

NEXUS Magazine

#07 Febrero 2009

<http://digitrek.blogspot.com/>

Las más bellas de la galaxia

Top5 de las chicas de Star Trek



weekend
TREK
star trek encounters

y además:
Noticias / Action Tales
Relato, y más...



GENERACION X



COMICS · ROL · C.F. · 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

**CALATRAYA 24
(Ciudad Real)**
926254966

MAQUEDA 52

DONOSTI

Nexus Magazine

- 4 Noticias
- 6 Star Top Las más bellas de la galaxia
- 13 Action Tales
- 17 Glosario de Técnicas narrativas
- 21 El síndrome Cárpatos (IV) relato



Editorial

Después del parón navideño volvemos con fuerzas renovadas en este número de nuestra revista.

A primeros de año nuestra revista recibió el "1 Premio BEN a la difusión de Star Trek", concedido por el portal de noticias Base Estelar Nexus. Este es ya nuestro segundo premio, ya que el año pasado también recibimos el premio al mejor fanzine del festival "Imaginamálaga". A los dos nuestro más sincero agradecimiento por haber pensado en nosotros para ello.

Vamos ya con los contenidos. Este mes estrenamos sección: Star Top, que se dedicará a deciros cuales son los 5 mejores capítulos, escenas, personajes... de