeña, del tamaño aproximado de un tricorder científico. A continuación se la pasó ceremoniosamente a Sturek, quien la abrió.

- Ese artefacto me resulta sospechosamente familiar, pero no es exactamente como recuerdo los cerebelos artificiales.
 - Eso es porque éste es un prototipo. A causa del Síndrome Seleya, el cerebro de Spock no puede enviar los impulsos necesarios para que su musculatura se contraiga. La miografías demuestran que toda su masa muscular está en un estado más que aceptable, pero empeora a cada día que pasa sin ser estimulada.
 - El Almirante Kirk nos propuso que diseñáramos un sistema electrónico capaz de mandar los estímulos necesarios para que el cuerpo del Capitán Spock vuelva a funcionar. Sturek y Brady sostuvieron algunas de las mejores discusiones en la historia de la Ciencia antes de que el proyecto fuera viable, pero al final consiguieron desarrollar este dispositivo. Esperamos que si el Doctor McCoy lo implanta en la región occipital del Capitán Spock, nuestro pequeño invento será capaz de devolver parte de la movilidad perdida.
 - Por supuesto doctor, sé que la intervención en sí ya es peligrosa, y las simulaciones que los señores Sturek y Brady han realizado preven un largo periodo de entrenamiento antes de que el dispositivo me permita mantenerme en pie.
 - He calculado una recuperación mínima del 15% de la habilidad motriz.
 - Gracias, señor Sturek. Si Spock está decidido a intentarlo, sé que tendrá una buena razón para asumir el riesgo.
 - Por supuesto, doctor. Estimo que la posibilidad de un daño neural permanente se encuentra por debajo del 1%, por lo cual la alternativa lógica es el riesgo, por extraño que pueda parecer.
 - De acuerdo entonces, señor Sturek. Antes de la intervención necesitaré que usted y el Señor Brady me den todos los detalles acerca del aparato. Mientras tanto creo que lo más indicado será que el Almirante y los demás empiecen a buscarme el instrumental adecuado... Y creo que tampoco nos vendría mal algún quirófano decente.

- Muy bien, Bones. Nos veremos mañana a eso de las diez en el centro médico de la Flota. Todo estará preparado para entonces.
- Hasta mañana a todos.

Al día siguiente, todos fueron puntuales. Allí estaban el capitán Forester y toda su tripulación. También la mayor parte de las leyendas vivientes del Enterprise. Desgraciadamente, faltaban Sulu, de nuevo en misión con el Excelsior, y Chekov, que había vuelto a su puesto en el Enterprise – B. La operación fue larga. El sudor aparecía en la frente de McCoy con puntualidad de reloj, y con la misma cadencia, iba siendo secado. Las manos eran expertas... con la facilidad y el peso de los años el doctor McCoy cortaba, conectaba y suturaba en la parte más desconocida e importante de todo Ser Humano. Con cada movimiento, el temor era más intenso, pero a la vez más soportable. Cada movimiento lo llevaba más y más hacia delante en un camino sin vuelta atrás, y McCoy no era un cobarde. Conocía su trabajo, y aunque siempre buscara las posibilidades menos arriesgadas, una vez en marcha nada podía evitar que llegara a su destino.

- De acuerdo, hemos terminado. El implante está hecho, ahora sólo queda esperar y ver los resultados.

McCoy se reunió con Kirk y los otros. Los dos veteranos se abrazaron, una vez más habían hecho todo lo que estaba en su mano.

Continuará...

Del 28 al 30 de Septiembre. Hotel Egido Las Provincias; Fuenlabrada, Madrid

ESPATREK® 2007

X CONGRESO NACIONAL DE STAR TREK

LEARS

51284

SET

SEARCH

GET

00912-1267

Con el Actor Invitado :



Robert Picardo

2148-026

3141502

10303-2006

1021864-12

327761

0527828

1024812-99

TO BOLDLY GO WHERE NO MAN HAS GONE BEFORE

CLUB STAR TREK
COCHRANE MADRID



COLABORAN



PATROCINAN



WWW.ESPATREK.ORG

Diseño : Luis Panadero Guardado



CONTINUARÁ...

STRECK WRAS (C) 2007 IGNACIO LÓPEZ ECHEVERRÍA