

NEWS MAGAZINE

Número 3 Enero 2008

ROBERT PICARDO

El 'Doctor' nos hizo una visita a domicilio



Top Ten TNG

Perfiles de la tripulación



James Cawley
Entrevista

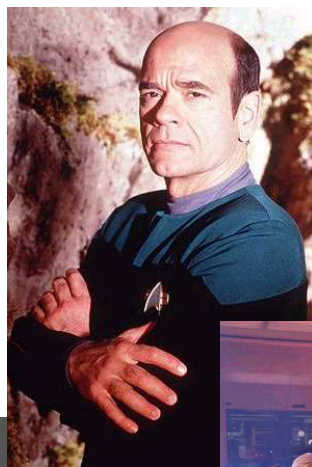


Nexus Magazine

4 Club Star Trek Cochrane Madrid

Sección Trek

- 11 Robert Picardo Entrevista
- 17 Top Ten TNG
- 20 La tripulación del Enterprise D
- 29 Entrevista a James Cawley
- 32 Second Life, visita al museo virtual de Star Trek
- 34 La escala Warp



Ciencia real

- 36 Genética

Ciencia Ficción

- 38 Galaxy Quest
 - Galáctica
- 41 Guía de visionado temporada 1
- 46 Láminas de naves



Holodeck

- 50 Test Robert Picardo
- 51 La Saga de Spock II final
- 60 El Síndrome Cárpatos III
- 66 Streck Wras



Nexus Digitrek Ediciones Digitales

Edición y corrección:
Fernando Sánchez Barbero
Gonzalo Arauzo

Imagen de portada:
Daniel García

Imagen y Maquetado:
Gonzalo Arauzo

Fotografías:
Nieves Alonso
Sergio Toboso
José Jiménez García
Tamar Rodríguez
Esteban Garrido
Oscar Ajuste
Miguel Ángel Muñoz

Redacción:

Miguel Ángel Muñoz
Nieves Alonso
Luis Panadero Guardado
Llorenç Carbonell
Gonzalo Arauzo
Ignacio López Echeverría
César Gómez Martín
Mabel Villagra
Manuel Aguilar
Aranzazu López Fernández
Ignacio López Fernández

Este número está dedicado a Luis Panadero Barriguete

Hola de nuevo!

Como ya hemos repetido alguna vez más, esta no es una revista de actualidad, no nos dedicamos a dar las últimas noticias. Sin embargo, en estos últimos días ha surgido algo lo suficientemente importante como para que nos detengamos a hablar de ello un poco. Y es que por fin, después de muchos años, podremos ver una serie de Star Trek en una televisión en abierto. Espacio Profundo Nueve se estrenará el próximo día 5 de enero a las 17:00 en el canal VEO TV, y, sobre todo, se emitirá con un doblaje al castellano (menudo regalo de Reyes).

Os recordamos, que si bien VEO no es un canal que se emita por los medios convencionales, si que es un canal en abierto, gratuito y de ámbito nacional. Para sintonizarlo solo hace falta un decodificador de TDT, que además tarde o temprano habrá que tener, ya que dentro de poco las emisiones analógicas serán historia y todos los canales convencionales se verán solo de este modo.

Sin duda hay que agradecer a VEO la apuesta que ha hecho por una de nuestras series favoritas, y tratar de ayudar en lo que podamos al éxito de su emisión.

Nosotros aportaremos nuestro pequeño granito de arena, publicando a la vez que se vaya emitiendo, las "guías de visionado" de cada una de las temporadas de la serie.

Ya volviendo a este número, en esta ocasión os traemos como plato fuerte una estupenda entrevista exclusiva que nos concedió Robert Picardo, nuestro querido Doctor de la Voyager, durante su estancia en España. También os hablaremos un poco en la parte del Club sobre la convención nacional que organizamos en Fuenlabrada.



El otro artículo importante es, como no, el dedicado al 20 aniversario de La Nueva Generación, celebrado hace poco, donde tendremos un "top ten" con los mejores capítulos y repasaremos los personajes principales de la serie. La sección Trek se completa con una visita al museo virtual de Star Trek en *Second Life*, un artículo sobre las diferencias de escala warp entre TOS y TNG, y una interesante entrevista a James Cawley, productor ejecutivo e intérprete de Kirk en Star Trek: New Voyages.

En nuestra sección de ciencia real abandonaremos por una vez el espacio, para hablar de algo mucho más cercano a nosotros, y muy de actualidad últimamente, la genética.

Sobre ciencia ficción echaremos un vistazo a *Galaxy Quest*, la divertida película protagonizada por Tim Allen que parodia tan bien el lado real de Star Trek. También os traemos un guía de la primera temporada de *Battlestar Galactica*, probablemente la mejor serie ci-fi de los últimos tiempos.

Por último, en la holodeck tendremos la segunda y última parte de "La saga de Spock", una nueva entrega de "El síndrome Cárpatos" y las siempre divertidas tiras de *Streck Wras*, que además, en este número veremos esparcidas por la revista con "la prueba de la vaca" (como se comportaría cada uno de los capitanes si de repente se encontrara con una vaca alienígena.

Ah! Nacho os recuerda que sigue siendo él el dibujante, pero que ahora se curra más los dibujos...

Larga y próspera vida!

STAR TREK

ESPACIO PROFUNDO NUEVE

DOMINGOS 21:00
(DOS EPISODIOS)

EN

VEO



Nexus magazine y el Club Star Trek 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

Bienvenidos de nuevo a la sección de la revista que dedicamos a hablar un poco de nuestro club. La verdad es que como la revista se ha ido retrasando se nos ha acumulado un poco el trabajo... Luego nos meteremos a hablar más detenidamente de la convención de Fuenlabrada, pero de momento, os hablaremos del resto de cosas que han ido pasando.

Lo primero es, como siempre (afortunadamente) decir que somos unos pocos socios más desde la última vez que escribimos estas líneas. Ya sabéis que estamos encantados de que os pongáis en contacto con nosotros y vengáis a conocernos, de modo que si sois de Madrid o alrededores no os cortéis en escribirnos, y responderemos a todas vuestras preguntas sobre el club.

El pasado 24 de Noviembre celebramos el quinto Trekday en la tienda de comics Generación X de la Calle Puebla (Callao). Esta vez el capítulo elegido para proyectar fue el divertidísimo "Juicios y problemas con los Tribbles" de Espacio Profundo Nueve (5x06), el capítulo que se hizo en su día como homenaje a los 30 años de la saga.

Además, ese día realizamos el test de un concurso: "El fotograma perdido" que llevaremos como actividad a la próxima WeekendTrek. El ganador, Ignacio, uno de nuestros socios (casi una enciclopedia andante de Star Trek) se llevó como premio un autógrafo de Walter Koenig (Chejov en la serie clásica).

Aparte, algunos de los socios estamos jugando una partida de rol ambientada en Star Trek, dirigida por nuestro compañero Miguel Angel, y otros una de Cthulhu, dirigida por Nacho, y por supuesto seguimos reuniéndonos de vez en cuando para charlar o ver algún capítulo juntos.



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



Convención de Fuenlabrada

Como ya sabréis, el pasado mes de septiembre se realizó la décima convención nacional de Star Trek en Fuenlabrada, y nuestro club fue el anfitrión del evento. En ella se reunieron aficionados de toda España (y Portugal) y asistieron todos los clubs de Star Trek que hay repartidos por nuestro país. A estos últimos les damos de nuevo nuestro mayor agradecimiento por haber hecho esta convención posible al haber traído sus actividades y por el resto de aportaciones realizadas.

Robert Picardo

El gran atractivo era la presencia de este actor, intérprete del Doctor Holográfico de la Voyager. Y no defraudó. Nos habló de sus vivencias en Star Trek, de anécdotas de rodaje, de su experiencia con los fans (podéis leer parte de todo esto en la estupenda entrevista que pudimos hacerle, y está incluida unas páginas más adelante) e incluso nos cantó varias divertidísimas canciones. Pero sobre todo destacar su amabilidad, su cercanía y el buen montón de anécdotas que nos llevamos los que tuvimos la suerte de poder estar cerca de él.

Decoración

Como siempre, se "maqueó" el Hotel para que nos pudiéramos sentir más en nuestra salsa. Aunque es cierto que este año fue algo más flojo en ese aspecto por diversas razones, si que podemos destacar varios objetos vistosos: El sillón Klingon del Club Star Trek de Málaga, la consola del transportador hecha por nuestro compañero del Club Cochrane JJ, y la consola Klingon traída por el Club Star Trek de Sevilla para la ocasión.

Stands

Un punto fuerte fue la gran variedad y calidad de merchandising trek que había en los stands de venta. Además de los habituales de los Clubs, tuvimos la presencia de la tienda Generación X, y de un "profesional" de esto, un simpático "ferengi" alemán que se dedica a vender productos de la saga por convenciones de medio mundo.

Más de uno se dejó el sueldo en Fuenlabrada, pues tenemos constancia de que todos vendieron un montón.

Actividades

Aparte de la presencia del actor, hubo un poco de todo: conferencias, coloquios, visionados, juegos, concursos, actividades humorísticas...

Varios de nuestros socios han querido explicarnos su experiencia en alguna de ellas:

Estreno de *Star Trek New Voyages: Una Vida Que Recordar*

Y el viaje continúa... Después de ver tres años del viaje de nuestra querida Enterprise y no saber qué pasó con los otros dos restantes de misión, pues se suponía que serían cinco años, llegaron los chicos de "New Voyages" para contárnoslo. Desde el 2004 veníamos oyendo noticias de estos nuevos episodios realizados por un nuevo equipo y no fue hasta este año, que nosotros, los escribitos, vimos una gran muestra de ello. La convención trajo este regalo debajo del brazo, y no sólo con el episodio que reza en el título, sino también con un corto breve pero intenso, un pequeño aperitivo, llamado "El sillón de mando" ("Center Seat"), protagonizado por Sulu (John Lim) y DeSalle (Ron Boyd), que en unos pocos minutos nos empezó a atrapar con su buen hacer y su chispa.

Tras esta rica degustación apareció ante nuestros ojos el nuevo capitán Kirk, James Cawley, quien saludó de manera amistosa a todos los asistentes a la convención y aficionados españoles en



Oscar impartiendo la Conferencia de la teoría Warp



Coloquio Stargate vs Star Trek



El CSTMA después de realizar el "Espacio en Profundo"



Rueda de prensa de Richard Hapabababla (el cerdito rosa)



A punto de empezar el taller de maquetas

general, para presentar el estreno en España del nuevo episodio de los años no narrados, llamado "World Enough and Time" ("Una vida que recordar").

Y a continuación, en torno a la media noche, llegó el esperadísimo estreno. Cuando acabó, no pudimos hacer otra cosa sino aplaudir entusiastamente ante el estupendo trabajo llevado a cabo por todos en general, tanto por los actores habituales de la serie, en cada uno de los cuales reconocimos a cada personaje sin añorar a los clásicos, como por los invitados a esta fiesta de episodio, entre los que destacan con una especial luz George Takei, nuestro querido Sulu, y también Grace Lee Withney (asistente Janice Rand), otra vieja conocida, aunque con una breve aparición. Por supuesto tenemos que destacar la excelente labor del equipo técnico, desde aquéllos que han realizado el vestuario hasta los elaboradores de los escenarios, pasando por los chicos de efectos especiales.

Y en cuanto a la trama del episodio, con un excelente guión de Michael Reaves y Marc Scott Zicree nos devolvió ese sabor de antaño. De ella no revelamos mucho, ya que todavía hay gente que no ha visto el episodio, pero señalar que la historia tiene una firme base sobre la que se levanta con vigor y sin decaer en ningún momento. Ésta es una historia que rebosa sencillez, contada con sutileza, pero que nos transmite una sensación de peligro ante la situación que vive la Enterprise. Cada detalle encaja con una perfección geométrica, culminando con un triste, pero a su vez feliz final, en el que más de uno dejó caer la lágrima. A falta de visionados posteriores, en los que podremos captar mejor los detalles, tenemos que decir que este episodio se merece una nota muy alta.

Aranzazu e Ignacio López Fernández

50x15

"¿Cuántos cubos borg aparecen en la última escena de Endgame?"

La actividad del Club de Star Trek de Sevilla, el 50x15 trekkie, o el ¿Quiere ser millonario friki?, o como se le quiera llamar, dado que los cambios de nombre del programa en el que inspira parece haber causado muchos dolores de cabeza a nuestros compañeros andaluces. Mi sugerencia sería ¿Sabe usted más que un trekkie de Sevilla?, dado que los comodines, 3 por concursante, consisten en elegir a tu trekkie sevillano preferido y pedirle consejo sobre la pregunta... y con tongo, como en el programa original, dado que todos en el Comité de Sabios consultaban una sospechosa hoja antes de responder. Como eran buena gente y se creó un buen ambiente, todos miramos a otro lado.

Los voluntarios salimos a la primera fila, y el presentador, que se quitaba una prenda de vestir cada vez que salía un concursante con la excusa de un calor que sólo él quería notar (afortunadamente la actividad se acabó antes que la ropa), seleccionó a un espectador para que su índice eligiese a los concursantes. Quince preguntas de dificultad creciente, con cuatro opciones y los tres comodines con acento sevillano.

Cada tanto, el presentador cogía una bolsa grande y sacaba una figurita de temática en absoluto trekkie, que iban desde un Aladino de Disney hasta un deseadísimo por todos Master del Universo y lo entregaba a uno de los espectadores, al que más alto levantase la mano y que acertase una pregunta de la saga, o aunque la fallase, que ahí estábamos para pasárnoslo bien, o para chivarnos respuestas, si correspondía. La ganadora indiscutible de esta parte del juego fue una niña que, poniendo cara de buena cada vez que se sacaba un muñeco, enterneció el corazóncito del presentador y se llevó varios juguetes nuevos a casa. De nuevo, nadie replicó y una y otro recibieron su ración de aplausos.

Como pega cariñosa al concurso, la mayoría de las preguntas trataban sobre la serie clásica, cosa que a algunos nos hizo arrepentirnos de salir como voluntarios y encogernos en nuestro asiento cuando se elegía un nuevo concursante.

Los regalos, estupendos. Como primer premio, una fotografía autografiada de Kate Mulgrew. De segundo, los autógrafos de J.G. Hertzler y Robert O'Reilly y como tercero, una selección sorpresa de comics (muy interesante, como pude investigar más adelante). Para el cuarto y el quinto, Ubisoft nos obsequió con dos Star Trek Legacy como muy dignos premios de consolación.



Los roleros jugando una partida de la serie clásica

Por último, vistoenpantalla.com ofreció una magnífica réplica de un faser de la serie clásica, que tuve la fortuna de llevarme a mi casa por responder a la pregunta con la que abríamos este artículo.

Así que todos salimos contentos, por el buen humor de los andaluces, por su ameno concurso, y por los regalos con los que muchos salimos debajo del brazo.

Miguel Angel Muñoz

El resultado final de la convención fue excelente, con una asistencia superior a la esperada y un ambiente muy agradable y festivo. Si fuiste uno de los que asistieron a la convención, esperamos que lo pasaras lo mejor posible, al menos tan bien como nosotros organizándola. Por nuestra parte decir que esperamos volver a veros a todos, e invitar a los que no vinisteis a que lo hagáis la próxima vez, merece la pena. Hemos aprendido mucho de la experiencia, y prometemos más y mejor, mucho mejor, para la próxima.

El Club Star Trek Cochrane Madrid será club colaborador en la próxima WeekendTrek 2008, así que, el año que viene nos vemos en Sevilla!!



David Falagán nos enseña sus obras





Robert Picardo durante una de sus actuaciones





JJ (Cochrane), Oscar (Cochrane) y Sandro (CSTCanarias), los "ángeles de Khan" con 7 de 9



La zona de stands llena de gente gastándose el sueldo



El público asistente de una de las actividades



El stand del Club Cochrane, con Llorenç y Nieves



Los chicos de Get a Life (de uniforme) junto a Antonio Valentín (CSTSE)



La mesa de acreditaciones en pleno funcionamiento

weekend

 **TREK**^{1.0}
2008 star trek encounters

12-13y14 de Septiembre



Gran Hotel Solucar****

Sanlúcar la Mayor-Sevilla



CLUB STAR TREK
COCHRANE MADRID
club colaborador

www.weekendtrek.es

www.cstse.es



Entrevista a Robert Picardo

Cara a cara con el Doctor

César Gómez Martín

Después de una simpática "introducción" en la convención realizada en Madrid, Robert Picardo nos hizo un hueco y nos permitió sentarnos con él a hablar.

En su habitación, sus cosas, completamente organizadas, su portátil, que usa para hablar con sus amigos y familia por e-mail. "Perdona el estropicio" me dice "quieres algo de vino?" Encantado y hablamos un poco antes de la entrevista. Me cuenta lo preocupado que está sobre muchos temas de actualidad en el mundo, pero al mismo tiempo me confiesa que cree muchísimo en el "discurso" Trek, que a pesar de todo, conseguiremos mejorar, y ser una sociedad avanzada y pacífica, donde todos nos respetemos y entendamos.

Me dice que estaría dispuesto a hablar toda la noche, pero tiene un compromiso mas tarde así que empezamos la entrevista.

¿Cuándo supo por primera vez de la posibilidad de participar en una serie de Star Trek?

Bueno, estaba en una obra, a punto de estrenarla, cuando la oportunidad para el casting surgió. En aquel momento me lo dijo mi agente y yo le dije que no podía por la obra, pero él me dijo, *shh, no se lo digas a ellos*, porque claro, los agentes siempre quieren que hagas lo "mejor" por que será mejor para ti, te llamasen de mas sitios, mas grandes, y ellos claro, cobran un porcentaje que es mayor si esta en tele o cine que en una obra. Así que me puse a leer el guión de prueba, pero cuando llegue a casa, la verdad es que lo mire por encima y no me veía haciéndolo, así que lo dejé de lado y me puse con el de la obra. Afortunadamente, una amiga mía que también se presentaba al papel de Janeway, se entero y me dijo que me animara, así que me puse a leerlo a prisa y hacer la prueba. Y al final, acabé en Star trek.

Es conocido que se presentó para el papel de Neelix. ¿Qué vio en ese personaje que no vio en los demás?

Bueno me parecía interesante, que era el extraño, el que no encajaba, el débil, y que si realmente estaban muy lejos de casa, este les podría "presentar" muchas cosas sobre esa región. Claro que en ese momento no sabia que, por ejemplo, tendría que pasar horas de maquillaje, y realmente es agotador y no me gusta, así que eso me echó para atrás. Sin embargo veía mucho potencial en el personaje.

¿Sigue pensando lo mismo?

Sigo pensando que podría haber sido un personaje muy interesante, la lastima es que se desarrolló, para mi gusto y tengo entendido que para el de muchos, de una forma muy oscilante, y a veces Neelix era muy importante y otras muy secundario, se notaba que la serie la reescribían mucho y alternaban la importancia de los personajes.



¿Y se llegó a arrepentir de haber aceptado el papel del Doctor?

No, para nada, como se suele decir, esquivé una bala. El personaje del doctor fue muy satisfactorio, y se convirtió en uno muy querido por todos. Se dio la casualidad de que con el tiempo se fueron dando cuenta de que el personaje podría ser explotado de una buena forma, y me alegra que fuera una experiencia tan buena.

Sabemos que los productores vieron enseguida el potencial del personaje, e incluso se lo dijeron personalmente, pero, ¿Cuándo se dio usted realmente cuenta de que podía ser tan interesante y querido como ha llegado a ser?

Bueno, realmente desde el principio el personaje se podía expresar mucho. Cuando hice la prueba para el papel, hubo una frase que se me ocurrió en el momento según hablaba, que fue muy graciosa y simpática, y sin querer, recordaba un poco al doctor McCoy de la serie original. Creo que ya desde ese momento sabían que el personaje se podía llevar a muchos sitios, aunque realmente diría que empezaron a explotarlo desde la segunda temporada.

¿Qué hay del Doctor que haya sido aportado por usted, que no fuera idea de los creadores de la serie?

A ser sinceros, no sabría decirte. De veras había muchas ideas que se me ocurrían y que también, de forma paralela se le ocurrían a los escritores. El "enamoramiento" del doctor por Siete es un ejemplo, a mí se me ocurrió, pero al mismo tiempo me llegaron con la idea. Caso contrario fue que al Doctor le gustara la música, pero claro, mi idea era que al Doctor le gustara oír música, y me entendieron que fuera él músico, así que por eso el Doctor canta.

Después de todos estos años. ¿Con qué se quedaría de su paso por Star Trek Voyager?

Sin duda, las amistades, algunos los conocía de antes como a John Phillips (Neelix), que es amigo mío desde hace muchísimos años, pero a otros que no conocía, me unió una gran amistad. También por supuesto la experiencia, creo que ha sido el trabajo más "estable" de toda mi vida. Además claro, a quien no le gusta tener su propio muñeco!

¿Sigue manteniendo contacto con sus compañeros de la serie?

Sí, mucho. Con algunos quizás más aun que con otros, pero con todos sigo teniendo amistad. Garret Wang (Harry Kim) vive a un paseo de mi casa! Así que sí. Se convirtieron en una especie de segunda familia, aun cuando suena muy típico, pero es la verdad.

¿Si mañana le volvieran a pedir que participara en una nueva serie trekkie, lo haría?

Bueno, no lo sé, si la historia fuera buena, el personaje interesante quizás, pero también por otra parte, no sé si me gustaría seguir haciendo ciencia ficción siempre! Depende, pero dudo mucho que esa posibilidad surja.

¿Era usted fan de la serie antes de participar en Voyager?

Bueno, conocía la serie, sabía lo que era, el fenómeno que representaba, etc, pero no, no era un fan de la serie como por



ejemplo de los que van a convenciones y demás, no. Mi mujer si le gustaba un poco mas, pero tampoco es que fuera fan.

¿Y después?

Después fue totalmente distinto, cuando trabajas en algo así te cambia. No sé si soy un fan, pero al menos si que me cambió la vida en otros aspectos.

¿Cuál es su primer recuerdo relacionado con Star Trek?

Buf, creo que ver "La ira de Khan" con mi mujer! (risas)

¿Cuál cree que es el secreto para que haya tenido tanto éxito a lo largo de los años?

Creo que la serie tiene algo, que no tiene ninguna, esa imagen de que sí, quizás hemos hecho barbaridades, pero podemos llegar a ser muchísimo mejores, estar unidos, ser tolerantes, que todo está en nosotros. Creo que la gente ve el mundo que ofrece Star Trek y sueña con ello, y gracias a eso, luego tienen ideas. El ejemplo claro, como muchos ingenieros (de la NASA por ejemplo) son grandes fans de la serie. ¡Que un transbordador se llame Enterprise será por algo!

¿Qué cree que añadió Voyager a la saga que no tenían las series anteriores?

Bueno lo obvio, una capitana, era un paso más en mostrar que cualquiera puede hacer lo imposible, desde un super-hombre tipo Kirk a un hombre tranquilo como Picard, a un hombre de color como Sisko, y finalmente a una mujer, y a un hombre normal que es el primero que se enfrenta a todo como Archer.

También el hecho de que estaban solos, en un sitio muy remoto, esa idea se intentó un poco con DS9, y Voyager la expandió de forma increíble.

¿Cómo ha sido su relación con los fans de la serie?

Muy buena, me encanta darme una escapada de vez en cuando, venir a convenciones, contar cosas, no sé, en general la verdad, muy buena.

¿Ha tenido alguna mala experiencia asistiendo a alguna convención?

Solo recuerdo una, y era algo graciosa, un niño de unos 15 años que estaba siempre tras mío en una convención, pero nada "serio".

Y sigue asistiendo a ellas, ¿es más lo positivo (y no hablo del dinero) que lo negativo?

Sí, desde luego, quizás no podría hacer esto siempre, pero vamos, la idea de escaparme a Europa o por Estados Unidos y estar un par de semanas del año en estas cosas me gusta.

Aparte de Star Trek ha participado en numerosas series, en muchas como invitado y en algunas como personaje más o menos recurrente. ¿De todas ellas con cuál se ha sentido más realizado?

Bueno las chicas de oro, fue una de las que más disfruté sin duda, el equipo era maravilloso, y la experiencia muy buena y entretenida la verdad.

¿Y de sus apariciones como invitado, con cual se quedaría?

La verdad que hay muchas! Quizás Los 4400, o Stargate, no sé, hay muchísimas que me han encantado.

¿En particular cuál ha sido su experiencia al interpretar el papel de Woolsey en Stargate?

Muy buena, me encantó que aun siendo un papel secundario y no tan habitual, como los guionistas pudieron usar el personaje y desarrollarlo. Y creo que también ha gustado mucho.

¿Cree que volverá a aparecer?

Bueno yo he dejado la puerta abierta, y sale en la cuarta temporada. Supongo que también depende de si siguen haciendo la serie o no.

Haciendo un repaso a sus interpretaciones... nos dimos cuenta que no era la primera vez, ni mucho menos, que hacía



de Doctor en una serie (China Beach o Las chicas de Oro...) ¿Cree que tiene pinta de eso? ¿Y le molesta que le llamen para tantos papeles similares?

No, para nada, realmente incluso, creo que es algo de karma. Veras, yo quería originalmente ser médico aunque acabé en la interpretación. Así que quizás sí, es que tuviera pinta de ello, y por eso siempre me andan enviando papeles así.

¿Tiene algún nuevo proyecto próximamente?

Con respecto a Star trek no, ni de Star Trek ni de ciencia ficción en general. Hubo un momento hace algunos años que Paramount intentó revitalizar la franquicia, y lanzó una idea de hacer una especie de grupo de elite de la flota, con los personajes que mas gustaban (Data, 7 de 9, el Doctor, Odo, etc) pero no cuajó. También es que a los actores no nos gustó mucho la idea de ser protagonistas únicos y dejar a todos nuestros compañeros de lado, siendo unos equipos tan buenos, pero no les digan que eso lo he dicho yo! (risas)

Lo ultimo que he hecho ha sido una aparición estelar en una nueva serie que creo va a competir con mujeres desesperadas, "Women's Murder Club" (sin fecha de estreno aún en España).

Mr. Picardo, muchas gracias por su tiempo y por estar en España con los fans españoles.

Gracias a vosotros por la invitación y por el buen rato que me habéis hecho pasar.

En este momento nos interrumpen, Robert Picardo es solicitado para una cena privada con algunos fans y ha de marcharse, se disculpa por no poder hablar mas con nosotros. Le doy las gracias de nuevo y nos despedimos.



la revista del Club Star Trek Cochrane Madrid

NEXUS MAGAZINE

Octubre 2007

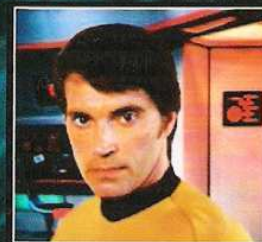
*for
Cochrane
Madrid,
with best
wishes from Voyager's
Doctor.*



Top Ten TNG

Perfiles de la tripulación

James Cawley
Entrevista



www.cochranemadrid.esp.st



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

Top Ten TNG

La Nueva Generación es la serie preferida de muchos trekkies. Es más, para muchos de nosotros es la verdadera Star Trek, la que crecimos viendo, la que despertó nuestra afición por la saga. Así que no podíamos dejar de conmemorar su 20 aniversario. Y no haremos como Paramount, que para ver si hace un poco más de caja... saca una reedición en DVD con las 7 temporadas completas juntas, eso sí, añadiendo un disco con extras nuevos.

En la Nexus haremos algo similar a lo que hicimos en nuestro número piloto para conmemorar el 40 aniversario de la saga. Será una selección de los 10 mejores episodios de La Nueva Generación.



Como ya supondréis esto ha sido difícilísimo... ¿cómo elegir solo diez de entre tantos y tantos espectaculares episodios? Pues primero... con un truco... contando los dobles como uno solo (lo cual te quita algunos problemas) y después armándote de valor para que no te descuartice algún amigo después de ver la revista y que su episodio preferido no está, y sí ese que le pareció un rollo... Y si elegir diez fue difícil, ponerlos por orden... Nos hemos guiado por las puntuaciones que vosotros mismos les habéis dado en las páginas más importantes en castellano: mundostartrek.com y zonatrek.es (podéis verlas junto a cada episodio como MST y ZT respectivamente) pero tampoco a rajatabla.

En fin, algún día de estos lo haremos al revés: un Top con los peores y más ridículos episodios de la saga, que también los hay... pero de momento, os dejamos con los que hemos elegido.



Redención

4x26/5x01
MST: 8,7 ZT: 8,7

La muerte de Duras a manos de Worf ha enfurecido a sus partidarios. Con la ayuda de los Romulanos sus hermanas reclaman el puesto de Canciller para un hijo suyo desconocido hasta el momento, desencadenando una Guerra Civil en el Imperio Klingon. Worf abandona su puesto en el Enterprise para luchar en el bando de Gowron y su hermano. Gracias a la ayuda de la Flota Estelar, que bloquea el envío de naves por la frontera romulana, saldrán victoriosos, y Worf recuperará su honor ante su pueblo.



Darmok

5x02
MST: 9,4 ZT: 8,5

La Enterprise trata de entablar contacto con una extraña raza, cuyo lenguaje no es capaz de descifrar el traductor universal. Pero ellos tienen otros planes. Secuestran al Capitán Picard y lo envían junto con el suyo a la superficie de un peligroso planeta. Allí serán atacados por una mortífera criatura, y esto les forzará a entenderse para sobrevivir. Pero finalmente esta extraña metodología diplomática le costará la vida al Capitán alienígena a manos de la bestia.

Top Ten TNG: Gonzalo Arauzo; Fichas de los Personajes: Llorenç Carbonell, Nieves Alonso, Miguel Angel Muñoz, Gonzalo Arauzo



Yo, Borg

5x23
MST: 9,3 ZT: 9,3

Encuentran una nave borg estrellada, con un superviviente. El joven borg es rescatado y curado por la tripulación del Enterprise a pesar de sus enfrentados sentimientos.

Al permanecer desconectado del colectivo, el Borg comienza a desarrollar su individualidad mientras interactúa con los tripulantes del Enterprise, en especial con LaForge.

Al mismo tiempo idean un plan para utilizarlo para infectar al resto del colectivo, lo cual podría acabar con su raza por completo. El debate sobre la moralidad de este acto es intenso, y finalmente el Capitán decide que no debe llevarse a cabo.

Cuando los borg regresan a recuperar a su compañero, este les es devuelto, esperando que su recién adquirida individualidad haga mella entre ellos.



Lo mejor de dos mundos

3x26/4x01
MST: 8,7 ZT: 9,0

Los Borg se dirigen al territorio de la Federación para tratar de asimilarla, comenzando por la Tierra. Mientras la Enterprise trata de entretenerles el tiempo suficiente para organizar la defensa, el Capitán Picard es secuestrado y asimilado, con la intención de usarlo como cabeza visible de la invasión.

Riker está ahora al mando, enfrentándose a un enemigo que posee los conocimientos de Picard. La Flota de la Federación es destruida en el sistema Lobo 359. Solo el Enterprise podría detenerles ahora. Después de una audaz maniobra de distracción, consiguen rescatar al Capitán. Usando su conexión con el colectivo, se introducen en su sistema y consiguen deshabilitarles, convirtiéndose en héroes una vez más.



Los niveles bajos

7x15
MST: 9,2 ZT: 8,6

Cuatro jóvenes alféreces viven con inquietud las evaluaciones de personal que podrían llevarles a un ascenso. La bajorana Sito, que se vio envuelta en el mismo incidente de vuelo que Wesley Crusher en la Academia, es puesta a prueba por el Capitán.

Mientras, una misión secreta cerca del espacio cardasiano se está desarrollando. Sito, con la ayuda y la confianza de Worf, consigue convencer a Picard de su valía y es reclutada para la misión, que finalmente acabará con su vida.



El Enterprise del ayer

3x15
MST: 9,4 ZT: 9,3

Una anomalía temporal hace que el Enterprise C viaje en el tiempo hasta la época de La Nueva Generación. La nave se encuentra en un pésimo estado, ya que había estado luchando contra los romulanos. Esto altera la historia. Ahora la Federación se encuentra en una terrible y cruenta guerra con los klingon, y la está perdiendo.

Guinan es la única que se da cuenta de lo ocurrido, y se lo cuenta al Capitán. La Capitana y los supervivientes del Enterprise C son advertidos, y deciden sacrificarse regresando en el tiempo.

La revivida Tasha Yar, después de mantener una conversación con Guinan, decide ir con ellos también.

Al regresar a su época todo vuelve a la normalidad de nuevo.



Cadena de mando

6x10/11
MST: 9,2 ZT: 8,6

Los cardasianos están desarrollando un nuevo tipo de arma, y el Capitán Picard es elegido para encabezar un equipo que se lo impida. Para sustituirle, la Flota asigna un nuevo capitán al Enterprise, que pondrá las cosas en la nave patas arriba rápidamente. El arma cardasiana resulta ser tan solo un engaño para capturar a Picard y tratar de sonsacarle los planes de defensa de la Federación. Para ello será expuesto a unas terribles torturas que estarán a punto de hacerle sucumbir. Mientras, en el Enterprise se desarrollan unas supuestas negociaciones entre los dos pueblos. Finalmente consiguen descubrir los planes de invasión, y desbaratarlos, obligándoles también a liberar al Capitán Picard.



Causa y efecto

5x18
MST: 9,5 ZT: 8,9

La Enterprise se ve atrapada en un bucle temporal que termina cada vez con su destrucción. Conforme van pasando una y otra vez por las mismas experiencias, se van sucediendo ecos o *déjà vu*, de los anteriores ciclos. La tripulación va recomponiendo las pistas de lo que ocurre, pero aunque cada vez se acercan más a la salvación, los ciclos siguen terminando con la destrucción de la nave. Finalmente Data es capaz de transmitirse un mensaje subliminal hasta el siguiente bucle y salvar la situación in extremis.



Todas las cosas buenas...

7x25/26
MST: 9,8 ZT: 9,4

El Capitán Picard se encuentra dando continuos saltos en el tiempo, desde su primera misión en el Enterprise hasta un futuro en el que ya está retirado. Algo terrible está sucediendo, una extraña anomalía va apareciendo en cada una de las realidades, pero convencer del problema a la gente de su alrededor no siempre será fácil. En el pasado es el nuevo y desconocido Capitán, mientras que en el futuro creen que tiene alucinaciones. Detrás de todo esto está, de nuevo, Q, que continúa sus juegos y juicios morales a la humanidad con la tripulación del Enterprise. Picard descubre la clave del enigma, la anomalía que amenaza con acabar con la humanidad se expande hacia atrás en el tiempo, no hacia delante, como sería lo normal, y la destruye.



La luz interior

5x25
MST: 9,9 ZT: 9,4

Una sonda alienígena establece un extraño vínculo con el Capitán Picard, dejándolo aparentemente inconsciente. Durante ese tiempo él vive la experiencia de ser un habitante del planeta de origen de la sonda, Kataan. En un principio no acepta esta nueva realidad, pero con el paso del tiempo (en pocos minutos vive una vida completa) la va considerando como la suya propia. En ella tiene una esposa, hijos, e incluso nietos... Al final de esta supuesta vida se le descubre que ha sido una fantasía y regresa a su realidad como Capitán del Enterprise. Esta experiencia le marcará profundamente.

Geordi La Forge

Geordi La Forge es el ejemplo de igualdad e integración de la Nueva Generación, no ya por su raza sino por su minusvalía, dado que nació ciego. Para compensarlo, Geordi lleva su característico VISOR (acrónimo intraducible de Visual Instrument and Sensory Organ Replacement), una prótesis que transmite información sensorial directamente a su cerebro y que caracteriza estéticamente al personaje.

Con el VISOR Geordi no sólo percibe la luz en el arco normal, sino que es sensible a todo el espectro. A pesar de ello, la prótesis le causa ciertas molestias a las que Geordi está más que acostumbrado.

Geordi La Forge nació el 16 de Febrero de 2335 en la Confederación Africana, hijo del matrimonio de Silva La Forge, una capitana de la Flota Estelar, y de Edward M. La Forge, exobiólogo también de la Flota. Geordi estudió en el instituto Zefram Cochrane (al que pudo conocer años después, o años antes, según se mire) e ingresó en la Academia a los 18 años.

Su primer destino fue a bordo del USS Victory, como alférez, a los 22 años. De este período sabemos que fue infectado con un parásito que, más adelante, le convirtió en alienígena sin control sobre sus actos.

Posteriormente fue asignado al USS Hood, al mando del Capitán DeSoto. En este periodo, de los 26 a los 29 años, fue ascendido a subteniente y conoció a William Riker, el futuro primer oficial del Enterprise.



Tras el Hood Picard le fichó como piloto para el USS Enterprise, donde, a los 30 años, se encargó de la sección de Ingeniería, fue ascendido a teniente, y más adelante a teniente comandante. Fue su periodo en el Enterprise el más intenso de su carrera. En esa nave fue secuestrado por los Romulanos, que utilizaron su sensor para transmitir órdenes directamente a su cerebro. También conoció y se enamoró de la imagen holográfica de Leah Brahms, una ingeniera de la Flota.

En 2369 tuvo la oportunidad de conocer y trabajar codo con codo junto con Montgomery Scott, una celebridad en la historia de la Federación. En 2372, tras la destrucción del Enterprise D, Geordi fue destinado, junto con el resto de sus compañeros, al Enterprise E, de la clase Sovereign. Fue en esa época cuando Geordi recibió unos nuevos implantes oculares, más similares a unos ojos normales, y con unas capacidades visuales ampliadas. En 2375, durante un breve periodo de tiempo, el africano recuperó su visión debido a las capacidades curativas del mundo Ba'ku.

Acudiendo a su historial, aunque el curriculum de Geordi está plagado de secuestros, abducciones, torturas y fracasos amorosos, este oficial es indispensable en la oficialidad de los dos últimos Enterprise, es uno de los mejores ingenieros más fiables de la Flota y tiene la misma capacidad y flexibilidad con los motores que su antecesor Scotty.

En lo personal, es el mejor amigo de Data, ofreciendo el contrapunto al androide, al que trata de enseñarle y explicarle esas pequeñas cosas que caracterizan al ser humano.

Capítulos destacados:

3x06 Trampa

3x07 El enemigo

4x18 Crisis de identidad

4x24 El ojo de la mente

7x03 Interfase



Beverly Crusher

La Doctora Beverly Crusher nació el 13 de Octubre de 2324 en la Ciudad Copérnico de La Luna terrestre.

Su apellido original era Howard, pero al casarse con Jack Crusher adoptó este (como es costumbre en los países anglosajones).

Su marido era también oficial de la Flota Estelar, y murió en una misión comandada por Jean Luc Picard, amigo de ambos. Con Jack tuvo un hijo, Wesley.

Al ser asignada como Jefe Médico del Enterprise, de nuevo a las órdenes del Capitán Picard, viejos fantasmas afloraron tanto en ella, como en su hijo.

Pronto se acomodaron a esta nueva situación y llegaron a considerar la nave como su hogar.

Durante el año 2365 (segunda temporada de la serie) estuvo destinada en el Mando Médico de la Flota, para regresar al año siguiente al Enterprise. Durante este año fue sustituida en la nave por la Dra. Pullansky.

Ha podido demostrar su pericia médica en innumerables ocasiones, tratando extrañas enfermedades y salvando la vida a muchos de sus compañeros cuando fueron heridos.

Otra faceta, desconocida por muchos, es su pasión por el arte. En especial, aunque a ella no le guste reconocerlo, es una excelente bailarina (hay que serlo para poder enseñar a Data...). También es la encargada del grupo de teatro de la nave.



A pesar de ser el oficial médico, ha protagonizado aventuras más propias de otros puestos más arriesgados. En una ocasión quedó atrapada en una extraña anomalía donde vivía una vida paralela, que iba cerrándose sobre si misma hasta casi acabar con su vida. Durante el entierro de su abuela descubrió que desde hace generaciones las mujeres de su familia habían permanecido poseídas por un ser alienígena fantasmal que hacían que se enamoraran locamente de él, para poder sobrevivir. Incluso en una ocasión llegó a capitanear la nave contra los borg.

Sin embargo las mayores aportaciones de este personaje a la serie son en sus relaciones con el resto de tripulantes. Como madre de Wesley ha tenido que aguantar más de una vez las meteduras de pata de su hijo y ayudarlo a superar sus miedos.

Un capítulo aparte es su relación con el Capitán Picard. Este ha estado enamorado en secreto de ella desde antes de la muerte de su marido, y ella también se ha sentido claramente atraída por él.

Sin embargo esta situación jamás ha llegado a más, incluso tras permanecer unidos telepáticamente durante el cautiverio en un planeta donde fueron acusados de espionaje. Es entonces cuando se revelaron definitivamente sus mutuos sentimientos, pero su relación tampoco se materializó en ese momento.

En el episodio final de la serie "Todas las cosas buenas..." aparece como Capitana de la Flota Estelar en un futuro próximo, e incluso se menciona que ella y Picard habrían estado casados. Pero no podemos confirmar todo esto como algo real, ya que bien podría ser una ilusión o realidad alternativa creada por la mente de Q.

Capítulos destacados:

3x12 Una causa noble

4x05 Recuérdame

4x23 El Huésped

6x22 Sospechas

7x08 Unidos



Deanna Troi

Consejera de la nave (es decir, la psicóloga, cosas de los años 80), confidente del Capitán Picard y antigua (y futura) pareja del Comandante Riker.

Deanna Troi nació el 29 de Marzo de 2336 en el planeta Betazed. Hija de padre humano y madre betazoide, esta circunstancia no le supuso una gran dificultad, como le ha ocurrido a muchos otros hijos híbridos. Parece que la cultura humana y betazoide no se llevan muy mal.

La muerte de su padre, un oficial de la Flota, siendo muy pequeña, la marcó sobremedida.

De su madre heredó los rasgos y la capacidad telepática propia de los betazoides.

Esta empatía les permite percibir sentimientos, de manera más o menos clara, de muchas especies humanoides, aunque hay otras, como los Ferengi (por suerte) con las que no pueden conectar.

Como muchos otros betazoides, puso al servicio de la Flota Estelar esta habilidad, sirviendo de consejera.

Aparte de su fallecido padre, dos personas serán las más importantes para ella en el ámbito personal.

Su madre, Lwaxana, es una importante diplomática, y "poseedora del sagrado cáliz de Rixx, heredera de los santos anillos de Betazed" como no se cansa de repetir.

Y es que esta mujer es especial. Extrovertida, desinhibida y, a veces, un poco pesada... Lwaxana le traerá más de un quebradero de cabeza a su hija (y al Capitán Picard) en sus visitas a la nave.

La otra persona es el Comandante Riker. Se conocieron cuando este fue destinado a Betazed años atrás. Enseguida congeniaron y mantuvieron una apasionada relación. Pero la ambición de Riker por ascender y mejorar en su carrera hizo que su relación se rompiera.

Años después, al coincidir de nuevo en el Enterprise recuperaron la amistad, y mantuvieron una cierta tensión romántica de ida y vuelta, hasta que al fin decidieron volver a estar juntos y casarse (como vemos en Némesis). Deanna también mantuvo una breve relación con el klingon Worf durante los años del Enterprise.

Troi ha participado en numerosas misiones diplomáticas durante sus años en la Flota Estelar. Entre sus vivencias más importantes también podemos destacar que fue usada en el 2369, en contra de su voluntad, para infiltrarse en una nave romulana y ayudar a crear una vía de escape de disidentes del régimen imperial.

Como seguramente ya sabréis, la actriz que encarna el personaje, Marina Sirtis, en un principio iba a interpretar el papel de Tasha, y viceversa. Sin embargo Gene Roddenberry decidió el intercambio de papeles en el último momento.

El personaje de Deanna se mantuvo muy indefinido, en especial al comienzo de la serie. Sentía cosas y poco más... Los guionistas no supieron bien como sacarle partido a sus poderes, es más, podemos decir que normalmente da más juego cuando prescinden de esta característica. No obstante también ha protagonizado muchas tramas interesantes a lo largo de las siete temporadas de La Nueva Generación.

Capítulos destacados:

1x11 Puerto

3x24 Menage a Trois

4x10 La pérdida

6x14 El rostro del enemigo

7x07 Página oscura



Wesley Crusher

No se llama así por casualidad, su nombre lo comparte con el mismísimo creador de Star Trek: Gene Wesley Roddenberry y fue el primer menor de edad en tener un papel protagonista en una serie de Star Trek.

Wesley nació el 29 de julio de 2349 en la Tierra, su signo del zodiaco es por tanto Leo, aunque no lo parezca. Sus padres fueron Beverly y Jack Crusher, este último murió trágicamente en 2354, cuando Wesley tenía apenas seis años, durante una misión junto a Jean Luc Picard. Este hecho marco al joven Wesley más de lo que quizá él quiere reconocer.

Jean Luc Picard reapareció en la vida de Wesley en 2364 cuando este acompañó a su madre al USS Enterprise, donde ella empezó a desarrollar su labor como médica jefe. La llegada a la nave insignia fue vista por Wesley como algo lleno de oportunidades ya que su gran ilusión era llegar a comandar una de estas naves en el futuro. Pero tuvo que bregar con el carácter de JL Picard que, al principio y por agradar a su madre, hasta le dejó sentarse en la silla del capitán... para más tarde prohibirle la entrada en el puente como a cualquier niño de la nave.

Pero un encuentro transcendental con el ser llamado "El Viajero", que supo ver que Wesley era algo más que un superdotado algo repelente, le llevó al puesto de alférez honorario y le abrió la puerta para ser casi uno más de la tripulación.

Y como uno más, Wesley vivió diferentes aventuras en el Enterprise, donde su inteligencia hacía que muchas veces fuera quien solucionaba los conflictos a que se enfrentaba la tripulación, aunque también es verdad que ayudó a crear más de uno. Wesley también tuvo oportunidad de enamorarse pero, al igual que solía hacer su madre, eligió a un ser fuera de su alcance, pero con el que vivió bellos momentos.

Tras la marcha temporal de su madre del Enterprise, Wesley decidió quedarse en la nave para aprovechar la experiencia que iba a darle su nuevo cargo. Decidido más que nunca a ser miembro de la Flota Estelar, se presentó a los exámenes de admisión nada más cumplir los 16 años. Allí su ego se puso a prueba, ya que no consiguió la única plaza que se disputaban cuatro candidatos, pero se quedó más tranquilo al confesarle Picard que él tampoco había aprobado en el primer intento.

En 2366 Wesley fue por fin aceptado en la academia, abandonando con algo de pena a su madre y al Enterprise y sin saber que las cosas allí no iban a ser tan idílicas como pensaba. En efecto, un incidente ocurrido en la Academia, además de casi hacerle perder la vida, estuvo a punto de provocar su expulsión. Wesley visitaba de vez en cuando el Enterprise, pero en cada visita se daba cuenta de que ya no era el mismo y de que, en cierto modo, había dejado de pertenecer a ese pequeño mundo.

Y en 2370, convertido en un hombre, con la decepción que muchas veces se tiene cuando los sueños se convierten en realidad y con el detonante del conflicto de los colonos indios americanos de Dorvan V, Wesley abandonó definitivamente la Flota Estelar para encontrarse de nuevo con el Viajero, que esta vez le llevaría con él más allá del tiempo y el espacio, algo que probablemente era su verdadero destino.



Capítulos destacados:

- 1x06 Donde nadie ha podido llegar
- 1x19 Mayoría de edad
- 4x09 Misión final
- 5x19 La primera obligación
- 7x20 El final del viaje



Worf

El personaje del Teniente Worf fue el último que se añadió al elenco de La Nueva Generación. Una idea de última hora que, seguro, no esperaban que fuera a ser tan popular como acabó siéndolo.

Worf nació en Kronos, el mundo natal de los klingon, el 9 de Diciembre de 2340. Siendo un niño su familia pereció en un ataque romulano al puesto de Khitomer, donde su padre, Mogh, estaba destinado.

Después de esto una familia humana lo adoptó y crió como a su propio hijo. Obviamente esto marcó profundamente el carácter del joven klingon, que se vio atrapado entre dos mundos.

Nunca dejó de lado su herencia klingon, durante su juventud siguió manteniendo sus costumbres y tratando de aprender lo máximo posible sobre su pueblo, aún estando alejado de él.

Su ambición natural le hizo destacar e ir escalando puestos durante su carrera en la Flota Estelar.

Cuando fue asignado al Enterprise, sirvió en distintos puestos: táctico, operaciones, seguridad... hasta que a la muerte de la Jefa de Seguridad Tasha Yar, ocupó su puesto.

Dos cosas han marcado su vida: La relación con la embajadora K'Ehleyr, bueno, más bien que resultado de ella naciera su hijo, Alexander. Y sus idas y venidas en las relaciones con el Imperio Klingon, donde ha pasado de ser considerado un héroe a ser repudiado y viceversa en varias ocasiones.

Aunque empezó siendo básicamente "un tío con muy mala leche" su personaje fue adquiriendo muchos más matices y personalidad con el paso de la serie, al igual que el resto de sus compañeros, llegando a alcanzar un lugar mucho más importante del previsto. Como sabréis su personaje se incorporará a Espacio Profundo 9 posteriormente, siendo así el que ha aparecido en un mayor número de episodios de Star Trek

En su carácter muestra las dos herencias que ha recibido, la humanidad aprendida de sus padres adoptivos, y el código de honor de sus congéneres.

En este sentido seguramente sea uno de los klingon más fieles al verdadero camino de búsqueda del honor marcado por Kahless. Al haber estado apartado del resto de su raza no ha tenido que sentir la extrema presión de conseguir la gloria a toda costa, que ha corrompido el mensaje del mayor mito klingon. El verdadero honor klingon es el que se alcanza con uno mismo, no ante los demás.

Tengo que decir que he oído más de una vez que Worf era un personaje perdido, incapaz de adaptarse al mundo de los Klingon o al de la Federación. Esto no es cierto, es el mundo el que no se adapta a él. Seguramente esto sea por lo raro que resulta ver un personaje con una personalidad tan fuerte como la de Worf, extremadamente fiel a su forma de ser. Los conflictos con los demás no son más que el resultado de esto. Es el mundo contra él, no al revés.

Capítulos destacados:

3x17 Los pecados del padre

4x07 Reunión

4x26/5x01 Redención

6x23 Heredero legítimo

7x11 Paralelos



Data

El Teniente Comandante Data es ni más ni menos que un androide. Esto en una serie de ciencia-ficción debería ser de lo más normal, pero desde un principio se nos explica que es único en su especie (para creernos esto habrá que hacer un esfuerzo y olvidarnos de TOS, claro está).

El androide Data fue construido por el Doctor Soong como la culminación de sus esfuerzos en el campo de la robótica.

Después del ataque de un ser conocido como "la entidad cristalina" a la colonia donde vivía el Doctor Soong, a este se le da por muerto y Data queda inactivo y abandonado. Unos oficiales de la Flota Estelar serán los que le encuentren y reanimen posteriormente. Este hecho fue el que le impulsó a alistarse, y así emular a sus rescatadores.

Sus años de academia fueron difíciles, ya que tuvo numerosos problemas para integrarse con el resto de cadetes, pero su determinación (eso y que no le afectara emocionalmente, ya que Data no tiene sentimientos) le permitieron continuar adelante.

Después de muchos años al servicio de la Flota, y haber ido ascendiendo gracias a sus extraordinarias cualidades, fue asignado como oficial jefe de operaciones en la nave insignia de la Federación, el Enterprise.

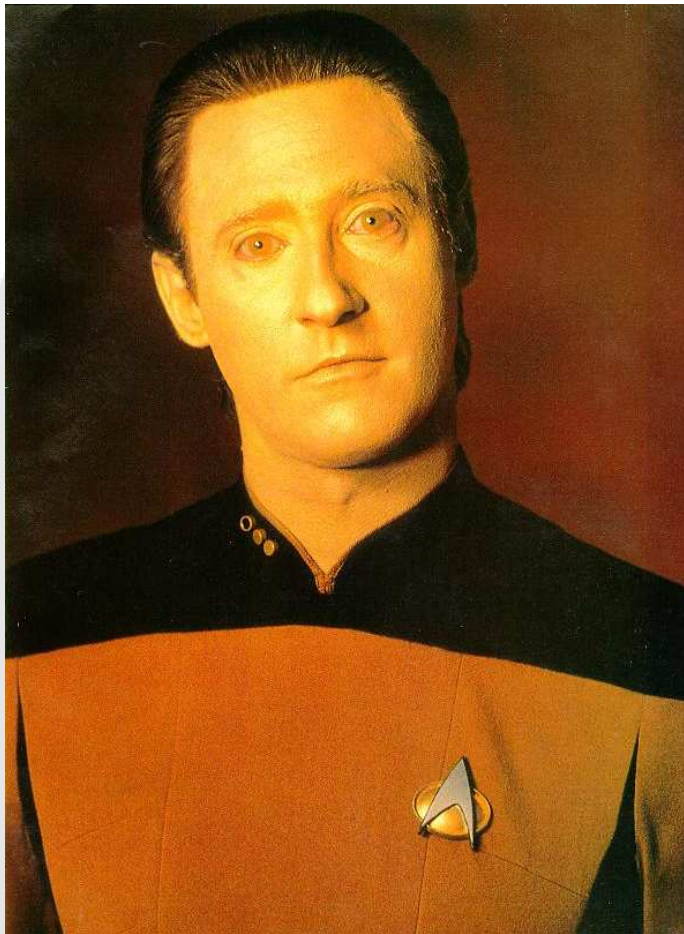
Si bien en un principio el personaje no dejaba de ser poco más que un ordenador con forma humana, lo que se dejó muy claro es que su mayor ambición era crecer, mejorar como ser, y tratar de acercarse lo máximo posible a los seres humanos.

Data será un personaje respetado y querido por sus compañeros del Enterprise, clave para la resolución de muchas de sus misiones. Pero también tendrá que enfrentarse ocasionalmente a la desconfianza de otros por ser androide. Pero incluso se llegará a ganar el ser legalmente considerando una forma de vida inteligente.

Durante sus misiones en el Enterprise descubriremos que no es tan único como parecía. Conoceremos a su hermano Lore, al que se diseñó con sentimientos le ha convertido en un ser resentido y malvado (fue él, el causante del ataque de la entidad cristalina). Y en Némesis le aparecerá un primo, B4, mucho menos avanzado que él, pero físicamente idéntico.

Si con un hermano y un primo no era suficiente también conocerá a su padre, el supuestamente muerto Dr Soong, a su madre (que resultará ser un androide que no es consciente de ello), y tendrá una hija, Lal. Lal es una androide construida por el propio Data, que morirá al poco tiempo de ser activada, víctima de un fallo masivo en su cerebro positrónico.

En sus relaciones con sus compañeros destacarán la amistad que mantiene con Geordi LaForge y con la fallecida Tasha Yar. Incluso tendrá tiempo de mantener alguna que otra relación amorosa (incluyendo a la propia Tasha). Poco a poco dejará de ser 100% robot para ir pareciendo cada vez más humano. Data es además, después del Capitán Picard, seguramente el personaje más importante de la serie, al menos el que más tramas ha protagonizado.



Capítulos destacados:

1x13 Datalore

2x09 La medida de un Hombre

3x16 La descendencia

4x11 Un día en la vida de Data

4x25 En teoría



Will Riker

William T. Riker, fue ascendido a capitán de la USS Titan en el 2379, tras tener una dilatada y exitosa carrera durante muchos años como el primer oficial de la USS Enterprise bajo el mando del capitán Jean Luc Picard.

Nacido en Valdez, en la región de Alaska de la Tierra en el 2335, ingresa en la Academia e la Flota en el 2353, destacando su ingenio táctico, como demostró durante los ejercicios de simulaciones tácticas y maniobras contra tholianos. Se graduó el octavo de su promoción en el 2357, con la idea de llegar a capitán antes de los 35 años.

Siete meses después de graduarse fue destinado a bordo de la USS Pegasus, bajo el mando del capitán Erik Pressman como oficial de navegación. Durante su estancia a bordo de la Pegasus se realizaron experimentos ilegales con un sistema de ocultación, lo que provocó que parte de la tripulación se amotinara contra el capitán Pressman. Durante el transcurso de estos acontecimientos, el alférez Riker permaneció a leal al capitán, aunque eso significaba infringir las leyes de la Federación y junto a otros miembros de la dotación de la nave lograron abandonar esta a bordo de las cápsulas de escape, antes de que la Pegasus desapareciera en el sistema Devolin.

Tras el incidente de la Pegasus, y antes de ser asignado a la USS Potemkin, Riker fue destinado a Betazed, donde conocería a su futura esposa, Deanna Troi, su Imzadi. Como teniente a bordo de la Potemkin, Riker participó en un equipo de misión en la superficie del planeta Nervalva IV en el 2361. Durante la extracción se produjo un accidente en el transportador creando dos Williams T. Rikers genéticamente indistinguibles el uno del otro. Uno de ellos permaneció a en Nervalva IV hasta que fue rescatado por el otro Riker en el 2369. Mientras que el otro Riker realizaba una carrera meteórica en la Flota, ascendiendo a primer oficial de la USS Hood bajo el mando del capitán Robert DeSoto.

En el 2364 William Riker declinó el ofrecimiento de promoción para capitanear la USS Drake, a favor de continuar como primer oficial, esta vez a bordo de la nave insignia de la Flota: la USS Enterprise-D, con el capitán Jean-Luc Picard como oficial superior. En este puesto permanecería hasta el 2379, tras rechazar el mando de la USS Melbourne en el 2366.

Como primer oficial de la Enterprise-D y posteriormente de la Enterprise-E, William Riker ha sido testigo y protagonista de algunos de los momentos más importantes de la historia más reciente de la Federación. Luchó contra los Borg en las incursiones del 2366 (la famosa Batalla de Lobo 359) y en el 2373 (durante la Batalla del Sector 001 y la incursión temporal que los Borgs realizaron para impedir el primer contacto de los humanos con los vulcanos). Ha presenciado primeros contactos con decenas de civilizaciones y en su última misión a bordo de la Enterprise-E ayudó a sofocar la rebelión de Shinzon en el Imperio Romulano.

William Riker no cumplió su sueño de ser capitán antes de los 35 años, lo fue a los 44 años, pero durante su carrera ha destacado como uno de los mejores oficiales de la Flota y en el terreno personal en ser un gran amigo de sus compañeros y camaradas.



Capítulos destacados:

4x08 Futuro Imperfecto

4x15 Primer contacto

6x21 Estado de ánimo

6x24 Segunda oportunidad

7x12 La Pegasus



Jean Luc Picard

Para poder destacar en la Flota Estelar puedes hacer dos cosas; ser el mejor, o meterte en líos. Bien, pues Jean Luc Picard tiene estas dos cualidades, con lo cual no era difícil imaginar que llegaría lejos.

Nació el 13 de Julio de 2305 en Labarre, Francia, en el seno de una familia de viticultores. Desde muy joven mostró su fascinación por las estrellas. Pero que fuera conocida esta afición no evitó que su decisión de alistarse en la Flota fuera muy controvertida en su familia.

El joven cadete Picard era muy distinto al recio Capitán que conocemos de la serie. Su impulso natural de buscar aventuras y nuevos desafíos le hizo tener más de un problema grave durante sus años de academia, e incluso estuvo a punto de perder la vida al enfrentarse a unos Nausicanos por culpa de una bravuconería. Como consecuencia de este incidente su corazón tuvo que ser reemplazado por un órgano artificial.

Pero este carácter también le hizo ser uno de los cadetes más conocidos de su promoción, y le ayudó a resolver positivamente muchas de sus misiones durante sus primeros años después de graduarse. Su primer mando como Capitán fue la USS Stargazer, perdida durante un enfrentamiento con una nave ferengi, en uno de los primeros contactos con esta raza.

De esta época le viene uno de sus primeros grandes traumas personales: la muerte de su amigo Jack Crusher, mientras se encontraba en una misión de reconocimiento a su mando. La sensación de culpabilidad le inundó, en especial, al haber estado secretamente enamorado de su esposa, la Dra Beverly Crusher, con la que se reencontraría años después en la Enterprise.

Como decimos, en el momento de arranque de La Nueva Generación, el Capitán Picard se nos muestra como un oficial muy recto y serio, tal vez demasiado. Pero con el paso del tiempo el personaje alcanza un gran nivel, lleno de matices, conforme vamos conociendo elementos de su pasado, y vive nuevas experiencias.

El mayor momento de inflexión que sufre este personaje fue su asimilación por parte de los Borg en "Lo mejor de dos mundos". Es cuando Picard mejor se dio cuenta, mucho más que con cualquier cuchillo nausicano o tortura cardassiana, de la fragilidad del ser humano, y de cuan desesperante puede ser la impotencia. Todo esto podemos verlo a partir de ese momento, en especial en el capítulo inmediatamente posterior "Family" donde explota, literalmente, y deja de ser un personaje plano por siempre jamás.

El otro momento que marcará a Picard, es la experiencia vivida al encontrarse con una sonda Kataan. Esta sonda hace que en un periodo muy corto de tiempo él viva la experiencia imaginaria de una vida entera como habitante de este planeta, cuya civilización desapareció cientos de años antes.

En definitiva, aunque Picard contaba con el enorme lastre de ser el sustituto del carismático Capitán Kirk, no solo consiguió dar la talla, incluso para muchos de los fans de la serie, lo superó, convirtiéndose en una leyenda.

Capítulos Destacados:

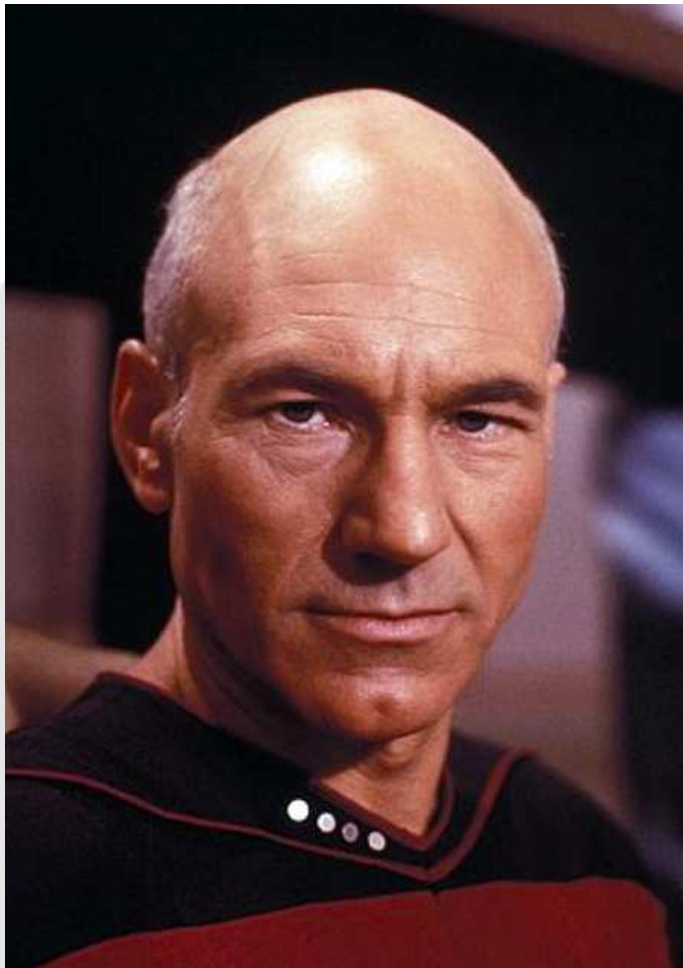
4x02 Generación familiar

5x02 Darmok

5x25 La luz interior

6x10/11 Cadena de mando

6x15 Tapiz





CLUB STAR TREK

COCHRANE MADRID

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

James Cawley

Entrevista exclusiva.

Para este número hemos tenido el honor de que el productor ejecutivo e interprete de Kirk en el *fanfilm* "Star Trek: New Voyages", respondiera a algunas preguntas para nuestra revista.

Primero me gustaría darle las gracias por acceder a esta entrevista y decirle que somos unos grandes admiradores del trabajo que están realizando en New Voyages.

¿De dónde surgió la idea del proyecto de New Voyages?

Crecí viendo y jugando a Star Trek. Siempre quise estar en esta serie.

¿Y porqué decidieron continuar las aventuras del La Serie Original y no crear una nueva tripulación?

Porque para mi Star Trek trata sobre Kirk y su tripulación.

¿Les resultó muy difícil conseguir la infraestructura necesaria (presupuesto, decorados) para llevarlo a cabo?

En realidad no. Solo lo hice, no dejé que nada ni nadie me dijera que no se podía hacer.

¿En algún momento pensaron que llegaría a tener la envergadura que tiene ahora, con apoyo de profesionales del sector, y tener tanto éxito entre los fans?

Nunca pensé que sería como es, o que le fuera a gustar a otros fans. Para mí era solo una forma de mantener mi Star Trek vivo.

¿Evolucionará la serie en algún momento al estilo que hubiera tenido Phase II?

Sí. Ya estamos usando algunos elementos de *Phase II*, en el próximo episodio "Blood and Fire".

¿Tienen pensado basarse de alguna manera en La Serie Animada?

Considero *La Serie Animada* como "Canon" y ya hemos incluido algunas referencias a ella en New Voyages. Estoy seguro de que lo haremos de nuevo.

¿Va a respetar New Voyages el canon establecido por el resto de series y películas?

Por supuesto.

¿Y entonces Chekov...?

La situación de Chekov se resolverá por si misma, próximamente.



¿Podría adelantarnos alguna incorporación importante para los próximos capítulos?

Bueno, tenemos un nuevo actor interpretando el papel del Sr. Spock. Su nombre es Ben Tolpin y es magnífico. Es capaz de canalizar a Leonard Nimoy al tiempo que sigue siendo Ben. Es asombroso.

¿Qué objetivos se plantea el proyecto New Voyages para el futuro?

¡Terminar la misión de 5 años! Y contar esas historias que Gene Roddenberry se hubiera sentido orgulloso de contar.

Hablemos ahora un poco de usted. ¿Desde cuando es trekkie?

Desde que puedo recordar.

¿Qué es lo que más le atrae de la serie?

Su humanidad y la aventura, y como combina entretener con enseñar.

¿Y se considera fan de toda la saga o solo de La Serie Original?

Me gustan todas las series, pero amo la original.

Elvis aparte, ¿cuál es su experiencia interpretativa previa a New Voyages?

Actúo desde hace 20 años. Empecé en el colegio y en el teatro local.

¿Con el rodaje de qué capítulo ha disfrutado más?

Blood and Fire, fue el rodaje más relajado y divertido que he hecho jamás. Y estoy muy orgulloso de contar una historia tan controvertida.

¿Hasta que punto al interpretar a Kirk hay imitación de W. Shatner y cuanto hay de aportación personal?

Me gusta incluir elementos de la interpretación del Sr. Shatner, con ligeros matices, pero la mayor parte soy yo.

¿Ha tenido noticias de si W. Shatner está conforme con su trabajo?

No tengo ni idea.

Aparte del trabajo de actor y productor que realiza ya, ¿le gustaría dirigir algún día uno de los episodios? Lo cual parece una tradición entre los actores trekkies.

En realidad no

Tenemos entendido que trabajó en el departamento de vestuarios de La nueva generación. ¿Cómo acabó allí?

Era amigo de diseñador del vestuario, el Sr. Bill Theiss.

Ahora que ha pasado al otro lado, al de los actores. ¿Ha cambiado en algo su imagen de los fans de la serie?

Por su puesto que no, después de todo yo mismo soy un fan.

¿Ha visto el trabajo de subtítulo y doblaje del equipo de New Voyages en Castellano?

No lo he llegado a ver todo de una vez, pero si lo he visto por partes en varias ocasiones.

¿Que opina de él?

Estoy muy satisfecho de que sea algo hecho por los propios fans para sus compañeros fans. (Podéis verlo en el video que se le mandó a Treknimal por su tercer aniversario como mirror de NV en España)

Test: Conteste brevemente a las siguientes preguntas

Película trekkie favorita:

La Ira de Khan

Un capítulo de Star Trek que le haya marcado:

El Permiso (TOS 1x16)

Personaje favorito de Star Trek:

Kirk

Una raza alienígena trekkie:

Los Vulcanos

Si pudiera hacer realidad una de las tecnologías de Star Trek, ¿cuál elegiría?

El Transportador

Excluyendo Star Trek mencione:

Su serie de televisión favorita:

The Wild, Wild, West

Un libro:

Jóvenes Ocultos

Una canción:

Suspicious Minds, de Elvis

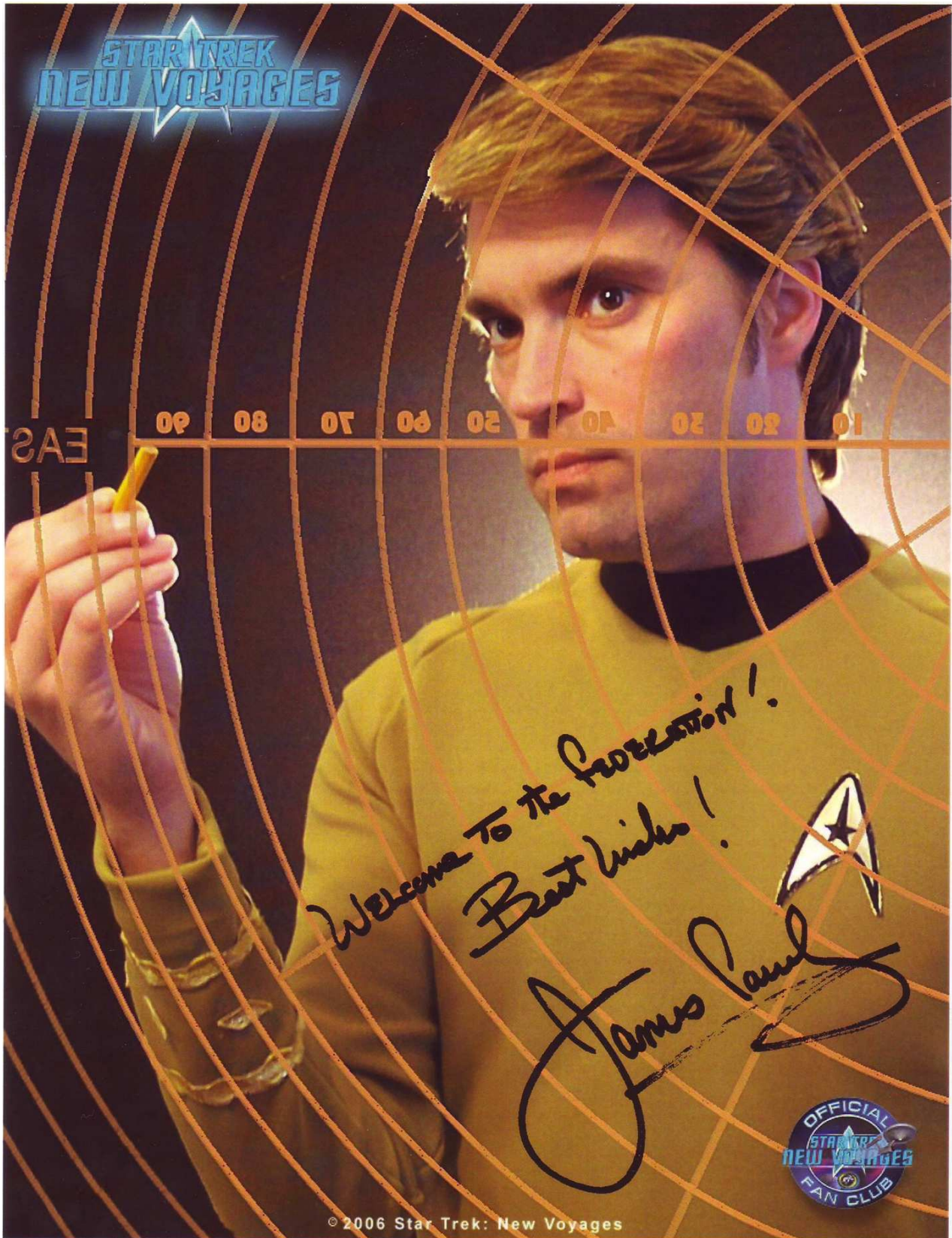
¿Qué cambiaría del mundo en el que vivimos?

Acabaría con la guerra.

¿Cree que algún día el ser humano evolucionará hacia lo que vemos en Star Trek?

De verdad lo espero, tengo que creer que tenemos la habilidad para hacer esto.





© 2006 Star Trek: New Voyages

Autógrafo cedido por el proyecto New Voyages en Español: www.trekminal.com

Un templo Trekkie, Virtual

Visita al museo de Star Trek en Second Life

Nieves Alonso

Cuando hace unos meses decidí conocer qué era aquello del mundo virtual de *Second Life*, mis primeras visitas fueron, naturalmente, a sitios relacionados con *Star Trek*. Para mi sorpresa eran unos cuantos pero el mejor, con diferencia, es el "*Star Trek Museum of Science*". Mi primer contacto fue un paseo breve pero intenso y con las naturales dificultades de una novata en este curioso mundo. Así que, tras vagabundear durante un tiempo, entrenarme en el funcionamiento y los trucos de SL, y ya un poco harta de coleccionar pantalones vaqueros, tops, camisetas, peinados en mil colores y faldas "flexi" para mi avatar (que ya tiene mucha más ropa que yo), decidí volver al museo para una visita más detallada.

Lo primero, por supuesto no obligatorio para entrar en el museo, era vestirme adecuadamente. En mi primera visita al museo había conseguido unos uniformes modelo *Voyager* que regalaban allí mismo, pero decidí que a mi avatar le quedaba mejor otro de TNG que había encontrado hace tiempo en uno de los lugares de SL donde ofrecen ropa y objetos gratuitos (o casi). Así vestida inicié mi segunda visita al museo teletransportándome a él. Y es que esa es la manera habitual de viajar dentro de SL, claro que... no en todas partes apareces en un auténtico transportador.



Nada más salir del transportador te encuentras con un cartel con las normas del museo (no permite armas ni desnudos), aunque no era mi caso. También recomiendan ser amable con los demás visitantes. La verdad es que el museo (al menos a las horas en que yo he ido) está bastante vacío y las pocas personas que vi no me dirigieron la palabra.

La visita al museo empezó por la última planta donde hay diferentes salas. Una de las más espectaculares es la reproducción del puente de mando de una nave estelar ¡Puedes sentarte en la silla del capitán! y ver las pantallas donde se muestran las diferentes clases de naves (de la Federación y de fuera de ella). Van apareciendo aleatoriamente y "tocándolas" obtienes información (en inglés) sobre cada una de ellas. Esto es válido para todos los objetos que se muestran en el museo. También pude estar en la reproducción de una sala de reuniones en la que destaca un panel en el que se muestran objetos de *Star Trek* y su versión en la vida real: comunicador de TOS - teléfono móvil. Gran parte de esta planta del museo esta dedicada a la astronomía. Hay un planetario algo difícil de utilizar, un mapa estelar en tres dimensiones y, lo más espectacular, el laboratorio astrométrico, con una gran pantalla que muestra panoramas



estelares con datos e imágenes de planetas y fenómenos espaciales. Por supuesto, también podemos echar un ojo a un telescopio que hay junto a una de las ventanas y ver los carteles con información sobre programas gratuitos de astronomía en Internet (como Celestia). Tras asomarme al despacho del capitán (con pecera y todo) me dirigí al piso inferior.



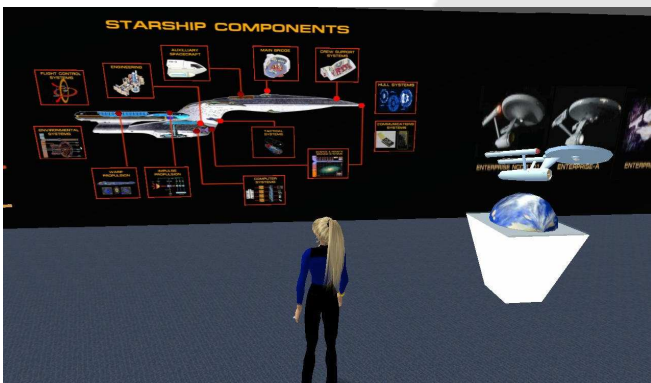
La segunda planta del museo tiene una gran sala rotulada como de la Academia de la Flota Estelar, con datos sobre su organización, fotos de los más famosos capitanes y primeros oficiales, y lo más interesante... ahí es donde te ofrecen los uniformes para tu avatar y otros regalos. Por ejemplo, un minitricorder para avatares monísimo, que puedes llevar durante el resto de tu visita al museo. Paseando por esta planta me metí en el laboratorio de exobiología, donde están representados muchos de los organismos alienígenas vistos en las series de *Star Trek*, y si te fijas, en una esquinilla está la reproducción de la famosa placa (la del hombre y la mujer saludando) enviada al espacio hace años. En la mesa también hay un microscopio, pero a diferencia del telescopio del que hablaba antes, este esta sólo de adorno. Hay otra sala dedicada a la tecnología de los ordenadores y otra parte dedicada a la teoría *warp* con un simulador (con cubo Borg incluido) en el que no me quise meter, ya que lo hice en mi visita anterior y todavía me dura el mareo. No creo que me admitieran en la Academia de la Flota. También me di una vuelta por la reproducción del núcleo *warp*, bastante espartana, donde me sonrieron desde sus fotos los ingenieros jefes de todas las series, desde Trip hasta B'Elanna Torres. Y si acaso la simulación *warp* te ha dado mareo, hay una reproducción de la enfermería de una nave estelar. Hasta te puedes tumbar en la biocama, pero no apareció ningún holograma médico de emergencia.



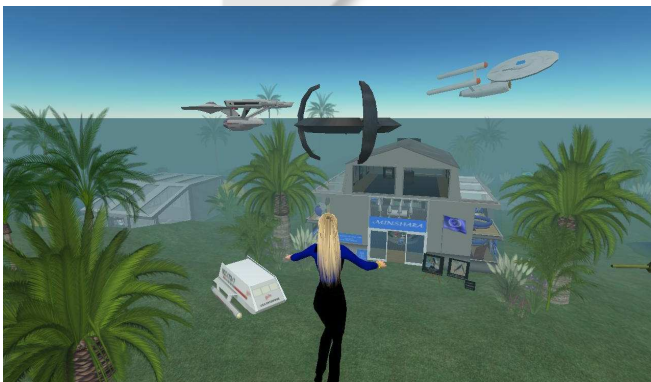


En ese punto decidí bajar hasta la primera planta (o más bien la planta baja) donde se encuentra una gran sala dedicada a las naves estelares y, para manitas, los métodos para hacer modelos de papel de algunas de ellas.

El resto de la planta está dedicada a las actividades de ocio con una holosección bastante chula, una exposición de dibujos, otra sala muy bonita donde podemos conocer los más famosos videojuegos de *Star Trek* y con una pantalla en la que se pueden ver imágenes y secuencias de muchos de ellos.



Pero una de las cosas que más me sorprendió fue el cine, con sus sillas muy estilo *Trek* y las paredes adornadas con carteles de todas las películas, desde ST 1 hasta *Némesis*. Pero, no, no podemos ver esas películas. Sí otros videos que no tuve tiempo de ver enteros, pero que me sonaban de más de una *Espatrek*. Y para avatares comilones hay hasta una máquina de palomitas que se pueden degustar durante tu estancia. Para terminar la visita al edificio principal me dirigí al bar, donde puedes sentarte a descansar un rato y si eres Borg no hay problema, porque en vez de comer te puedes regenerar en el aparato adecuado. También te informan sobre el club de amigos del museo (yo ya me había apuntado hace tiempo) donde a cambio de un *Dólar Linden* (moneda oficial de *Second Life*) te envían información sobre las nuevas incorporaciones al museo y sobre diferentes eventos. Además, si tú quieres, a partir de entonces te sale un letrero encima de tu cabeza y junto a tu nombre que reza "*Trek Museum Friend*". Parece una tontería, pero en SL todo el mundo lleva alguna cosa de esas en la cabeza. Y en fin, por el *airlock* te vas directamente a la calle. Bueno, más bien al jardín. Pero es que allí hay todavía más cosas.



Y es que, en *Second Life* se puede volar, y allí vuelas y te encuentras con reproducciones de dos diferentes naves *Enterprise*, de la estación DS9 y de un *Ave de Presa*... y, en el suelo y visitable, una reproducción de la lanzadera *Galileo*. Después aterrizas y te das de cara con el Museo de Cultura de *Star Trek*, formado por una serie de cabañas estilo oriental: una dedicada a la Federación, otra a los *Klingon*, otra a especies vistas en DS9, otra a las de *Voyager*, otra a las de *Enterprise*... y como ya estás muy cansada, te sientas en una mesa que te ofrece una comida típica *Trek* y a la que puedes invitar a cinco amigos más.

¿Ya no hay más cosas? Pues sí. Otra holosección. Los muy bonitos cultivos hidropónicos, el Guardián de la Eternidad... Si cruzas un puente llegas a otra zona (fuera del territorio del museo) donde puedes comprar camisetas y los uniformes de T'Pol o 7 de 9, claro que son un poco caros. Mientras, puedes pasear por el jardín, adornado con muñecos barrigudos que caricaturizan personajes de *Star Trek* (que también abundan y se venden en el museo) y que representan algunas escenas, y hasta conversaciones, de las series.



Paseando se llega a *Minshara*, anexo del museo para exposiciones, también llenas de muñegotes y en la que pude ver desde una mini-reproducción del puente de *Enterprise* de Kirk, hasta información sobre convenciones, fans (estaba el cartel de *Trekkies 2*) e imágenes de momentos transcendentales de ST: beso interracial, beso de mujeres, *tribbles* cayendo... de esos también había representación muñequil.

Total, que para finalizar mi visita, me asomé al mar para avistar a los avatares de Gracie y George, las ballenas de ST 4, que también están allí pero son unos cetáceos más bien tímidos y se asoman poco a la superficie. Claro, que te pueden tirar al agua y las verás mucho mejor. Y en el mar terminé mi visita al museo.



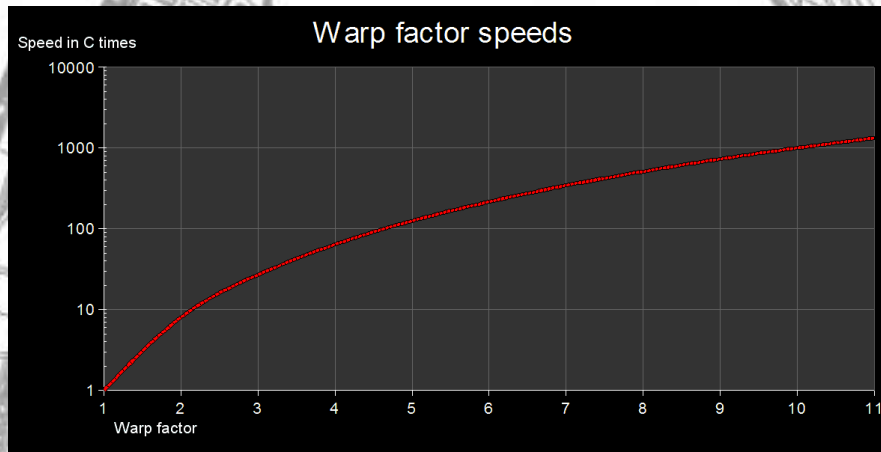
Quiero decir dos cosas, como dijo Marco Polo: "no he contado ni la mitad de lo que he visto y que no dejo de pensar como sería que existiera algo así en la vida real". Bueno, a lo mejor algún día...

La escala Warp

¿Por qué son distintos los factores warp de TOS y la Nueva Generación ?

Luis Panadero

Resulta evidente para quien haya visto la Serie Original y alguna de las series posteriores como la Nueva Generación, Espacio Profundo Nueve o Voyager, que las formas de medir la velocidad son distintas. Principalmente porque en TOS (La Serie Original) hay capítulos donde se llegan a alcanzar factor 14 y en TNG (La Nueva Generación) era imposible alcanzar factor 10.



Escala de Cochrane vs velocidad en escala de C

Teoría

El motor de Curvatura nació gracias al conocimiento de la física sub-espacial. Gracias a esos primeros conocimientos y al descubrimiento de los campos de curvatura espacial, se podía generar una burbuja alrededor de la nave produciendo una deformación continua del espacio-tiempo que propulsase la nave más rápido que la luz sin violar la Relatividad de Einstein.

La Escala de Cochrane

Debido a las grandes velocidades involucradas en los viajes con los motores de curvatura, se vio la necesidad de crear una escala de mayor facilidad de trabajo. Originalmente se creía que el subespacio era continuo como lo es cualquier otra dimensión física, pero esto no es exacto (además, se ha demostrado que incluso las dimensiones físicas y temporales no son continuas, sino discretas a una escala fentoquantica). Aun así, las ecuaciones mostraban que a medida que se profundizaba en el dominio subespacial, mayor era el efecto de curvatura y a su vez, mayor la velocidad alcanzada. Así se creó una escala de velocidad basada en la profundización en el dominio subespacial, llamada Escala de Cochrane.

Para medir como se profundiza en el subespacio, se utiliza el "factor de curvatura", en que Factor 1 sería estar en el límite entre el espacio normal y el subespacio, siendo la curvatura provocada por el motor, la misma que la curvatura natural del espacio circundante (dicho de otra forma, la velocidad de la Luz), y siendo inalcanzable. Velocidades por debajo de Factor 1 son velocidades sub-luz. El problema que tiene este sistema de medida, es que las velocidades no son lineales respecto al factor. Siendo tal que la velocidad es igual a $V/c = Wf^3$ donde c es la velocidad de la luz y Wf el factor warp.

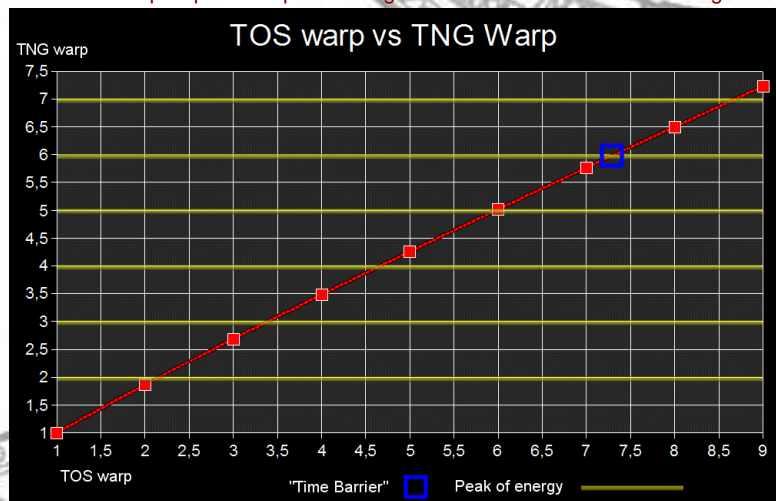
Problemas con la Escala Cochrane

Cuando se estableció esta escala no se conocían métodos para medir realmente cómo se profundizaba en el dominio subespacial y cómo variaban las propiedades del subespacio. Se asumía que variaban de forma continua y por lo tanto, los consumos de energía debían de ir aumentando de forma continua. Así pues, la

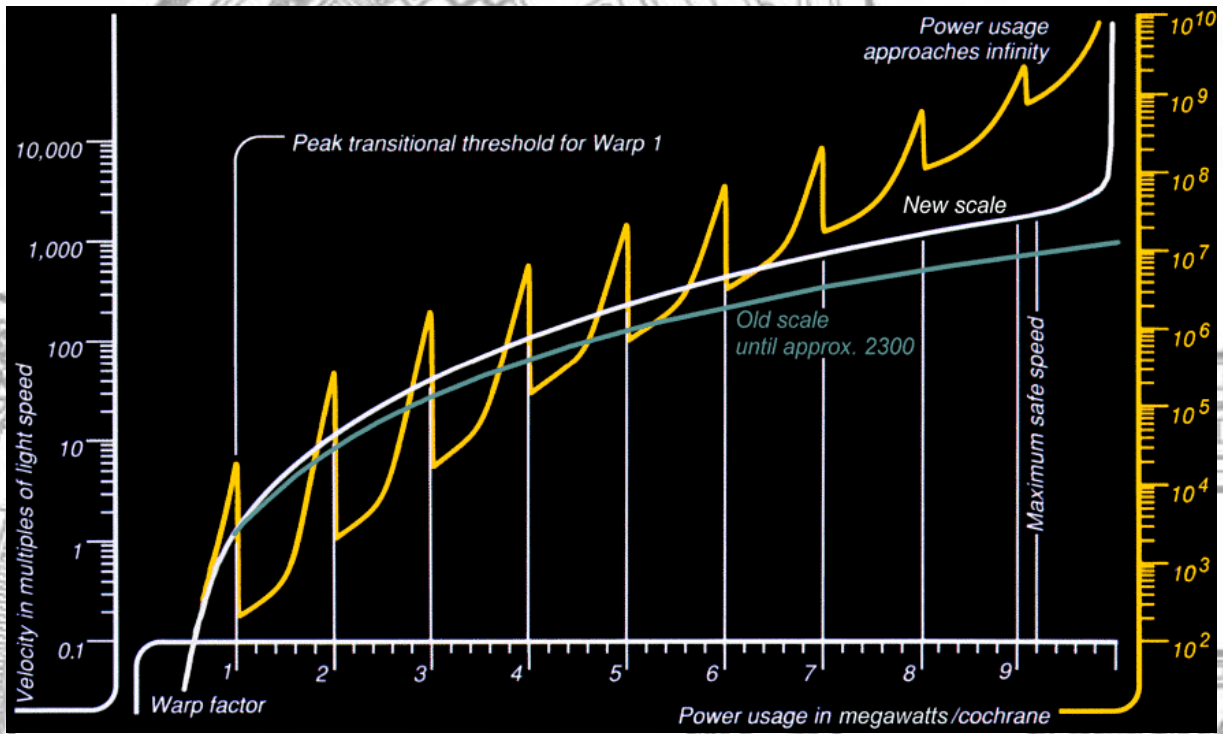
escala se creó a partir de la teoría y no de la práctica. Pronto empezaron a verse discrepancias... Cuando los motores de curvatura empezaron a alcanzar velocidades iguales o superiores a Factor 3, se detectaron unos "picos" en la energía requerida para mantener y crear los campos de curvatura a unas velocidades muy determinadas. Durante mucho tiempo se atribuyó a las desincronizaciones del campo de curvatura a lo largo de la nave y al hecho de variaciones muy sutiles de la velocidad entre varios puntos de las barquillas que se traducían en un mayor consumo de energía. Dichos picos se volvían cada vez más evidentes y poderosos al aumentar la velocidad. Al final, en la segunda mitad del siglo 22, cuando las naves intentaron superar el factor 7,32, se topaban con un pico en el consumo de energía tan enorme, que sus núcleos de curvatura y tecnología de barquillas no podían superar. Hasta el siglo 23 dicha velocidad constituyó una barrera infranqueable en la velocidad de las naves espaciales, y se la apodó "barrera temporal" ("Time barrier")

Finalmente, dicha "barrera" fue superada en la segunda mitad de la década del 2230. A partir de entonces, se empezó a sospechar que había algo erróneo en la teoría subespacial, y así surgió la teoría del subespacio discreto, en la que se explican las propiedades del subespacio en "capas" o "dominios" donde las propiedades del subespacio no varían continuamente, sino que tienen puntos de ruptura y barreras de energía. En un principio se siguió usando la escala de Cochrane, aunque se hizo más que evidente que dichas "barreras" de energía no correspondían muy bien con los factores de curvatura y que sería necesario reflejarlas en una nueva escala de velocidades.

Finalmente a partir de los trabajos de Montgomery Scott se trabajó en una nueva escala de velocidades de curvatura, a finales del siglo 23, basada en estas barreras de energía. Dicha escala muestra un límite de velocidad infinita a factor 10, principalmente por que no se puede profundizar más en el subespacio, por que se requiere energía infinita. Incrementos en la energía



Escala antigua vs Escala revisada. Están marcadas tanto la barrera temporal como el resto de barreras energéticas.



Escala Revisada vs Velocidad en múltiplos de C y comparada con la antigua escala y el consumo de energía

usada, a partir de Factor 9,6 , seguirían aumentando la velocidad de la nave, pero cada vez con menor eficiencia. Siendo así que para conseguir velocidades mayores, la energía requerida aumenta de forma astronómica.

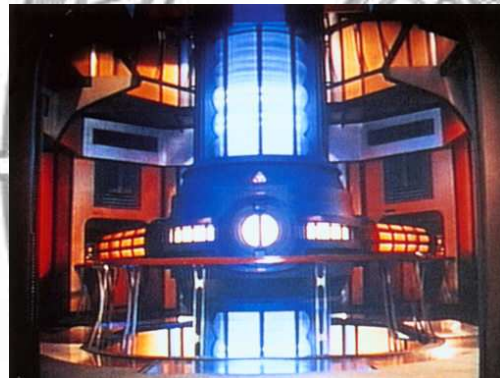
La fórmula que nos da la velocidad en función del factor es muy complicada para ser mostrada aquí, sin embargo, para velocidades por debajo de factor 9,6 , la escala se puede aproximar con gran precisión por $V /c = Wf^{10.5}$

En el mundo real...

La escala usada en TOS nació seguramente a partir de notas de Gene Rodenberry y guías de escritura de capítulos, como una referencia de velocidad más dramática que decir "half speed", etc... La escala de TOS es bien conocida gracias a que se conoce la fórmula, y se corresponde muy bien a los tiempos, distancias y velocidades indicadas en TOS.

Sin embargo la escala de velocidades de TNG es otro cantar. No se creó a partir de una fórmula matemática, sino a partir de unas presunciones y una gráfica creada por Okuda. Ha habido intentos por aficionados de encontrar el "santo grial" de la fórmula de la escala de TNG. Las aproximaciones parten de que la gráfica

obedece la ley de $V /c = Wf^{10.5}$ por debajo de Factor 9, pero que a a partir de Factor 9,6 tiene un carácter asintótico y no llega a alcanzar factor 10. La ecuación más fidedigna a la gráfica hasta la fecha, fue obtenida por Martin Shields y es sumamente complicada.



Referencias

Mini-FAQ con las formulas de las velocidades : www.calormen.com/Star_Trek/FAQs/warp_formulae.htm

La tabla de Velocidades, tiempos, distancias, etc... : www.trekmania.net/science/warp_scale.htm

Explicación fandom del subespacio (Ex Astris): www.ex-astris-scientia.org/treknology/warp3.htm

Explicación de la Escala de TOS por Ex Astris : www.ex-astris-scientia.org/treknology/warp6.htm

(c) 2007 IGNACIO LÓPEZ ECHEVERRÍA



Genética

De los guisantes de Mendel a la ira de Khan.

Nieves Alonso

Desde hace miles de años los seres humanos conocen empíricamente el hecho fundamental de la genética: los hijos se parecen a sus padres. Y no sólo en el ser humano, también en plantas y en animales, lo que llevó a una selección genética primitiva que dio origen, por ejemplo, a las diferentes razas de perros, todas "creadas" por el hombre. Sin embargo, la ciencia no empezó a dar una explicación a estos hechos hasta el Siglo XIX, con los trabajos del monje agustino Gregorio Mendel en 1865. Anteriormente se pensaba que el óvulo y el espermatozoide tenían ciertas sustancias originadas en el cuerpo de los progenitores y que se mezclaban en la concepción, dando así a los hijos características paternas y maternas. El resultado final de este proceso sería que, a base de mezclas y mezclas de individuos en sucesivas generaciones, la mezcla sería total y todos seríamos iguales.

Mendel sin embargo, desarrolló una nueva teoría, la de la herencia particulada, por la que las características de los individuos están determinadas en unidades discretas que se transmiten separadamente a la descendencia y pueden desaparecer aparentemente y volver a reaparecer en generaciones posteriores. Mendel, cultivando guisantes verdes y amarillos en el huerto de su monasterio, sin saber nada de células ni cromosomas, intuyó el concepto

de gen y desarrolló en tres leyes sus teorías sobre la herencia.

Desgraciadamente, las teorías de Mendel no fueron tenidas en cuenta por la comunidad científica, que las "redescubriría" años más tarde. No vamos a describir aquí las famosas "Leyes de Mendel". Hoy en día se sabe que no son válidas para todos los caracteres transmisibles, solamente para los definidos por un solo gen. Pero todos las aplicamos cuando decimos que unos padres de ojos marrones (carácter dominante) pueden tener hijos de ojos azules (carácter recesivo) pero no al contrario. Sin embargo hoy se sabe que, en casos muy improbables, de padre y madre de ojos azules pueden surgir hijos de ojos oscuros sin que haya mutaciones ni infidelidades de por medio. La herencia del color de ojos depende realmente de varios genes que pueden "ponerse de acuerdo" para producir este resultado.

Aún estamos en el siglo XIX. El desarrollo de instrumentos como el microscopio hizo posible el conocimiento detallado de las estructuras de la célula, llegando en 1888 al descubrimiento de los cromosomas. A principios del siglo XX se introdujo el concepto de gen, que daría nombre a la nueva ciencia de la genética. Pero ¿qué son los cromosomas y los genes y para qué sirven?... pues es muy sencillo. Cada célula, animal o vegetal, tiene un número de cromosomas fijo para cada especie (46 en el caso de la especie humana, y un solitario cromosoma en el caso de las bacterias). Estas estructuras forman el núcleo de la célula y sólo pueden verse cuando estas se están dividiendo, entonces ellos también se desdoblán en dos y cada uno irá a una de las células hijas.

Pero los cromosomas nunca van solos. En realidad siempre están en pareja y cada miembro de la pareja viene uno del padre y otro de la madre. Por supuesto que también existen seres (los haploides que tienen un solo cromosoma de cada clase... pero eso es otra historia. Caso distinto es el de las bacterias, seres unicelulares que se reproducen por bipartición y siempre tienen un solo cromosoma (aunque a veces pueden tener muchas copias de este... pero eso también es otra historia). De todas formas, las características de las bacterias, así

como su rápido crecimiento y fácil cultivo han contribuido a que estas sean elementos valiosísimos en el desarrollo de la genética.

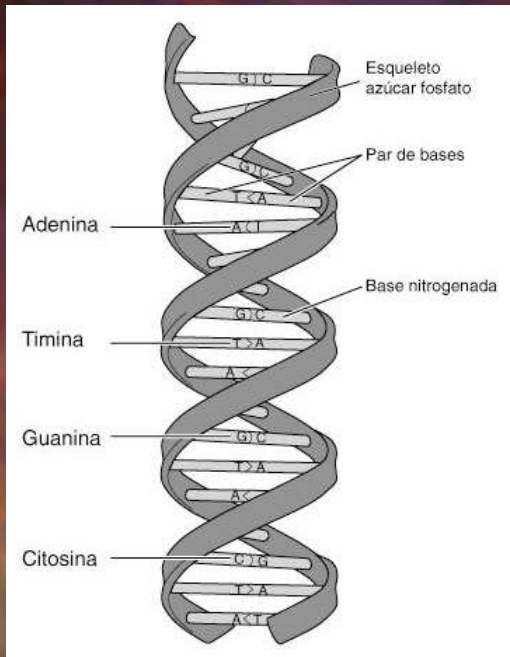
Pero volvamos a los cromosomas. ¿De qué están hechos? Esta fue la pregunta del millón durante bastantes años. La verdad es que nadie tenía ni idea, pero como había que ponerle un nombre a la sustancia que formaba los cromosomas se decidió llamarla cromatina. En los cromosomas estaban los genes, transmisores de infinidad de características de los seres vivos, pero tampoco estaba muy claro lo que eran. Con el tiempo se descubrió que en el cromosoma había dos tipos de compuestos, las proteínas y lo que se vino a llamar ácido nucleico. A su vez, este tenía elementos como el fosfato, un azúcar especial llamado desoxirribosa y las llamadas bases: Adenina, Timina, Guanina y Citosina. Pero la estructura de este ácido nucleico seguía siendo un misterio.

El enigma se descubrió en 1953 cuando Watson y Crick descubrieron la estructura del Ácido Desoxirribonucleico o ADN que estaba formado por dos cadenas enrolladas en forma de doble hélice que forman larguísima filamentos. Las dos cadenas están unidas por las famosas bases, que siempre se unen de la misma manera: Adenina con Timina y Guanina con Citosina. Pero... a veces no ocurre eso y entonces surge un problema... Así, una cadena de ADN se puede definir por una secuencia de bases (lo más importante para su función) y se les llama siempre por su inicial, así tendremos el famoso: GTTGCATGCATT... ¿Os suena la película GATTACA? pues va de esto. ¿Y qué sería un gen?, pues una secuencia de ADN más o menos larga. ¿Y qué hace el gen?, pues codifica una proteína. Y es que esto tiene mucho de código secreto, o más bien de código genético.

Ya tenemos nuestro gen, escondido en una larguísima molécula de ADN, y se va a poner en funcionamiento. Hay algo que activa el gen (en eso no nos vamos a meter) poniéndose en marcha toda una serie de mecanismos que van a producir la transcripción de ese gen. Esto no es más que producir una nueva molécula a partir del ADN que se va a llamar ARN mensajero. Y si el ADN era Ácido Desoxirribonucleico, el ARN será el Ácido Ribonucleico y se diferencia del anterior en tres cosas: un azúcar diferente (ribosa en vez de desoxirribosa), una base diferente (Uracilo en vez de Timina) y lo más notorio, una sola cadena. Además, el ARN es más corto que el ADN, ya que no se transcribe la cadena entera sino sólo una parte. El ARN también tendrá una secuencia que será del tipo UAGGCCACU... Es aquí donde entra en juego el código genético.



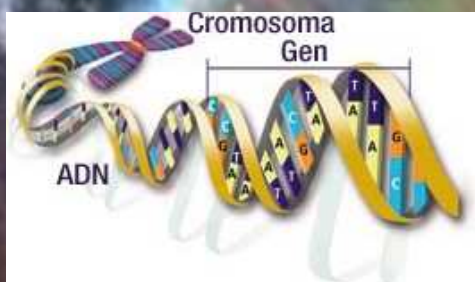
Gregor Mendel



Se trata de leer la secuencia del ADN de tres en tres letras: UAG, GCC, ACU... Naturalmente es un número finito de combinaciones y cada combinación representa un aminoácido, o sea, un ladrillo para la construcción de la nueva proteína. Aquí aparecen los ribosomas, la fábrica de la célula a la que va a llegar el ARN mensajero (por eso se llama así) para ser traducido y que la proteína sea fabricada. Habremos llegado, desde una misteriosa secuencia de ADN a una cadena de aminoácidos que formará una proteína con una función más o menos importante para el ser vivo y que, por ejemplo, será responsable del color de los guisantes del huerto de Mendel, del color de nuestros ojos...

Unas proteínas muy importantes son las enzimas, que hacen cantidad de "trabajos" en la célula, por ejemplo, participar en la transcripción del propio ADN. Fue difícil descubrir el secreto del código genético, pero se logró con mucha paciencia. Se han logrado muchas otras cosas, la principal es la secuenciación (o descubrimiento de las secuencias de bases) de diferentes genomas empezando por virus y bacterias, y terminando por el propio genoma humano. Y ahora que sabemos todo esto ¿qué podemos hacer con ello?

No hemos hablado de las mutaciones, que es lo que ocurre cuando un fallo en el ADN hace que se cambie una base por otra. El fallo pasará al ARN y de este a la proteína que también llevará un aminoácido



equivocado en su estructura y que podrá afectar a su función. Es lo que ocurre en el caso de algunas enfermedades hereditarias en las que un gen defectuoso va transmitiéndose de generación en generación. Si conociéramos el gen implicado, la secuencia de bases que debería tener y cual es el fallo... ¿Podríamos arreglarlo y curar la enfermedad? Realmente esto no es tan sencillo. Para empezar debemos conocer para que sirve cada gen. La secuenciación del genoma ayuda, pero eso no lo es todo. La mayor parte de nuestro ADN tiene funciones desconocidas, puede que incluso no tenga ninguna función. Hay que "cazar" los posibles genes dentro de él. Hay un método para cazar genes. ¿Cómo? Muy sencillo. Introduciéndolos en una bacteria.

Las bacterias son los seres unicelulares más simples que se conocen, tan simples que sólo tienen un cromosoma de forma circular. También tienen una genética un poco particular. Por ejemplo, pueden transmitir trozos "interesantes" de su ADN a otras bacterias (como genes que otorgan resistencia a antibióticos). ¿Y si colamos un posible gen dentro de la bacteria? ¿Qué hará con él? Evidentemente se pondrá a producir la proteína codificada por ese gen, aunque no tenga nada que ver con ella. De este modo podemos poner a trabajar a las bacterias para que produzcan proteínas que nos interesan, como la insulina para tratar la diabetes (antes se usaba la del cerdo) y la hormona del crecimiento, que sólo se podía obtener de cadáveres y podía ser fuente de graves enfermedades.

En el caso de que no conozcamos el gen en cuestión, se introduce en la bacteria trozos de ADN que actúen como posibles candidatos y observar si la bacteria produce una proteína o no. ¿Y cómo introducimos el ADN en las bacterias? Hay varias formas, por ejemplo, utilizando los virus.

Los virus son las formas de vida más sencilla (si es que se les puede considerar vivos). Sólo constan de un ácido nucleico (ADN o ARN) y de unas pocas proteínas que ni siquiera han fabricado ellos mismos ya que carecen de la maquinaria para hacerlas. Un virus puede sobrevivir más o menos tiempo en el exterior, pero tarde o temprano se debe introducir en una célula (animal, vegetal o bacteriana). Una vez dentro su material genético empezará a traducirse, formará nuevas copias de su ADN o ARN, fabricará sus proteínas usando los mecanismos de la célula y creará así muchos virus que casi siempre acabarán por salir matando a la célula huésped. Pero algunos virus tienen la capacidad de integrar su ADN en el de la célula huésped y quedar allí de modo latente, tal vez para siempre. Gran parte de nuestro

ADN desconocido podría corresponder a virus parásitos. ¿Y cómo podemos utilizar a los virus? Con un poquito de manipulación genética...

Se trata de quitar trozos de ADN del virus (los peligrosos), dejar lo necesario para que el virus pueda entrar en la célula (bacteria en este caso) y en el hueco que nos queda, meter el ADN que queremos introducir en el genoma bacteriano. Así hemos conseguido lo que se llama un vector. Hay vectores de muchos tipos. También se pueden utilizar los plásmidos (trozos de ADN que tienen algunas bacterias independientes de su cromosoma) o usar una mezcla virus-plásmido. ¿Pero se podrían usar estos vectores en el ser humano? Modificar células enfermas introduciéndoles el ADN que les falta o que esta defectuoso. Esto es lo que se llama terapia génica y ya ha sido probado con diferentes resultados, ya que, aunque parece que puede ser eficaz, el riesgo de enfermedades como el cáncer es elevado.

Llegados a este punto podríamos pensar que es mejor actuar desde el principio, modificar el ADN del propio embrión o incluso de los óvulos y espermatozoides. Claro que esto ya son palabras mayores, no sólo por lo complicado que puede ser, sobre todo por cuestiones morales. Si, está bien curar una futura enfermedad antes de que se manifieste, pero ¿por qué no ir más allá? ¿por qué no mejorar un poquito la inteligencia, la fuerza, la resistencia a enfermedades? ¿por qué no crear seres humanos a medida? Desde luego que aún no podemos hacerlo por todo es cuestión de tiempo. Así, de los guisantes de Mendel hemos llegado a... ¿Khan? ¿O tal vez al Doctor Bashir? Nosotros no lo veremos (creo) pero tarde o temprano habrá que decidir hasta donde se puede llegar.

Hay una novela de ciencia ficción "El mundo al final del tiempo" de Frederik Pohl. En ella, una científica de un futuro lejano esta manejando un ordenador. En su pantalla se ve la imagen de una mujer y bajo ella una secuencia de ADN: ATTCGATTCAA... La científica pulsa teclas, la secuencia va cambiando... y con ella la imagen de la mujer de la pantalla. Pues si, la científica esta trabajando en un proyecto "rutinario" fabricar un nuevo ser humano, una niña con las características que sus padres (una pareja homosexual) desean para ella y que será gestada en un útero artificial...

Muchos podrán escandalizarse ante esta imagen, pero no me podréis negar que resulta... fascinante.

Galaxy Quest



Galaxy Quest

La gran parodia galáctica

Miguel Angel Muñoz

Galaxy Quest es una serie emitida a finales de los años 70. Aunque sólo duró 4 temporadas, la serie fue acogida con entusiasmo por un entregado grupo de seguidores capaces de devorar una y otra vez cada uno de los capítulos de la serie, vestirse como sus personajes predilectos, debatir sobre cada punto y detalle de la trama, y organizar anualmente convenciones en las que se reúnen con desadaptados como ellos. Estas convenciones son el único trabajo que aún tienen los protagonistas de esa serie, que no volvieron a conseguir ningún papel. En ellas, venden sus autógrafos a quince dólares a sus extravagantes seguidores; los questies (o questarianos, como término menos despectivo).

Con este punto de partida, muchos trekkies fuimos con cierto recelo al cine. Parecía que teníamos en frente una película que se burlaba de Star Trek y ridiculizaba a los fans. Nada más lejos de la realidad.

De esa idea, surge una divertidísima aventura en la que unos alienígenas, confundidos al principio como unos seguidores no más extraños que el resto, les toman por auténticos viajeros del espacio y les piden su ayuda para vencer a un tiránico extraterrestre que casi ha exterminado a su raza, ofreciéndoles una nave idéntica a la que pilotaban en los "documentos históricos". De esta forma, los tripulantes del Protector se ven obligados a convertirse en héroes (más bien antihéroes), tan ocupados en evitar múltiples muertes espantosas como en echarse en cara los reproches de veinte años juntos, o de mostrar su mejor lado en cada plano.

El "capitán" de la nave, Jason Nesmith, interpretado por Tim Allen, un actor ego maniaco y tendente a la sobreactuación, es el único que realmente disfruta su situación actual. Su oficial medio humano, un estupendo Alan Rickman, es un actor shakesperiano hundido por el destino que ha seguido su carrera y que desprecia

su papel en la serie, pero que no se quita su maquillaje en toda la película. Completa el triplete protagonista Sigourney Weaver, cuyo papel en la serie se reducía a repetir las frases de la computadora y hacer visible su escote.

Galaxy Quest es una película que cualquiera puede disfrutar, aunque no haya oído nunca hablar ni de Star Trek ni de su fenómeno fan. Pero todo trekkie ve en ella referencias claras y tirones de oreja cariñosos. A parte de los paralelismos con los personajes de Galaxy y los actores de Star Trek, se ve en la película a un "camisa roja" obsesionado con su inevitable muerte, las imágenes de la serie de Galaxy Quest muestran a los actores agitándose y la cámara moviéndose cada vez que la nave es alcanzada, la nave es muy similar al Enterprise (1), el capitán tiene tendencia a perder la camisa en sus enfrentamientos, etc.

La película fue alabada incluso por los protagonistas de la serie, como Jonathan Frakes, Patrick Stewart o George Takei (2), así como por la mayoría de los trekkies, que ven en ella una autocrítica simpática y un homenaje cariñoso a los actores, a los personajes y a la afición. La película costó 40 millones de dólares y recaudó casi el doble sólo en EEUU. Contó con grandes



(1) Aunque las letras de su registro "NTE 3120", según se confesó más adelante, son el acrónimo de Not The Enterprise

(2) William Shatner en cambio dijo que no vio ningún parecido con Star Trek, lo que dice mucho de la película y de William Shatner



actores y muy dignos secundarios, los efectos especiales, de la mano de Industrial Light and Magic, son estupendos (mejores que los de cualquier película de Star Trek) y el guión, muy divertido y cuidado.

Con todo ello, no es exagerado decir que Galaxy Quest es, por méritos propios, una de las mejores películas de Star Trek jamás rodadas, y una de las que más fielmente han captado el espíritu de la serie.

Algunos diálogos de la película:

Alexander: ¿Cómo he llegado a esto?
 Tommy: Otra vez no...
 Alexander: Yo interpreté a Ricardo III
 Fred: Saludamos 5 veces
 Alexander: Salimos a saludar 5 veces. Antes era un gran actor y ahora miradme ¡miradme!

Nesmith: Si me hubiese movido un solo centímetro la bestia me habría matado, y además, mis hombres corrían peligro.

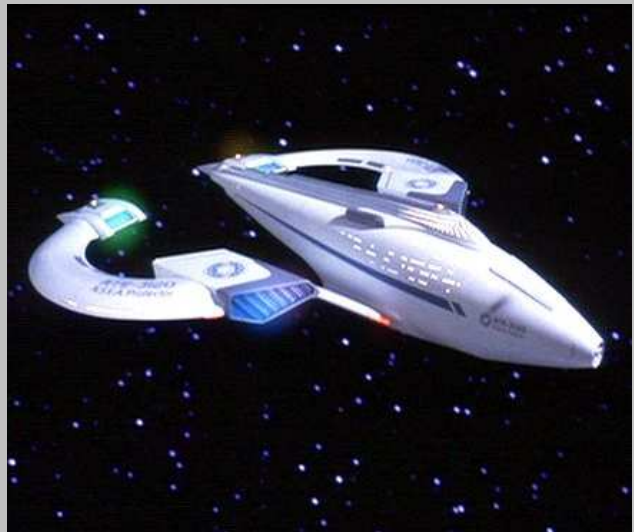
Niño: ¿y cómo supo qué hacer?

Nesmith: oh, vamos, sin mis hombres no sería comandante, ¿eh? Todos recordamos lo que le pasó a la bestia en EnoK VII

Grupo: (risas)

Gwen: Hay que admitir que le adoran de verdad

Tommy: sí, casi tanto como se adora él mismo



Gwen: ¿Que no es para tanto? ¿Estás loco? Tenemos que salir de aquí

Nesmith: Oh, vamos, chicos

Gwen: Somos actores, no astronautas

Guy: Oye, yo no tenía que estar aquí siquiera. Sólo soy un tripulante. Soy prescindible. Soy el tío que muere en todos los episodios. Tengo que salir de aquí. ¡Sólo soy un extra!

Nesmith: vamos, si queremos llevar a cabo esta misión tenemos que dominarnos

Gwen: ¿Dominarnos? Tiene gracia, viniendo de un tío que se acostó con todas las chicas turekias y princesas lunares de la serie

Adolescente Questie: Adiós, vuelvo en seguida.

Madre: Espera, Brandon. ¿A dónde vas con tantos cohetes?

AQ: Bueno, el Protector salió súper acelerado del agujero negro y entró en la atmósfera a punto quince, lo que como sabréis es bastante inestable así que vamos a ayudar a Laredo a pilotar por la frecuencia del vox y usaremos estos cohetes como señales visuales

Madre: De acuerdo, cenamos a las siete

AQ: ¡Vale! (se va corriendo. Los padres vuelven a leer el periódico)

Madre: Está chalado

Padre: Hhm



BATTLESTAR GALACTICA

Las 12 colonias han sido atacadas por los Cylon, de los que no se sabía nada desde hace 40 años, cuando fue firmado el armisticio que puso fin a una larga y cruenta guerra entre los dos pueblos.

Ahora los Cylon han evolucionado, y algunos de ellos tienen forma humana. Han usado esta característica para infiltrarse entre ellos y sabotear sus sistemas de defensa.

La estrella de combate Galáctica, a punto de ser retirada del servicio para convertirse en un museo, parece ser la única inmune al virus informático Cylon que está desactivando a las demás naves.



33 minutos

33

1x01

La flota colonial lleva siendo atacada sin descanso por los Cylon durante los últimos cinco días.

Cada vez que realizan un nuevo salto FTL las "tostadoras" vuelven a aparecer a los 33 minutos exactos.

Las fuerzas de los humanos están al límite y tratan de buscar una solución.

Por otra parte el Doctor Baltar teme poder ser delatado como cómplice de los Cylon por otro científico.



Agua

Water
1x02

Un sabotaje ha hecho detonar uno de los tanques de reserva de agua de Galáctica. Sharon sufre pérdidas de memoria y cree que podría haber sido ella la causante.

Ahora las reservas de agua están a punto de agotarse, así que comienzan una búsqueda desesperada de un planeta cercano donde puedan reabastecerse



El Día de la Bastilla

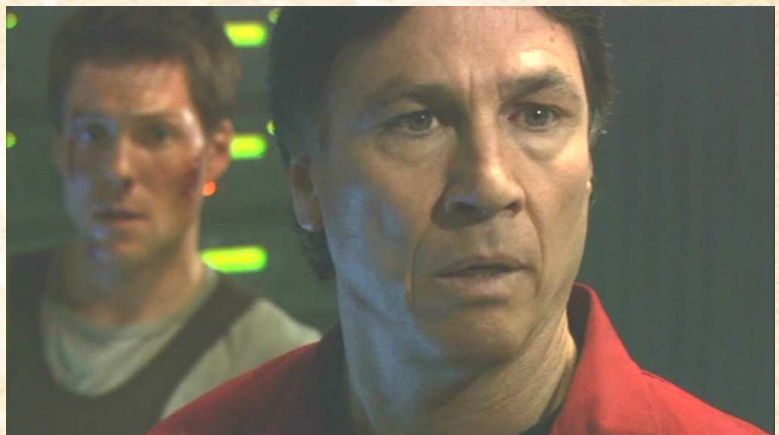
Bastille's Day
1x03

Para poder extraer el agua del hielo y poder abastecer a la flota se necesitará un gran número de gente.

Pero el trabajo será duro y peligroso, de modo que tratarán de convencer a los presos de "La reina astral" para trabajar a cambio de puntos para su libertad.

Su líder, Tom Zarek, un antiguo terrorista y agitador político, sin embargo tiene otra idea en mente.

Lee Adama (Apolo) será enviado a negociar con ellos.



Acto de contrición

Act of contrition
1x04

Un accidente mata a una docena de pilotos de Galáctica en el hangar de carga.

Esto le trae amargos recuerdos a Starbuck sobre la muerte de Zak.

Además tendrá que instruir nuevos pilotos procedentes de la flota civil.

En Cáprica, Helo y Sharon (la "segunda" Sharon) tratan de buscar la fuente de una señal de radio, esperando encontrar más supervivientes.



No puedes volver a casa

You can't go home again
1x05

El Viper de Kara (Starbuck) se ha estrellado en la superficie de una Luna. Ella tratará de sobrevivir, pero le queda poco oxígeno.

Mientras el Comandante Adama y Lee comienzan su búsqueda movilizando todos los recursos de la flota, incluso a costa de poner en peligro su seguridad en caso de un ataque Cylon.



Bajo la mira

Litmus
1x06

Un agente Cylon se infiltra en Galáctica y se hace estallar con una bomba, matando a tres tripulantes.

La Presidenta Roslin y Adama deciden revelar que los Cylon pueden tener apariencia humana.

Se inicia una investigación para descubrir como pudo violar los controles de seguridad, y si tiene un cómplice a bordo. Los indicios apuntan hacia el Jefe Tyrol.



Seis grados de separación

Six degrees of separation
1x07

Una copia del Cylon Six (la rubia que tiene Baltar metida en la cabeza) aparece en Galáctica acusándole de ser un traidor. Afirma tener una prueba que lo confirma.

Starbuck aún se está recuperando de su herida en la pierna, mientras el Jefe trata de averiguar como funciona el Raider Cylon que capturó.



De carne y hueso

Flesh and Bone
1x08

Encuentran una copia de Leoben en una de las naves. Roslin tiene extrañas visiones con él y quiere que sea interrogado.

Starbuck es enviada para hacerlo. El Cylon le dice que ha escondido una bomba nuclear en la flota.

En Galáctica, Boomer le pide a Baltar ser la primera en probar el detector de Cylons.



Una sorpresa para Tigh

Tigh me up, Tigh me down
1x09

Después de hablar con Lioben, Roslin comienza a sospechar sobre si Adama es un Cylon, así que le pide que sea el primero en pasar por el detector.

Además, el Comandante se comporta de una forma muy sospechosa, realizando llamadas secretas y ausentándose de Galáctica sin previo aviso.



La mano de Dios

The hand of God
1x10

La falta de suministros comienza a agobiar a la flota. Esta vez es el Tylium, combustible usado por las naves, del que tan solo quedan el 5% de las reservas.

Cuando consiguen encontrar una fuente de Tylium suficiente como para proveerles durante años, esta resulta estar fuertemente custodiada por los Cylon. Su única opción es conseguir arrebatársela por la fuerza.



Día de votaciones

Colonial Day
1x11

Coincidiendo con el día de las Colonias, el Quorum de los 12, que reúne a los representantes de cada una de las colonias, se convoca por primera vez desde los ataques.

Conforme se van conociendo los elegidos por los supervivientes de cada una de ellas se suceden las sorpresas, el Doctor Baltar irá por Cáprica, y el antiguo terrorista Tom Zarek por Sagitarion.



Los últimos destellos de Kobol (I)

Kobol's Last Gleaming (I)
1x12

En un salto rutinario en busca de planetas con recursos que explotar, el Raptor de Boomer encuentra un planeta habitable con ruinas de una antigua civilización.

La Presidenta Roslin cree que podría tratarse del mítico Kobol de las escrituras, hogar de los dioses y cuna de la humanidad.



Los últimos destellos de Kobol (II)

Kobol's Last Gleaming (II)
1x13

El Raptor en el que iba Baltar ha caído en el planeta, y mientras el resto de supervivientes se organizan, él comienza a tener visiones entre las ruinas del antiguo Kobol.

Ya en Cáprica, Starbuck llega hasta el Museo de Delphi, donde se encuentra la Flecha de Apolo. Adama está muy enfadado por la decisión de la Presidenta y se propone destituirlo.



BATTLESTAR GALACTICA

Viper Mark II

La clase Mark II es el tipo de caza más antiguo de Galáctica, pero a manos de expertos pilotos resulta un arma letal para las Tostadoras.

Longitud: 9.5m

Armamento: 2 Cañones

Tripulación: 1



BATTLESTAR GALACTICA

Viper Mark VII

En un principio vulnerable al virus informático Cylon, muchos de ellos fueron destruidos sin resistencia durante el primer ataque. Una vez arreglado esto se convierte en un cazador de tostadoras sin igual

Longitud: 9.86m

Armamento: 3 Cañones (opcionalmente puede montar misiles)

Tripulación: 1



BATTLESTAR GALACTICA

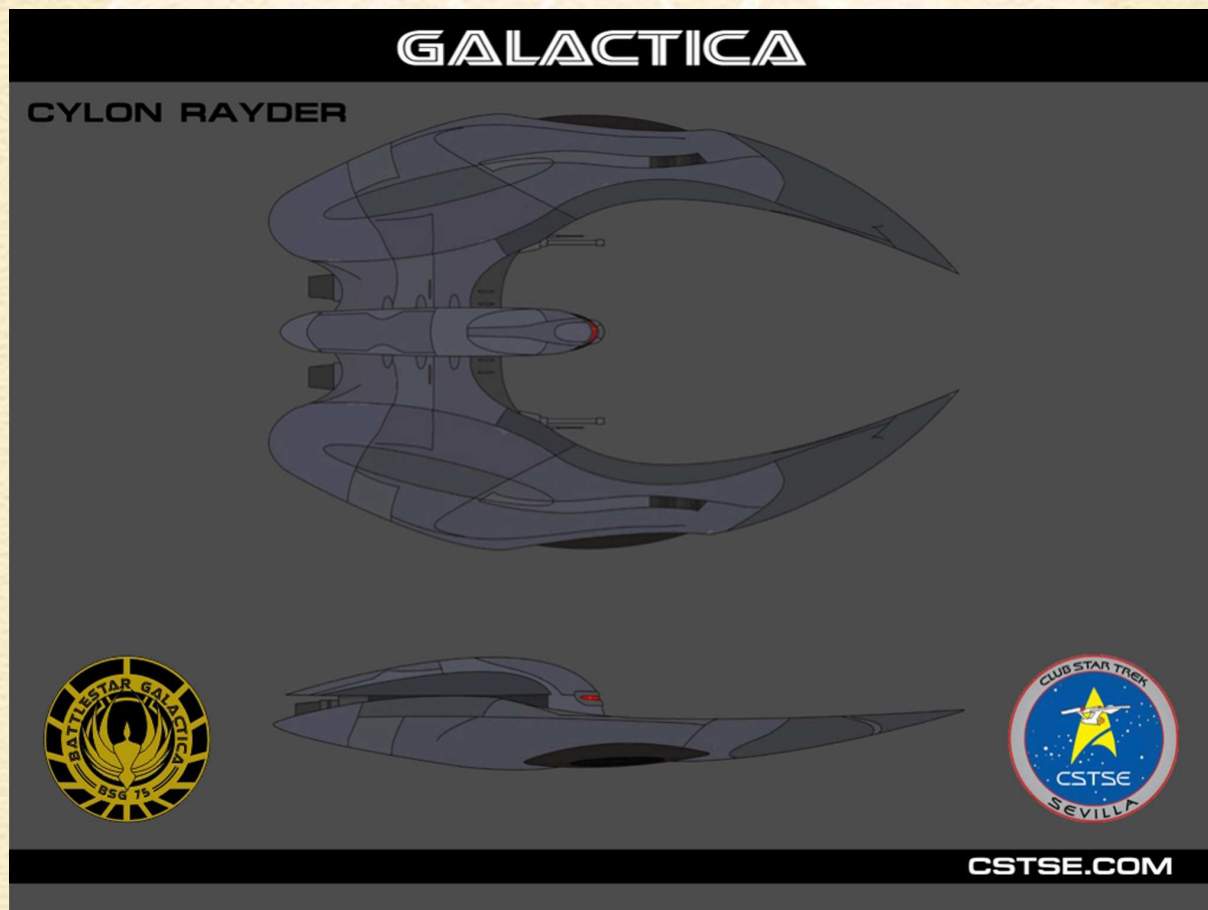
Raider Cylon

El Cylon raider es un caza totalmente autónomo de construcción orgánica, y un terrible rival para las naves coloniales.

Largo: 11.5m

Armamento: 2 Cañones, 2 lanzamisiles x 3 misiles

Tripulación: Autónomo



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

Test - Robert Picardo

Llorenç Carbonell

En esta ocasión ponemos a prueba vuestros conocimientos sobre nuestro Doctor Holográfico favorito... y algún primo suyo de otra serie que se le parece bastante...

1.- ¿Cuál es la frase de encendido del programa EMH-mark-1?

- A: Por favor, indique cual es la emergencia médica
- B: Por favor, describa la naturaleza de la emergencia médica
- C: Por favor, describa la naturaleza de la emergencia táctica

2.- ¿Cuál es el nombre que finalmente adopta el doctor en "End Game"?

- A: Kenneth
- B: Jarvik
- C: Joe

3.- ¿Cuántos hijos ha tenido el doctor?

- A: Dos
- B: Tres
- C: Ninguno

4.- ¿En "Living Witness" como se representaba al doctor en el Museo de la Herencia Kyrian?

- A: Como un holograma
- B: Como un androide
- C: Como un replicador

5.- ¿De donde procede la tecnología del emisor móvil holográfico?

- A: Del Siglo 27
- B: Del Siglo 29
- C: Es tecnología de los Antiguos



6.- ¿Qué admiran los Qomar del Doctor en "Virtuoso"?

- A: Su amabilidad con los pacientes
- B: Sus dotes socioculturales
- C: Sus dotes como tenor

7.- ¿Cuántas referencias médicas tiene el programa holográfico del Doctor?

- A: 2000 referencias y la experiencia de 47 oficiales médicos.
- B: 5 millones de posibles tratamientos.
- C: Ninguno, es un personaje de ficción.

8.- Cual de estas frases ha sido pronunciada por el doctor de la Voyager?

- A: Soy un doctor, no un ingeniero.
- B: Soy un doctor, no un tope de puerta.
- C: Soy un doctor, no una base de datos.

9.- ¿Cómo logra apoderarse de la USS Prometheus en "Message in a Bottle"?

- A: Cantando hasta que abandonan la nave.
- B: Engañándolos con otros hologramas.
- C: Con un potente somnífero.



10.- ¿Qué personaje representa en la holocubierta en "Bride of Chaotica"?

- A: Al Presidente de la Tierra
- B: Un agente del N.I.D.
- C: A un guerrero vikingo

11.- ¿Cuál de los siguientes personajes ha utilizado el holoprojector móvil del doctor?

- A: Reginal Barclay
- B: Doctor Chaotica
- C: Leonardo Da Vinci

12.- ¿Para qué agencia del gobierno trabaja Richard Woolsey?

- A: La Sección 31
- B: N.I.D.
- C: D.T.I.

La Saga de Spock (II)

Juan Teruel

Capítulo 6 Amok Time (Tiempo de locura)

Spock miró hacia sus pies. Había una gran mancha de sudor. El dolor era penetrante, hubiera podido aislar su mente, expulsarlo, pero eso requería un alto nivel de concentración. El mayor dolor imaginable era infinitamente mejor que verse inmóvil en una cama. Spock apretó los dientes y dio una nueva orden mental a su cuerpo. Fue como si intentara mover un asteroide con sus manos. La piel parecía a punto de reventar con la tensión, parecía que no tendría suficiente líquido en el cuerpo como para expulsar una gota más de sudor, pero Spock no se rendía. Repitió la orden, multiplicó el dolor por mil y entonces ocurrió.

Su pie derecho tembló, su cuerpo pareció a punto de colapsarse, y después una pierna se desplazó lentamente hacia delante. Dos centímetros. La suma de sus fuerzas, su voluntad y toda la capacidad de concentración adquirida tras largos años de disciplina mental se reducían a eso: dos centímetros de movimiento en un cuerpo que se resistía a mantenerse de pie. Spock sonrió: lo había logrado. Luego cayó al suelo, sin sentido.

- Parece, señor Spock, que usted también es capaz de tener comportamientos ilógicos.
- Hola, doctor. Supongo que debo haberme desmayado... Sólo quería trabajar un poco más. Mi terapeuta sigue un plan para Humanos.
- Su terapeuta sigue un plan que mataría a un humano fuerte en menos de una semana. Y si usted sigue haciendo locuras, no creo que dure tanto como eso.
- Doctor, no puedo quedarme así. Toda una tripulación ha aplazado la adjudicación definitiva de una nave estelar para diseñar mi transmisor neural. Usted ha abandonado su retiro para implantármelo, y ahora soy yo quien debe hacer que funcione.
- Spock, por más que me alegre verle hablar por fin como un Ser Humano, no puedo estar de acuerdo con usted. Si continúa incumpliendo su plan de trabajo sólo conseguirá morir de una sobrecarga muscular. El aparato que usted lleva debe servir para que nadie más tenga que sufrir la inmovilidad forzosa. No es lógico que se arriesgue a que todo el proyecto fracase.
- Tampoco usted habla como acostumbra, doctor. Por eso seguiré sus indicaciones.
- Me alegra oír eso. Recuerde que hasta que no consiga un grado suficiente de dominio, estará contrayendo hasta el más pequeño músculo que tenga en ese cuerpo vulcano cada vez que doble el dedo meñique de la mano izquierda.
- Gracias, doctor, lo tendré presente.

Spock sólo mentía a medias. Ya había forzado su cuerpo, ahora le tocaba el turno a su mente. No tenía ayuda de nadie para lograrlo, pero él sabía que el único modo de andar de nuevo pasaba por acostumbrar a su mente a que distinguiera de nuevo las distintas partes de su cuerpo. Algo tan sencillo como mover una pierna manteniendo relajados los brazos le resultaba ahora tan difícil como renunciar a recuperarse.

La Disciplina Mental de Vulcano era conocida y respetada en toda la Galaxia. Pocos eran, sin embargo, los que sabían sus fundamentos. Spock ahora ensayaba técnicas básicas y antiguas. Largo tiempo confinadas al terreno teórico... Comenzó recluyéndose dentro de su cuerpo, como si pudiera navegar por sus nervios y venas, adentrándose más y más, como quien acaba de llegar a una ciudad desconocida y se dedica a deambular hasta llegar a orientarse. Visitaba cada músculo, cada fibra escondida, pulsando y comprobando, trazando un mapa de aquellas partes desaparecidas de su control voluntario... En aquel momento, sonó el timbre de la puerta.

- Adelante.
- Espero no molestarle, señor Spock... He terminado de supervisar las reparaciones del USS Intrepid, y como Uhura aún estará ocupada un par de horas más he pensado que...
- Su compañía siempre es bienvenida, señor Scott. De haber llegado un poco antes se habría encontrado con el Doctor McCoy.
- ¿En serio?, espero que no...
- No se preocupe, señor Scott, era sólo una visita de rutina. Siéntese, por favor.
- Sabe señor Spock... - El timbre volvió a sonar.
- Adelante.
- Vaya, Spock, vengo a hacerle un poco de compañía, y me encuentro con que ya tiene una visita.
- Sí, resulta fascinante la capacidad de los Humanos para escoger el mismo momento para las mismas actividades... ¿Debo entender que usted también ha terminado sus tareas antes de lo previsto?
- ¿Qué tareas?, soy un oficial retirado de la Flota, ¿no lo recuerda?. No tengo tareas.
- Sin embargo, tanto el señor Scott como yo sabemos lo difícil que es que usted se mantenga desocupado... He oído rumores que hablan de una nueva incorporación al profesorado de la Academia de la Flota.
- *Touché*, Spock. Debo recordar que tiene problemas de movilidad, no de audición... Me han ofrecido el puesto de director. Sulu intenta convencerme para que lo acepte, y está haciendo un buen trabajo.
- En mi opinión, Almirante, debería usted aceptar. No es bueno que hombres de nuestra edad se mantengan solos y desocupados.
- Bueno, señor Scott. Usted procura evitar ambas cosas.
- Sí, señor. Usted lo ha dicho.

Durante un instante se hizo el silencio en la habitación, momento que Spock aprovechó para volver a su meditación. Entonces, Scotty intentó romper el silencio.

- ¡Diablos!, necesito un trago. He oído que el club de oficiales de la Flota acaba de recibir refuerzos, y creo que lo correcto es que los veteranos sean los que reciban a los recién llegados.
- Es una magnífica idea, señor Scott... ¿Nos acompaña, Spock?.

- Le agradezco su invitación, Almirante, pero creo que mi presencia provocaría más incomodidad de la necesaria. No es habitual ver una camilla en un bar.
- En ese caso creo que me quedaré aquí.
- Por favor, Almirante. No es necesario. Es más, si yo fuera humano lo consideraría una innecesaria muestra de compasión hacia alguien impedido.

Kirk conocía bien esa forma extraña que Spock tenía de expresar sus sentimientos sin dejarlos salir, por lo que no discutió, y se limitó a seguir a Scotty, que ya estaba junto a la puerta.

- Vendremos a verle mañana, Spock.
- Gracias por su interés, caballeros. Pueden estar seguros de que no me moveré de aquí.

Kirk y Scotty rieron abiertamente, dejando a Spock de nuevo con sus técnicas ancestrales, en busca de un cuerpo perdido.

Por su parte, Kirk y Scotty habían encontrado los refuerzos en el club de oficiales. Kirk seguía siendo fiel al Brandy Sauriano, y Scotty... Bien, la palabra *cambio* no estaba en su vocabulario, al menos mientras quedara Whisky en Escocia.

- Scotty.
- ¿Señor?
- Me preocupa Spock.
- Yo sin embargo lo he visto muy animado, casi no parecía Vulcano.
- Eso es lo extraño. En los últimos tiempos dejó de comportarse como nos tenía acostumbrados. Yo pensé que se debía a un proceso natural. Tenía la esperanza de que, fuera cual fuera el motivo, lo único que le pasaba es que empezaba a descubrir su mitad humana... Ahora ya no estoy tan seguro.
- Supongo que el doctor McCoy le podrá dar una mejor explicación, pero bajo mi punto de vista sólo hay un problema: usted observó el comportamiento de Spock, descubrió que cambiaba, creyó adivinar el motivo, y ahora descubre por fin que estaba equivocado... Eso no es ninguna tragedia.
- ¿Sabe, Scotty? Creo que tiene usted razón.
- Todo el mundo se equivoca, y mucho más cuando se trata de adivinar las razones del comportamiento vulcano.
- No me refiero a eso. Bones me dará una mejor explicación, así que vamos a llamarle.

Kirk se dirigió al intercomunicador, se identificó y envió un mensaje al Doctor McCoy, Leonard: "Acuda al Club de Oficiales. Le invito a una copa. Kirk".

- Ya está, eso hará que venga pronto... Vaya, parece que ya está aquí.

Efectivamente, la puerta se había abierto, pero no fue el doctor McCoy el que entró. Scotty se dio la vuelta, y por un momento pensó en no volver a probar una gota de Whisky. Kirk también se volvió, y con los ojos a punto de salirse de sus órbitas, sólo pudo decir:

- ¡Spock!

Era Spock, de pie, junto a la puerta. Sin pelo parecía más irreal, pero más alto y majestuoso. Llevaba una túnica oscura, la misma que durante tantos años llevara Sarek, su padre. Entonces ocurrió lo inimaginable. Spock comenzó a caminar. Lo hizo lentamente, como si acabara de aprender a hacerlo... De hecho, **acababa** de aprender. Con toda la naturalidad del mundo, se acercó a donde estaban Kirk y Scott, tomó una silla y dijo.

- Lo he pensado mejor, y creo que les acompañaré un rato al menos. Quince años sin reunirse con los antiguos camaradas son muchos años, incluso para un Vulcano.

Antes de que Kirk o Scott pudieran contestar, el Club de oficiales se desvaneció a su alrededor, y antes de poder darse cuenta se encontraron en otro lugar también familiar. Era la sala de transporte de una nave Estelar.

- ¿Qué es lo que ocurre aquí?
- Señores, considérense arrestados. Seguridad, escolten al Almirante Kirk y a sus acompañantes al calabozo.

El oficial se acercó a un intercomunicador y dijo:

- Los tenemos, capitán, podemos marcharnos.

- ¿Qué es esto?, ¡exijo saber que ocurre!

Kirk no pudo decir más. Tras decir esto, un faser impactó en su pecho y el Almirante cayó en los brazos de Scott.

Capítulo 7 Motín en el Bounty

- Esta situación me resulta embarazosamente familiar.
- Bueno, señor Spock, consuéllese pensando que volvemos a estar como en los viejos tiempos. Encerrados en un calabozo, en una nave estelar con destino desconocido.
- Eso es sólo cierto a medias, la otra vez el señor Scott estaba al otro lado de la pared.
- Créame, señor Spock, no me importaría seguir estándolo.

- El caso es que nos vemos encerrados, sin posibilidades reales de escapatoria. Sin embargo, no podemos quedarnos quietos hasta que nuestro secuestrador decida qué hace con nosotros... Necesito ideas, caballeros. Sopesemos nuestra situación. ¿Señor Scott?
- Parece un calabozo normal y corriente, pero tiene aspecto de recién construido. Eso descarta cualquier punto débil que conozcamos de modelos anteriores. Sin embargo, es posible que aún quede algún error de diseño por descubrir.
- ¿Spock?
- Coincido con el señor Scott, Almirante. Sin embargo, aunque encontremos el defecto no es seguro que el mismo nos permita escapar.
- Comprendo, comenzaremos por un examen detallado. Cada uno se dirigirá a una pared, el campo de fuerza creo que será mejor que lo examinemos juntos... Spock.
- ¿Almirante?
- Aún nos debe una explicación a Scotty y a mí.
- Con el debido respeto, creo que no es el momento.
- No, no lo es, pero llegará.

Los tres comenzaron a examinar la parte asignada del calabozo. Golpearon cada plancha buscando huecos, observaron cada soldadura. Pero antes de poder descubrir nada, oyeron como alguien se aproximaba. Rápidamente se sentaron. Era el Capitán Andersson.

- Es un placer verles de nuevo, sobre todo ahora que están donde deben... ¿Quién es ese vulcano calvo?
- Es el camarero. Su ingeniero debería volver a la academia para aprender a transportar a las personas adecuadas. – Kirk había hablado antes de que Spock tuviera la oportunidad de decir la verdad.
- Esperaba atrapar al doctor McCoy, es cierto, pero dos leyendas serán suficientes.
- ¿Qué es lo que quiere, Andersson?
- Una guerra, Almirante. Vamos a provocar una guerra.
- ¿Vamos?
- Así es, cuando todos se enteren de que el Almirante Kirk y su buen amigo Montgomery Scott han sido secuestrados por los Romulanos, la Flota exigirá venganza. Entonces la nave experimental H.M.S. Bounty se ofrecerá voluntaria para una misión encubierta de rescate. Desgraciadamente, sólo podrán rescatar sus cuerpos, ya que ambos habrán sido asesinados instantes después de su secuestro.
- Me gustaría saber cómo van a hacerles creer que fue una nave romulana la que nos secuestro, cuando ustedes eran la única nave en órbita.
- Vamos, Almirante, usted y yo sabemos que los romulanos disponen ya de la tecnología suficiente como para transportar a personas incluso estando camuflados. El hecho de que nuestros sensores no detectaran ninguna otra nave lo confirmará... ¿Y qué nave de la Federación secuestraría a dos de sus miembros más ilustres?
- No se saldrá con la suya, otras naves se ofrecerán a rescatarnos.
- Almirante, no dé palos de ciego. Ambos sabemos que el Capitán Sulu haría cualquier cosa por usted, pero aunque desobedeciera las órdenes e interrumpiera su misión de exploración, no podría llegar a tiempo hasta Rómulo. De hecho espero que llegue en el preciso momento en que “descubramos” que han sido asesinados. El Excélsior nos ayudará a escapar de Rómulo, y de esta forma la violación del Tratado de Paz Organiano será aún más flagrante.
- Es ilógico. Una guerra a escala galáctica no puede beneficiar a nadie. El Tratado de Paz Organiano se firmó tras ciento cincuenta años de guerra no declarada. Si ahora mismo estallara otra, usted nunca la vería terminar.
- ¿Quién ha dicho que desea verla terminar?. Busco la gloria, el pasar a la historia como el Capitán que vengó la muerte del Almirante Kirk. Eso sin mencionar los enormes progresos técnicos que se obtienen de una contienda bélica. Cuando por fin acabe la guerra, los planetas afiliados a la Federación alcanzarán niveles de desarrollo y bienestar que hoy sólo podemos imaginar. Entonces, los Klingons, los Romulanos y todas las razas del Universo desearán convertirse en miembros.
- Pero millones de personas tendrán que morir...
- ...Para que miles de millones vivan mejor. Como dicen ustedes, los Vulcanianos, “El bienestar de la mayoría supera al de la minoría”. Es lógico.
- Las premisas lo son, pero sus conclusiones no se derivan de ellas, sino que nacen de su propia muerte.
- Usted debería saber, como camarero, que los Humanos nos alimentamos de la muerte de otros seres.
- Me temo que su información está unos siglos atrasada.
- Bueno, me encantaría discutir eso con usted, pero tengo que destruir la civilización que conocemos. Les veré más tarde... Justo antes de que las leyendas se transformen en mártires. Por cierto, si prueban lo suficiente descubrirán que hay una plancha suelta. No lo intenten, es una trampa.

Andersson se retiró, dejando a los tres compañeros más inquietos que ante un escuadrón de pájaros de presa.

- Debemos salir de aquí y detener esto. Sigamos examinando.
- Almirante, creo que he encontrado la plancha suelta que mencionó Andersson.
- Tenga mucho cuidado, Scotty. Puede ser una trampa para que nuestro secuestro y asesinato resulten más creíbles.
- Almirante, he acabado con mi sección, y no hay ningún defecto. Sugiero que lo intentemos con el campo de fuerza.
- De acuerdo, es la última opción.

Los tres se volvieron a la única pared de la sala que tenía una apertura. El campo de fuerza hacía que el marco brillara con una tenue luz roja.

- Almirante, creo que hay una posibilidad.
- Dígala, Scotty.
- Si usamos el dispositivo cerebral del señor Spock tal vez podamos interferir la frecuencia del campo e interrumpirlo el tiempo suficiente como para que uno de nosotros salga y lo desconecte desde fuera.
- Muy bien, Scotty. ¿Dispuesto a arriesgarse, Spock?.
- Hagámoslo, Almirante.
- Necesitaré que se acerque aquí.

Scott trabajaba deprisa. Después de tanto tiempo bajo las órdenes de James Kirk era necesario. Descubrió parte del dispositivo neural (“gracias a Dios a Bones no se le ocurrió hacerlo intracraneal”) y esperó la orden.

- Cuando quiera, señor Scott.
- Vamos allá.

Un pequeño zumbido se alzó y desapareció. El campo de fuerza seguía intacto. En aquel momento, el techo se llenó de afilados pinchos y una voz salió del intercomunicador.

- Sabía que no se estarían quietos, así que diseñé esta pequeña y anticuada trampa para ustedes. Les quedan siete minutos de vida, si es que deciden tumbarse. Les recomiendo hacerlo boca abajo, es menos desagradable... También pueden intentar seguir de pie, en ese caso dispondrán de tres minutos hasta que sus cerebros empiecen a ventilarse. Fue un placer tenerles a bordo. Ah, y mis saludos al "Camarero" Spock. Me hubiera gustado probar su versión del Manhattan.
- Bueno, esta vez sí que nos ha cogido. Esta va a ser la última aventura de James T. Kirk.

Capítulo 8 Misión de Rescate

Cuando el Doctor McCoy por fin entró en el Club de oficiales no se encontró con sus viejos camaradas. La sorpresa que se llevó no vino por ver a Spock caminando, sino por el destacamento de seguridad que interrogaba a todos los presentes. Antes de pensarlo siquiera, salió de la habitación, sólo para encontrarse con Uhura.

- ¿Qué ocurre?
- En Comunicaciones parece como si hubiera estallado la guerra. El Almirante, Scotty y el Señor Spock han desaparecido. El Bounty asegura no haber captado lecturas de ninguna nave cercana.
- ¿Klingons?
- O Romulanos. Los sensores del Bounty sí captaron patrones de energía compatibles con una nave a velocidad WARP, pero muy lejos del planeta. Ahora mismo están analizando las señales para averiguar que tipo de nave era y hacia donde se dirige.
- ¿Lo saben ya Chekov y Sulu?
- Les he enviado un mensaje. Tanto el Excelsior como el Enterprise B han ofrecido su ayuda, pero el Alto Mando la ha rechazado.
- ¿Diplomacia?
- Así parece, dos naves estelares que vuelven a su destino antes de completar su misión no serían nada agradable para los Klingons ni para los Romulanos.

En aquel momento, David Forester llegó hasta donde ellos se encontraban.

- Capitán Uhura, Doctor. Sturek ha conseguido los datos de los sensores del Bounty. Vamos a hacer un análisis en los ordenadores de la Academia. Nos gustaría que estuvieran presentes.
- Será un placer.

Cuando llegaron, el propio Sturek y Jim Brady ya llevaban tiempo trabajando. Poco a poco, toda la tripulación de Forester se reunió en el laboratorio. Todos guardaban silencio. Entonces sonó el intercomunicador. Era la voz del Capitán Andersson, del H.M.S. Bounty.

- Atención, Flota Estelar. Nuestros análisis han demostrado que los rastros existentes son compatibles con una nave Romulana. También hay indicios de formas de vida no Romulanas en dicha nave. Nos ofrecemos voluntarios para perseguirla.
- Extraño intercomunicador, ¿no cree, Uhura?
- Es cosa de M'Gia, ha conseguido sintonizar el canal de la Flota.
- Aquí Flota Estelar. Bounty, autorizamos la persecución hasta los límites de la Zona Neutral. Si antes de llegar a ella no reciben órdenes contrarias, deberán abstenerse de cruzarla.
- Aquí hay algo que falla.
- ¿A qué se refiere, señor Brady?
- Verá, capitán. No puedo decir si el análisis del Bounty es correcto o no, pero lo que sí puedo afirmar es que no han tenido tiempo de terminarlo.
- ¿Cómo es posible eso?
- Verá, Doctor. Nosotros comenzamos los análisis poco después que el propio Bounty, y a pesar de disponer de la misma tecnología que ellos aún necesitaremos algún tiempo para terminar.
- Estimo que el análisis será completado en diez coma Ocho minutos. Más tiempo que el retraso que tenemos respecto al Bounty.
- No es normal. ¿Por qué mentiría el Capitán Andersson?
- La alternativa lógica es que el Capitán Andersson tiene algo que ver en el secuestro.
- No puedo creerlo.
- Cuando se elimina lo imposible, lo que queda, por improbable que parezca, debe ser la verdad... El Bounty no pudo terminar los análisis, así que la única forma de que supieran la respuesta antes de tiempo es que ellos mismos hubieran fabricado las lecturas de los sensores. Sin embargo debo sugerir que esperemos a que termine nuestra simulación.
- ¿Con qué motivo, Sturek?
- Verá, capitán Uhura. Si nuestros resultados contradicen a los del Bounty, podremos pensar que el capitán Andersson se ha dejado llevar por una corazonada, con la esperanza de alcanzar a la nave hostil antes de que cruce la Zona Neutral. De esta forma evitaría un incidente de nivel galáctico. Si por el contrario llegamos exactamente a la misma conclusión, podremos estar seguros de que las lecturas de los sensores fueron creadas en el Bounty, ya que ninguna otra nave ha podido confirmarlos.

- Me parece lo más correcto. Sin embargo, será mejor que informemos al Alto Mando de nuestras sospechas. M'Gia se encargará de ello. Corin, Akton y yo mismo pondremos en marcha nuestro plan B. Ustedes dos quédense aquí con Sturek y manténganos informados de los resultados. ¿Todos de acuerdo?, pues en marcha.

Todos salieron del laboratorio, dejando a Sturek con Uhura y McCoy. Era la misión más aburrida, pero a la vez la más importante. Cualquier acción posterior dependería del resultado de las pruebas. Una eternidad después, la simulación había acabado. Las sospechas eran ciertas, así que informaron a M'Gia y fueron a reunirse con ella. De ese modo su petición tendría más fuerza.

- ¡M'Gia!
- Rápido, pasen, les están esperando.

La entrevista fue corta. Nadie en el consejo estaba dispuesto a creer en un capitán de la Flota secuestrando a James T. Kirk y mucho menos al Embajador de Vulcano. Todos preferían creer que dos jóvenes científicos recién salidos de la Academia podían perfectamente subestimar la capacidad de una nueva nave como el Bounty.

- ¡Pero estos jóvenes consiguieron entablar contacto con los Meclanti!
- Doctor McCoy, comprendo su preocupación por sus compañeros, pero imitar los movimientos de una nave con otra no constituye por sí un gran descubrimiento científico. Doy a estos jóvenes oficiales todo el crédito que merecen por su capacidad de inventiva, pero en el caso que nos ocupa es el factor tiempo lo que parece traerles problemas. Ellos mismos reconocen que han llegado exactamente a las mismas conclusiones que el Bounty. Considero normal que hayan tardado más tiempo en desarrollarlas. Eso es todo.

McCoy no pudo reprimir un gesto de enfado antes de salir del despacho. Debía estar haciéndose viejo, porque dijo:

- ¿Y ahora qué?
- Plan B, doctor. Nos reuniremos con el resto en el Muelle K.
- ¿No sugerirá que...?
- No sugiero nada, capitán Uhura, lo haremos o no, eso depende de ustedes.
- Haremos lo que sea.
- Pues adelante. El Bounty ya nos lleva ventaja.

En el Muelle K se encontraba el Enterprise. Majestuoso aún en su nuevo cometido de museo. Forester les esperaba en la entrada. Entraron sin pensarlo... Sin embargo, McCoy volvió a perder la fe.

- ¿Cómo nos la vamos a llevar con todos estos turistas dentro?
- Doctor, doctor, las apariencias pueden ser muy engañosas. Esta es la tripulación mínima de una Nave Estelar. Hay más gente de la que usted cree dispuesta a romper las normas por ayudar al Almirante Kirk... ¡A sus puestos!

La orden estaba dada, y doscientas personas dejaron de deambular al unísono. El museo se convirtió en una Nave Estelar a punto de zarpar. Cuando Uhura y McCoy llegaron al puente junto con Forester Sturek y M'Gia encontraron allí al resto de la tripulación. Sin preguntar a nadie, Uhura se sentó con M'Gia, en Comunicaciones. McCoy vaciló por un momento, y enseguida decidió que ya que Sturek se parecía tanto a Spock, sería una buena idea "echarle una mano" como hacía con su viejo compañero de viaje.

Esta vez fue más fácil que la anterior. Parece que Forester tenía más aliados que nadie. No hubo ninguna señal de alarma en la base, las compuertas se abrieron normalmente, y sólo cuando salieron del muelle espacial el mensaje de la Flota Estelar ordenándoles que se rindieran llegó hasta sus oídos.

- No hay respuesta, M'Gia. Timonel, trace rumbo de interceptación hacia el H.M.S. Bounty. Potencia de Emergencia.
- Rumbo preparado, capitán.
- ¡En marcha!

Una vez más el Enterprise salía de misión. Por segunda vez a rescatar a su Capitán, por segunda vez en busca de su Oficial Científico.

Capítulo 9 Jaque Mate

Kirk se sentía impotente, y eso era más de lo que podía soportar. Sólo podía observar cómo los afilados pinchos se acercaban a su rostro.

- Por lo menos no tendré que soportarlo mucho más.
- ¿Cómo dice, Almirante?
- Digo que no veo salida, el juego se acaba, Scotty...
- En ese caso, tal vez debamos cambiar de juego.
- ¿Spock?
- Desde que usted me lo dio a conocer, he desarrollado un creciente interés por ese juego de cartas con el que tanto el doctor McCoy como usted mismo parecen disfrutar tanto.
- Si se refiere al Póker, Spock, dígalo sin rodeos. No tenemos tiempo para circunloquios elegantes.
- Perdón Almirante, pero estaba pensando que el Capitán Andersson parece más inclinado hacia este último juego que hacia el ajedrez.
- Es cierto... – El rostro de Kirk cambió de repente
- ¿Y qué utilidad puede tener eso?
- Mucha, Scotty... El Capitán Andersson es exactamente el tipo de jugador que utilizaría...
- ¡Un farol!

- Exacto. Les propongo que nos arriesguemos con la plancha suelta. Las probabilidades de que haya intentado enmascarar un fallo de seguridad con un engaño son escasas, pero superan ampliamente a las que tenemos de sobrevivir a esos pinchos.
- Si tengo que morir, que sea luchando. Yo iré primero.

Kirk tensó los músculos, era ya viejo, pero la plancha estaba increíblemente floja. Por un momento creyó que lo de Andersson no era un farol, pero, inexplicablemente, una vez abierto el hueco, se encontraron en una de las múltiples tuberías de mantenimiento.

- Bueno, nos hemos librados de ser atravesados, pero ahora estamos perdidos en una nave desconocida.
- Creo que olvida algo, Almirante.
- ¿A qué se refiere, Scotty?
- Yo conozco esta nave, la visité la primera vez que subimos a bordo.
- Pero no tuvo tiempo de recorrerla. Seguro que sólo le enseñaron los motores y poco más.
- Almirante, me ofende. Un buen ingeniero no se va de una nave sin antes recorrer los más importantes túneles de servicio... Y por cierto, la distribución de esta nave es bastante simple. Siganme.
- Señor Scott, apreció su interés, pero mi movilidad sigue siendo limitada, por lo que sugiero que antes de desplazarnos tracemos algún plan.
- No me parece lo más correcto, Spock. Si Andersson descubrió que estábamos examinando el calabozo es porque nos estaba observando, y no creo que haya apartado los ojos de la pantalla.
- Ya lo he considerado, Almirante. Algo debe haberle distraído, pues de no ser así habría dejado caer el techo de golpe, o al menos habría mandado a algún miembro de seguridad en cuanto hubiéramos empezado a manipular el panel flojo.
- Bien, si así es como están las cosas, pensemos qué hacer.

Spock tenía razón. Andersson tenía en esos momentos asuntos mucho más importantes de los que ocuparse. Instantes después de que los pinchos salieran del techo, su primer oficial científico reclamó su atención.

- Capitán, nos sigue una nave.
- Identifíquela.
- Está demasiado lejos para un análisis detallado, pero parece una nave de la Federación.
- Capitán, recibo un mensaje de la nave que nos sigue.
- ¿Qué dicen?
- Nos ordenan que nos rindamos, dicen que nos han descubierto.
- No puede ser. Abra un canal.
- Cuando quiera, Capitán.
- Les habla el capitán Andersson, de la Nave Estelar Bounty. La Federación nos ha enviado en misión de rescate. Identifíquense.
- Capitán, los sensores ya pueden identificarla... ¡Es el Enterprise!
- ¡No puede ser, está en el otro extremo del cuadrante!
- ¡No el Enterprise B, señor, es la nave de Kirk!
- ¡Alerta roja, aumenten la velocidad... Los dejaremos atrás!
- Sí señor... Aumentando a WARP dieciséis.

Andersson miró la pantalla, que en aquel momento mostraba un denso campo estelar moviéndose rápidamente. Desde Comunicaciones llegó un mensaje.

- Capitán, detecto una transmisión hacia el Enterprise.
- ¡Pongan en pantalla el calabozo de Kirk! ¡Ahora!

El techo había descendido completamente, pero no había rastros de sangre en el suelo.

- Se han escapado, ¡Búsquenlos!
- Enseguida... Están en el puente secundario. Han activado un transmisor subespacial. Interceptaré la transmisión.
- Deben estar intentando avisar al Enterprise para que vuelva a la base y cuente lo ocurrido...
- Eso es, señor, parece que el propio Kirk les ha ordenado que den la vuelta y eviten un conflicto con los romulanos.
- ¡Maldición!... Conseguiré que nuestros planes fracasen... ¿Obedece el Enterprise?
- Sí, señor, están dando la vuelta.
- Viren en redondo, tenemos que interceptarles y destruir su nave. Bloqueen todas sus transmisiones.
- Pero Señor, entonces sabrán que la hemos destruido nosotros.
- No sea estúpido... ¿Cree que la Flota Estelar autorizaría a una Nave Museo a que nos persiguiera?. Deben de haber robado la nave. Si consiguen hacer llegar a la Flota una copia de la transmisión de Kirk entonces sí que estaremos perdidos. Ahora podemos volver a simular información de nuestros sensores para demostrar que sólo respondimos a su ataque.
- ¡A la orden, Capitán!

El Bounty giró en redondo, y se dirigió hacia el Enterprise a su máxima velocidad.

- Capitán Forester, el Bounty debe haber detectado la transmisión del Almirante Kirk y se dirige hacia nosotros.
- Intente transmitir, entre en contacto con la Flota.
- No podemos, interceptan nuestras señales.
- Lo imaginaba... Alerta Roja, señor Corin. Tendremos que luchar... Ahora veremos si esas misiones en el simulador nos sirvieron para algo.
- Capitán, recibimos una transmisión del Bounty.
- En Pantalla.

Andersson apareció ante todos ellos. Parecía seguro de sí mismo.

- Así que es usted, Forester... No esperaba que su admiración por Kirk le llevara a robar el Enterprise... No es bueno imitar las acciones de otros.

- ¿Seguro que no? A mí no me fue tan mal con el Kobayashi Maru.
- ¿El Kobayashi Maru?. Me dijeron que usted también superó esa prueba, eso significa que nunca se ha enfrentado a la muerte... Bueno, si me espera unos minutos yo mismo solucionaré esa pequeña laguna en su formación.
- Yo no estaría tan seguro. Soy capaz de destruir cualquier nave.
- Lo sé Forester, pero sigo teniendo en mi poder al Almirante y sus amigos... Y si está pensando en volver a utilizar los códigos para controlar mi nave, olvídalo. He anulado ese sistema. Andersson fuera.
- Bien, capitán, las cosas se ponen interesantes. Nuestra potencia de fuego es menor, no podemos usar los códigos para bajar los escudos del Bounty y tampoco podemos destruirlo. Va a ser una batalla histórica.
- Admiro su optimismo, doctor.
- Se llama sarcasmo, Sturek.
- Sea como sea, les costará vencernos. El Enterprise jamás se ha retirado sin presentar batalla... Señor Brady, desvíe toda la energía disponible a los sistemas de armamento, incluida la de emergencia... Corin, muéstrame en pantalla un diagrama táctico.
- ¿Sabe, Forester?, Jim habría hecho lo mismo.
- En ese caso aún tenemos una oportunidad de ganar. Doctor, será mejor que vaya a la enfermería, espero bajas en esta batalla.
- H.M.S Bounty a cien mil kilómetros y aproximándose, capitán. Estaremos a su alcance dentro de dos minutos.
- Bueno... Tripulación, esta es nuestra primera batalla con fuego real. Sólo espero que no sea la última. En cualquier caso, quiero que sepan que ha sido un placer volar con ustedes... Capitán Uhura, es para todos nosotros un honor tenerla a nuestro lado.
- Gracias, Capitán, en cuanto volvamos a casa Scott y yo les invitaremos a todos ustedes a una buena cena.
- Distancia de Fuego, señor.
- ¡Apunten al casco secundario!. Intenten destruir el control gravitacional.

Los fásers del Enterprise dejaron una estela roja como el fuego mientras se aproximaban al cuerpo secundario del Bounty, y desaparecieron contra sus escudos con un tenue resplandor verde. Casi al mismo tiempo, los disparos del Bounty hicieron que todo el Enterprise se estremeciera.

- No conseguiremos traspasar sus escudos así... Preparen torpedos de fotón.
- Sólo tenemos cinco, señor.
- Lo sé, pero no creo que nos dejen disparar más de dos... ¡Fuego!

Dos puntos rojos volaron, otra vez buscando la sala de máquinas del Bounty. Esta vez el destello verde fue más potente, y por un momento pareció que Andersson no respondería...

- Tienen torpedos de fotón... Parece que después de todo esto va a ser divertido. Apunten al casco principal del Enterprise y disparen. Fuego combinado de fásers y torpedos a mi señal... ¡Fuego!

Las dos primeras ráfagas fueron fácilmente rechazadas por los escudos del Enterprise, pero no pudieron recuperarse, y el primer torpedo atravesó limpiamente el casco de abajo arriba.

- ¡Informe de daños, señor Brady!
- Hemos perdido los escudos inferiores de proa. Sin soporte vital en la cubierta doce. Los motores funcionan a un cuarenta por ciento de su rendimiento óptimo.
- ¡Viene otro torpedo!

Toda la nave pareció dar un salto hacia delante cuando el torpedo, tras pasar entre las barquillas WARP, impactó de lleno en la parte posterior del disco.

- ¡Capitán, los motores de impulso han sido destruídos!. ¡Estamos paralizados!
- Sturek, qué posibilidades tenemos.
- No podemos movernos, aún nos quedan tres torpedos de fotón, pero con ellos no lograremos atravesar los escudos del Bounty... Es un Jaque Mate, Capitán.

El Bounty se alejó momentáneamente del Enterprise, preparándose para el asalto final. En el puente de mando secundario, Spock, Kirk y Scott trabajaban contra reloj.

- Necesito que conecte ese cable, Almirante.
- Hecho, Scotty. ¿Conseguiremos algo?.
- Si mi teoría es correcta, conseguiremos que la nave pase automáticamente a alerta amarilla y bloquee el sistema. Así el Bounty podrá mantener los escudos, pero será incapaz de disparar.
- Señor Scott, estamos en vector de ataque. Le sugiero que se dé prisa.
- ¡Listo!.

Las luces de emergencia cambiaron, la iluminación cambió a normal.... Y el capitán Andersson tuvo un repentino ataque de furia.

- ¿Qué pasa aquí?.
- Estamos en Alerta Amarilla, Capitán.
- Disparen al Enterprise.
- No podemos, señor. Los sistemas de armamento se han desconectado automáticamente. Sólo tenemos los escudos.
- ¡Pasen a Alerta Roja!.
- El sistema de control está bloqueado. No podemos.
- Maldito seas, Kirk... Pero no podrás salvar a tu nave... Timonel, ponga proa hacia el Enterprise. Los embestiremos. Máxima energía a los escudos. Todos prevenidos. ¡Preparados para el impacto!

Mientras, en el Enterprise...

- ¿Por qué no nos disparan?.
- Los sensores indican que no pueden. Han pasado a Alerta Amarilla.
- ¿Cómo es posible?.
- Ha sido Scotty.
- ¿Cómo dice, Uhura?.
- Seguro que ha sido él. No se puede encerrar al Scotty, Spock y al Almirante. Tarde o temprano se escaparán... Estoy segura de que Scotty ha saboteado de alguna forma los sistemas.
- Si así es, nos han salvado la vida.
- Capitán, el Bounty ha transferido toda la energía a los escudos... Mantienen el rumbo--- ¡Pretenden embestirnos!.
- Necesitamos bajar sus escudos. Si no lo hacemos, nos partirán en dos.
- Capitán.
- ¿Alguna idea, Uhura?.
- Es posible que el sabotaje de Scotty también haya habilitado de nuevo los códigos de control.
- Es altamente improbable, capitán. El sistema de control es el más seguro de una nave. Su sabotaje es imposible.
- ¿Cómo ha dicho, Sturek?.
- El señor Scott no ha podido alterar esos circuitos. La nave habría Estallado.
- ¡Eso es, Sturek!
- ¿Señor?.
- ¡Busque los códigos del Bounty! ¡Deprisa! Si Scott no ha podido alcanzar ese circuito, tampoco lo habrá podido hacer Andersson.

Las manos de Sturek volaron sobre el teclado, buscando la ficha técnica del Bounty.

- Treinta segundos para el impacto, señor... Veinticinco.
- Introduciendo los códigos.
- ¡Baje los escudos del Bounty!
- ... Veinte segundos.
- Escudos bajados, señor.
- Apunte a la sala de máquinas, señor Corin. Descargue todos los bancos de fásers. Quiero que deje a la nave sin energía... pero sin destruirla.
- Sí, señor.
- Señor Brady, encuentre al Almirante Kirk y los demás y transpórtelos a bordo.
- ¡El Bounty cambia de rumbo, señor. Se han dado cuenta de que no tiene escudos e intenta escapar.
- ¡Fuego, señor Corin!
- ¡Torpedos fuera!.... ¡Impacto!.

Una explosión enrojeció el casco del Bounty... luego, todas las luces de la nave se apagaron. El Bounty había sido derrotado.

- Rayo tractor... no debemos perderla.
- Tenemos al Almirante Kirk, capitán. Los señores Scott y el Embajador también han subido a bordo.
- Gracias, señor Brady.
- Capitán. Recibo una transmisión del capitán Andersson.
- En pantalla.

Andersson parecía al borde de las lágrimas. No parecía estar herido físicamente, pero jamás recuperaría su orgullo.

- Nuestro reactor de materia – antimateria ha sido destruido. La nave ha quedado a la deriva. Sólo funcionan los sistemas de apoyo vital gracias a la reserva de energía. Calculamos un funcionamiento óptimo durante tres horas más... Capitán Forester, ofrecemos nuestra rendición incondicional.
- Rendición aceptada, capitán Andersson. Usted y su tripulación permanecerán en su nave. Nuestro motores WARP aún funcionan, así que les llevaremos al Cuartel General de la Flota Estelar, donde solicitaré que sea sometido a un consejo de Guerra... Forester Fuera.
- Muy bien, capitán. Yo mismo no lo hubiera dicho mejor.
- Almirante Kirk... Lo siento, pero temo que esta vez sí que he arañado un poco la pintura.
- Bueno... Nadie es Perfecto.

Fin

STAR TREK
ESPACIO PROFUNDO NUEVE

PERFILES
QUARK
JAKE SISO

LA MISION DE CINCO AÑOS CONTINUA

EL EM...
PRÓLOGO PA...
UN HOMBRE SOL...
PERSECUCION CAU...
MENC...
EL PASAJE...
HASTA CA...
EL NAG...
VORTE...
LINEAS DE BATA...
EL CUENTA CUENTO...
PROGRES...

la revista del Club Star Trek Cochrane Madrid

NEUS MAGAZINE

Número 3 Enero 2008

ROBERT PICARDO
El 'Doctor' nos hizo una visita a domicilio

TNG 20

Top Ten TNG
Perfiles de la tripulación

James Cawley
Entrevista

STAR TREK
DEEP SPACE NINE
en VEO

www.cochranemadrid.esp.st

STAR TREK
NEW VOYAGES
EN ESPAÑOL
E-MAGAZINE NÚMERO 1

ENTREVISTA CON
RON THORNTON
LOS EFECTOS VISUALES DE
"UNA VIDA QUE RECORDAR"

LO QUE OP...
"SERVIR HA..."

MARC SCOTT ZICREE
ENTREVISTA CON EL DIRECTOR DE "UNA VIDA QUE RECORDAR"

FOTOGRAFÍAS DETRÁS DE LAS CÁMARAS DE "UNA VIDA QUE RECORDAR" NUNCA ANTES VISTAS!

UN VISTAZO A LA PREPRODUCCION DE
"BLOOD AND FIRE"
PERMISO PARA SUBIR A BORDO
LOS ACTORES INVITADOS DE "BLOOD AND FIRE"
NOS HABLAN DE SUS PAPELES



El Síndrome Cárpatos III

Sinopsis

Fecha Estelar 56942.5. Durante una recreación holográfica del universo gótico creado por Bram Stoker, el doctor Carl Schnauer y su asistente, la enfermera Eve Moran, desaparecen misteriosamente, al mismo tiempo que el resto de la tripulación de la Enterprise es presa de una extraña adicción que les lleva a internarse en el Holodeck. Para paliar la situación, Picard decide adentrarse en las entrañas del mundo holográfico, en compañía del nuevo androide, B4, y la alférez vulcaniana T'Pol, compañera de Academia de Moran. Mientras el nuevo Primer Oficial, Martin Madden, se ve obligado a solicitar ayuda del doctor holográfico, los tres cyberexploradores encontrarán a un enigmático individuo que parece saberlo todo acerca de ellos y la situación...

Capítulo 3

¡Madden a capitán Picard! ¡Teniente LaForge! ¡Informe de situación!

Al no obtener ningún tipo de respuesta, Madden desistió de entablar comunicación con el puente; mientras trataba de reflexionar sobre una situación que tan mal pintaba, recibió, para su alivio, una llamada del doctor.

No se preocupe por lo que pueda suceder aquí dentro - dijo éste, adivinando sus pensamientos -; lógicamente, he dejado a mis pacientes inconscientes durante un buen rato, si su teniente me los trae enteros - añadió, tras una breve pausa -. Bien, haga lo que considere adecuado, pero pierda cuidado con esta sección; sabremos que hacer.

-De acuerdo entonces - respondió el Primer Oficial, sin mucha convicción en su fuero interno - señor Worf, mantenga a los oficiales de seguridad en sus puestos y, si no he entendido mal al doctor, que nadie salga de la enfermería hasta mi regreso.

Dadas estas órdenes, Madden se dirigió en busca de Geordi y el capitán, que tan inesperadamente había abandonado la holosección; entretanto, el doctor y Mako se centraban en atender a los pacientes recién llegados. A su alrededor, había seis tripulantes yaciendo con la respiración entrecortada: acababan de ser sedados, y el doctor no estaba seguro de haberles proporcionado a todos la dosis adecuada, teniendo en cuenta el apresuramiento con el que se vieron obligados a hacerlo.

Observando las pulsaciones de cada uno, no se apercibieron del leve siseo que se había producido detrás suyo. Tampoco oyeron un rumor ahogado que se dirigía hacia ellos. De pronto, el doctor percibió un cambio en la atmósfera de la sala, ahora más densa, más opresiva, hasta el punto de casi asfixiarlo, al igual que le sucedió al enfermero, quien de pronto se llevó las manos a la garganta y, entre jadeos, cayó desvanecido.

Al volverse, su asombro no tuvo límites: de pie, frente a él, se hallaba la doctora Crusher, mirándolo fijamente de una forma que el doctor no recordaba haber visto en las escasas ocasiones en que esta había reclamado sus servicios; diríase que era una mirada deshumanizada, como de animal hambriento, sensación acentuada por el rojo intenso que brillaba en sus labios y la acentuada palidez de su rostro.

-¿Qué haces aquí, extraño? - preguntó con voz atónita, sin cambio alguno en su expresión -; ordenador, desactiva el programa médico - pronunció acto seguido, sin que el doctor pudiera responder o reaccionar en modo alguno.

Una vez que éste hubo desaparecido, la doctora se mantuvo inmóvil unos segundos, observando al desvanecido enfermero y los pacientes que la rodeaban. Lamiendo con delectación sus purpúreos labios, rodeo con sus brazos el cuello de Mako e inclinó su lívido rostro sobre él.

Madden, entretanto, marchaba hacia el turbo ascensor sin dejar de intentar establecer comunicación con el puente, sin escuchar más que breves exclamaciones entrecortadas como respuesta, en el mejor de los casos. Le hubiera gustado comunicar a alguien la inquietud que en aquellos momentos sentía, pero aquél, se decía tratando de animarse, no era el momento para quedar en entredicho ante un subordinado.

Un silbido ululante se esparció repentinamente por todos los rincones de la nave, al cuál Madden conocía muy bien; alerta roja. Apresurándose por llegar al turbo, el Primer Oficial encontró a su paso numerosos tripulantes que se detenían a observarle con fijeza, mostrando una vacuidad en su expresión que le producía escalofríos; al principio se limitaban a continuar su camino, pero poco a poco su número fue incrementándose de tal forma que se hizo casi imposible moverse entre los estrechos pasillos sin que Madden se viera obligado a apartar algún grupo para continuar su camino. Sin imprecaciones, sin el menos murmullo, los que habían sido rechazados volvían a reagruparse tras el paso del oficial; cuando este penetró al fin en el turbo, le pareció que la tripulación entera estaba observándole, tan abarrotado se hallaba el espacio frente a él, una multitud de mirada hosca y sin vida.

Una vez iniciado el ascenso, Madden reflexionó sobre aquella sensación, y sobre los rostros que había encontrado a su paso; le había parecido ver a varios oficiales del puente, si bien había sido incapaz de reconocer a ninguno en concreto, aunque hubiera podido jurar que uno de ellos era Niera, la nueva consejera, a quien recordó como uno de los primeros tripulantes que penetraron en el holodeck tras la anomalía. Era lógico, pues, sea lo que fuere lo que ejercía aquella atracción especial, ella, como betazoide, tuvo que ser una de las primeras en percibirlo.

En ese momento, las puertas del turboascensor se abrieron, sacando al Primer Oficial de sus cavilaciones. Ante él, se desplegó un panorama dantesco: los únicos tripulantes que no habían abandonado su puesto, LaForge y Cavendish, se hallaban desvanecidos por el suelo, pálidos y con los ojos desorbitados. En frente suyo, el capitán Picard y el ex Primer Oficial Riker, acompañado de su esposa Deanna Troi, le observaban con la misma fijeza escalofriante característica de la horda que le había asediado en los pasillos.

-Al fin se ha dignado atender a la orden – dijo sin preámbulos el capitán con voz átona, al tiempo que daba un paso hacia delante - ¿Qué es lo que le ha retrasado tanto?

Madden le hizo un informe lo más sucinto que pudo de la situación, sin omitir el cariz cada vez más grave que la situación estaba tomando, ante lo cual, ni Picard ni el matrimonio Riker parecieron perturbarse mucho; por el contrario, el capitán, sin dejar de mirarle fijamente, hizo un gesto con su mano en dirección a los dos cuerpos caídos, comentando:

-Como puede ver, no somos del todo desconocedores del actual estado de las cosas. Me ha dicho que el único punto de resistencia en estos momentos es la enfermería, ¿no es cierto?

-Así es, capitán – respondió Madden, tratando de no exteriorizar la intranquilidad que aquella mirada le producía cada vez con mayor intensidad.

-Vayamos pues, hasta allí. Quiero verlo todo con mis propios ojos. Riker, usted y su esposa permanezcan aquí, y atiendan en todo lo que puedan a los caídos.

Sin esperar la respuesta de su Primer Oficial, Picard se adelantó hacia el turboascensor; Madden, por su parte, se mantuvo unos segundos observando su avance, dominado por una extraña sensación de letargo. No le cabía duda: se había producido en el capitán el mismo cambio sufrido por la mayoría de los tripulantes, pero había algo más, algo que su mente no acertaba a concretar...

Al fin, impulsado por una sensación como de sacudida en su cráneo, Madden se internó en el turbo junto a su capitán, quien le observaba impertérrito desde el interior. Una vez dentro, trató de escudriñar algún rastro de emoción en el pétreo rostro de su superior, sin conseguirlo. Si todo esto le producía notable inquietud, no fue nada en comparación con el miedo que experimentó cuando, al salir de vuelta a los pasillos, la multitud que antes había intentado cerrarle el paso, ahora, con Picard al frente, se apartaba a un lado con cierta reverencia.

Madden y aquel nuevo Picard, haciendo caso omiso a semejante muestra de adoración, marcharon a buen paso hasta distinguir a Worf y los oficiales de seguridad de pie ante las puertas de la enfermería, parapetados por un campo de fuerza, sin duda activado por el klingon. Para entonces, el Primer Oficial, que no había cruzado una palabra con el capitán durante todo el trayecto, ya había tomado una decisión respecto a lo que debía hacer.

Cuando el campo quedó desactivado y llegaron a la altura del klingon, éste se apartó a un lado para dejar paso a los dos hombres, con una expresión que hizo suponer a Madden que también había advertido algo extraño. A una leve inclinación de cabeza por su parte, Worf se colocó a la izquierda del capitán, de forma que este quedó durante unos segundos situado exactamente entre los dos oficiales.

Worf no perdió el tiempo; sin dilación, se abalanzó de costado sobre el capitán al tiempo que Madden hacía lo propio desde su lado, mas el atacado, previendo el movimiento, reaccionó con furia, proporcionándoles sendos codazos a sus contrincantes, haciendo que el klingon rodase por el suelo, al tiempo se lanzó sobre el cuello del Primer Oficial en un intento de estrangulamiento impedido al instante por la acción disuasoria de los phasers disparados al unísono por uno de los guardias de seguridad y Worf, quien, a pesar de no hallarse del todo recuperado del fuerte golpe recibido, había tenido el coraje necesario para reaccionar a tiempo.

-Me alegra que recuerde nuestra señal, teniente – comentó Madden, frotándose el dolorido cuello, al tiempo que ambos observaban al caído capitán, quien en ese momento parecía recuperarse del impacto recibido, levantándose con ojos vidriosos fijos en sus adversarios.

Sin responder a la observación de su superior, el klingon apuntó de nuevo el arma hacia su oponente, en vano, pues este no parecía reaccionar, fuera de aquella mirada llena de odio, la cual de pronto dejó de mantenerse sobre los oficiales. Un leve silbido se oyó a sus espaldas en aquel momento, y, antes de que ninguno pudiera reaccionar, fueron derribados por una fuerte sacudida en sus espaldas; rodando, medio inconscientes, acertaron a ver las figuras de Riker y Troi que se habían materializado subrepticamente en aquel punto de la nave, y ahora se lanzaban hacia ellos.

-¿Qué demonios...? – farfulló Madden mientras la consejera trataba de cerrar las manos sobre su castigado cuello. Profiriendo feroces gruñidos, Worf contraatacó rápidamente, propinando un soberbio codazo a la betazoide, a la que hizo rodar contra las puertas de la enfermería mientras con otra llave intentaba desembarazarse de Riker, quien le había elegido como presa.

Troi, recuperándose al instante del impacto sufrido, se lanzó de nuevo hacia el klingon, el rostro transformado en una máscara bestial; esta vez, fue ella quien consiguió derribar a su adversario de un fuerte golpe en la espalda para, a continuación, lanzarse sobre los oficiales de seguridad, ocupados en mantener a raya a la multitud que, ante la pelea, había recobrado su actitud hostil y se apiñaba en su dirección. Worf, sin dejarse aturdir, viró hasta quedar de frente a sus contrincantes, trastornándoles con un golpe frontal en el rostro que debería haberlos derribado.

Madden, entretanto, aún aturrido por la presión ejercida sobre su cuello, trató torpemente de acudir en ayuda de sus hombres, topándose otra vez con Picard, que, recuperado del impacto de los phasers, se disponía a saltar de nuevo hacia él. Sacando fuerzas de flaqueza, Madden no se dejó atrapar esta vez; por el contrario, propinó una serie de

puñetazos a su otrora superior con tal furia y rabia exteriorizados que casi estuvieron a punto de hacerle caer, pero la fuerza de aquel adversario era enorme; al fin, Madden se vio obligado a utilizar el phaser, esta vez a máxima potencia.

Mientras el capitán se desintegraba entre aullidos de agonía, el Primer Oficial se preguntó si su frustración interna era tan grande como para provocar aquel acceso de rabia que le había salvado. De ser así, la idea le provocó un escalofrío: ¿hasta tal punto se desconocía a sí mismo?

La barahúnda que se formó repentinamente tras el campo, ya reactivado, sumada al conjunto de gritos y gruñidos del resto de contrincantes todavía enfrascados en combate, sacó a Madden de sus meditaciones; según parecía, la horda se había agrupado en aquel punto y trataba de abrirse paso hasta ellos. De lograrlo, ni él ni los demás oficiales, ni siquiera la misma nave, tendrían salvación.

La repentina apertura de las puertas de la enfermería desvió de nuevo su atención; con la cabeza aún dándole vueltas, el Primer Oficial observó a los jadeantes guardias de seguridad y a un sangrante Worf, quienes aún no habían logrado abatir a sus oponentes. Madden les derribó con su phaser cuando estos volvían a contraatacar para, a continuación, adentrarse en el interior de la sala, donde se halló frente a un doctor tan jadeante y maltrecho como Worf. En una esquina, pudo distinguir el cuerpo de la doctora Crusher, los labios entreabiertos mostrando unos hilillos de sangre que escapaban a través de su cuerpo.

-Explique la naturaleza de la situación, doctor – espetó Madden, a quien ya nada le podía sorprender.

-Vaya, por una vez no soy yo quien dice eso – dijo el doctor, acercándose tricorder en mano a los aún conmocionados oficiales -; me alegra que haya logrado llegar hasta aquí, Primer Oficial. Muy significativo... – añadió, tras examinarles -; lo mismo que les ha sucedido a algunos pacientes durante mi ausencia.

-¿Su ausencia? – inquirió Madden.

-Un breve traslado forzoso, podría decir – respondió el doctor, dirigiendo su mirada hacia la inconsciente doctora -. Desangramiento instantáneo, eso es lo que ha sucedido. Algo que jamás creí posible en estos parámetros de realidad.

-Especifique algo más, doctor – dijo Madden, haciendo ademán de acercarse a la doctora.

-Por supuesto, Primer Oficial - respondió el interpelado, deteniendo con su brazo el movimiento de Madden, para, antes que ni Worf ni los otros oficiales de seguridad pudieran reaccionar, disparar su phaser sobre el cuerpo yacente, al que desintegró en unos instantes.

-Ante una epidemia, lo mejor es erradicar la fuente del peligro – comentó, guardando rápidamente el arma sin apartar los ojos del feroz escrutinio de Worf -. No tiene motivos para lanzarse sobre mí, teniente: ésta no era la verdadera doctora Crusher, tan solo una imitación, diría incluso que bastante burda.

Un frenético golpeteo contra las puertas de acceso interrumpió la explicación del doctor. De alguna manera, habían conseguido desactivar el campo de fuerza, y era evidente que ya no podrían resistir mucho más; Madden acarició entonces la idea de activar la autodestrucción de la nave cuando se hiciera oír la alerta roja. Nada sucedió. Ningún sonido se dejó oír esta vez desde las entrañas de ninguna máquina, tan solo un silencio absoluto, turbado únicamente por los violentos y cada vez más fuertes golpes.

-¡Necesitamos idear algo para salir de aquí! – exclamó Madden, ya totalmente decidido - ¡hemos de volver al puente si queremos activar el programa de autodestrucción!

-Será mejor que descartemos toda posibilidad en ese sentido – replicó el doctor -. No tenemos más opción que resistir aquí. Los ordenadores ya no funcionan, no obedecen.

-¿No lo entiende? – exclamó ante la muda pregunta cincelada en el rostro del asombrado oficial - ¡Ellos son los que ahora tienen el control!

-¿Todo bajo control, capitán? ¿Ha dormido bien?

Picard despertó sobresaltado ante la sacudida que B4 le había proporcionado para despertarle. Tras largas horas de inquietud recordando la lapidaria sentencia del extraño viejo y aquella enigmática proyección luminosa, logró conciliar un breve sueño lleno de pesadillas aún vívidas. Cuando éstas fueron sustituidas por el imperturbable rostro del androide, el capitán volvió a sentir una punzada de nostalgia: era evidente que B4 había cumplido a la perfección el papel de vigía que de común acuerdo se le había asignado, pues era demasiado consecuente con su naturaleza inorgánica como para intentar simular las fases del sueño y vigilia humanas, al contrario que Data, el cual sin duda le hubiera permitido dormir un poco más.

-Sí, B4, dentro de lo que cabe –murmuró, sonriendo ante sus propias elucubraciones, y observando de reojo a T'Pak y al viejo, aún sumidos en profundo sueño, añadió -: ¿Preparado para una jornada interesante? Al menos, las pesadillas sí que lo han sido...

-¿Pesadillas, señor? – inquirió el androide, confundido.

-Sí, B4, esas creaciones de la mente que durante el sueño materializan los miedos y frustraciones del ser humano.

Picard interrumpió su disertación al observar a T'Pak, que en ese momento se incorporaba de su lecho con la inquietante frialdad característica de los vulcanos; poco después, el falso anciano se desperezó, bostezando sonoramente.

-Bien -dijo, incorporándose tras innumerables masajes en el costado y una sonora palmada-, al fin llegó el momento. Veo que estamos todos despiertos y diría que listos, así que, ¿nos atrevemos a salir de este cuchitril?

-Necesitan algo en lo que confiar, por supuesto - murmuró el extraño, al percatarse de la recelosa expresión de los tripulantes -; quizá un nombre les ayudaría... bien, llamadme Ismael -añadió, guiñándole el ojo al capitán, con una maliciosa sonrisa, mientras horadaba la rocosa techumbre con su antorcha.

Una cavidad surgió entonces en el centro de la superficie, rodeada por un número incontable de diminutas estalactitas, la cual se fue ensanchando a medida que la luz del fuego la iba iluminando, hasta mostrar un hueco del tamaño de un cuerpo humano. Sin mediar palabra, el autollamado Ismael demostró de nuevo una notable agilidad agarrándose al borde de la concavidad e impulsándose hacia sus entrañas, desapareciendo allí en muda invitación a que le siguieran.

-Dadas nuestras opciones, lo más aconsejable ahora, sería continuar siguiendo las indicaciones de nuestro guía - comentó B4, observando la negrura en la que Ismael había penetrado.

-Sigán adelante. Tiene usted razón, Data... B4 - corrigió Picard, sumido en las funestas reflexiones a que le habían conducido las últimas palabras del extraño.

-Gracias... señor -respondió B4, sin hacer ningún comentario al despiste del capitán, tan sólo un leve movimiento de cabeza. A continuación, siguió a T'Pak, que ya se había adentrado en la nueva caverna siguiendo a Ismael.

Sin más dilaciones, odiándose a sí mismo por haber incurrido en semejante desliz, Picard se adentró a su vez en la cueva. Sacudiéndose la suciedad de nuevo acumulada tras el paso por los túneles, se preguntó si no sería aquel lugar donde se habían ocultado sus perseguidores, agazapados ahora en ávida espera.

Rechazando semejantes pensamientos, Picard y el resto del grupo avanzaron a través de la abertura, en una espiral ascendente siempre encabezada por Ismael; para satisfacción de todos, y en especial para el capitán, esta vez no tuvieron que agazaparse ni caminar a ciegas, por el contrario, el corredor era angosto, de suelo formado por rocas lisas y compactas, y bien alumbrado por una fosforescente luminosidad verdosa que, según conjeturó T'Pak, debía proceder de las acumulaciones de hongos sobre las rocas y estalactitas que divisaban a su alrededor, explicación que a Picard, no sabía muy bien por qué, no satisfizo demasiado. Aquella luz verdosa le inquietaba, sugiriéndole demasiadas amenazas, si bien se guardó mucho de exteriorizar sus recelos.

Al fin, la luz comenzó a disminuir y fue dando paso a una aureola trasparente que indicaba la filtración de la claridad lunar. Pronto, una nueva cavidad se abrió paso sobre ellos pero, al cruzarla, no encontraron un panorama menos inquietante que aquel del que presuntamente habían escapado. Ninguno de los tripulantes, conocedores de la fuente originaria de todo aquello, esperaba en realidad algo distinto: u enorme puente rocoso frente a ellos, cubierto por una espesa niebla que, inmune a los rayos lunares, parecía cubrirlo todo, ocultando insondables abismos a sus pies.

B4, cuyos engramas no conocían el miedo, miraba todo aquello con curiosidad. T'Pak, por el contrario, lo escrutaba y analizaba sin mayor interés, si bien Picard no dejaba de preguntarse si la lógica vulcaniana sería lo suficientemente aplastante para todo aquello. En cuanto a él, no podía evitar ligeros escalofríos que le recorrían la espalda de cuando en cuando, si bien sentía más curiosidad que verdadero miedo: todo le parecía en exceso irreal, empezando por el propio Ismael, quien se hallaba al pie del puente, con actitud expectante.

-Debemos esperar la llegada del carruaje -dijo éste, sin dejar de otear a su alrededor-, como especifica la narración; en realidad, será como caer en la trampa del gato...

-En la que nosotros seremos el ratón -concluyó T'Pak, mirando fijamente a Ismael- por supuesto, si es que nos subimos a ese carruaje.

-Muy cierto, mi sagaz dama -confirmó el interpelado-, pero no nos quedan muchas alternativas, ¿no les parece?

Nadie respondió. En la lejanía, un coro de aullidos se elevó lúgubrememente; todos esperaron ver asomar el vehículo en aquel momento, pero nada compareció. En su lugar, la niebla pareció agitarse, bifurcándose en pequeñas espirales que acariciaban los pies de los allí reunidos. En su centro, se dejó ver una claridad a través de la cual podían verse las líneas que delimitaban el puente en su extremo opuesto.

-¡Parece que ha habido una alteración! -dijo Ismael, alzando la voz por encima del incesante coro de aullidos.

-Sin duda, la demora se debe a los cambios efectuados en el transcurso preestablecido de la novela- comentó B4, a modo de respuesta.

-Sin duda, en efecto -ratificó Ismael, mirando al androide con su enigmática sonrisa. Sin más comentarios, se ubicó sobre su tocón situado frente a la entrada del paso; el tiempo parecía haberse detenido: durante un tiempo que ninguno supo precisar, nada se movió, ningún ruido delató la presencia de otros seres vivos que no fueran los lobos, cuyos aullidos sonaban cada vez más enloquecidos.

-No nos conviene esperar aquí mucho tiempo más -dijo repentinamente Ismael, escrutando a su alrededor-. Por aquí nunca amanece y, de seguir sumidos en esta oscuridad, nos acabará devorando.

-Entonces, ¿qué sugiere? -preguntó Picard, acercándose hacia él.

-Tenemos que llegar al nexo, como les dije –respondió Ismael-, y si no tenemos medio de locomoción, solo nos quedan...

-Nuestros pies –concluyó T'Pak, observando el abismo que se adivinaba bajo la niebla-; demasiado arriesgado, capitán. Necesitamos un mínimo margen de seguridad.

-La situación no es precisamente halagüeña –observó Picard, mirando fijamente a Ismael-; la objeción de mi alférez es lógica, ¿no cree?

-No estoy tan seguro de ello –replicó el interpelado, dirigiendo su mirada a unos puntos rojos que se habían dejado ver en el extremo opuesto del puente; luego, tras observar sonriente a T'Pak, siguió-: pero puedo comprenderles; les he pedido mucho y ustedes me han dado más confianza de lo que creí posible. Cerciórense, pues.

Obedeciendo un gesto de su capitán, T'Pak se situó frente a Ismael, quien aún sonriente, le esperaba. Sin pronunciar palabra, T'Pak ubicó su mano izquierda sobre la sien de Ismael, dispuesta a realizar la fusión mental vulcana.

Ismael no pareció alterarse cuando el proceso comenzó, al contrario que T'Pak, cuyo rostro fue adquiriendo paulatinamente señales de inquietud cada vez más intensas. Al fin, al cabo de un buen rato, la inquietud se tornó en angustia, materializada en una expresión de dolor que Picard jamás creyó posible en el siempre impasible rostro de la vulcana; hizo entonces ademán de acudir en su ayuda, pero Ismael, con un gesto de la mano, le detuvo.

De pronto, T'Pak lanzó un grito de terror, separándose de Ismael para caer inconsciente al suelo. Picard corrió a socorrerla junto a B4, en quien creyó ver también cierto atisbo de asombro sustituyendo a su sempiterna curiosidad.

Mientras el androide la sujetaba entre sus brazos, Picard frotó con toda la energía que pudo las manos y frente de su alférez, mirando despreciativamente a Ismael, quien, lejos de verse afectado por todo aquello, observaba la escena tranquilamente.

-No se preocupe, capitán, no ha sufrido el menor daño. Solo ha visto la verdad, a veces tan dolorosa.

T'Pak comenzó a gemir en aquel momento, abriendo los ojos con lentitud poco después. Ante la mirada interrogadora del capitán, se incorporó con brusquedad, exclamando, sin disimular su inaudito nerviosismo:

-¡Hemos de seguirle sin discusiones! ¡Es imperativo, absolutamente imperativo, que confiemos y obedezcamos sus indicaciones si queremos sobrevivir!

Continuará...



CLUB STAR TREK

COCHRANE MADRID

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

CAPITÁN. DETECTO UN EXTRAÑO CAMPO ENERGÉTICO QUE ESTÁ ALTERANDO LAS LEYES DE LA PROBABILIDAD A SU PASO.

PARECE EMANAR DEL CERCANO PLANETA DE CLASE "M".



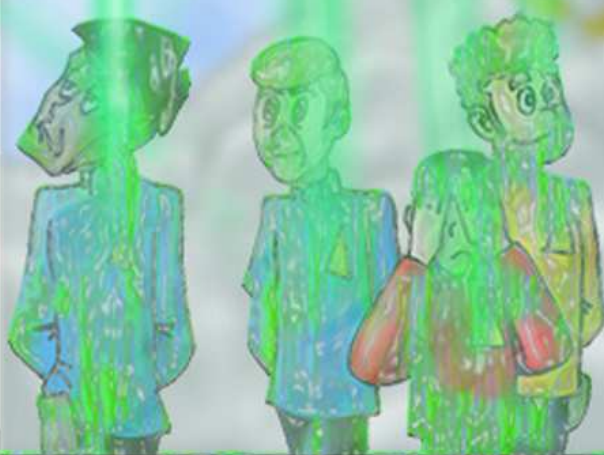
PUES HALA. YA SABÉIS LO QUE TOCA. DOCTOR BONIATO, SEÑOR SOPOR Y... UN ALFEREZ CUALQUIERA, CONMIGO A LA SALA DE TRANSPORTE.



EA EA
YO, EL ALFEREZ NISU, EN PLENO USO DE MIS FACULTADES MENTALES, LE DEJO MI COLECCIÓN DE DISCOS A MI HERMANO PEQUEÑO...



¡TIRRRILÍINN!



SEÑOR, MI CACHIVACORDIO DETECTA ESTRUCTURAS ARQUITECTÓNICAS Y FORMAS DE VIDA EN LAS PROXIMIDADES

¿PARECEN HOSTILES?



LO DUDO, SEÑOR. NO DETECTO ARMAS MODERNAS DE NINGÚN TIPO Y SU MATERIAL DE CONSTRUCCIÓN PRINCIPAL PARECE SER EL MALVAVISCO...

¡AGUAFIESTAS!

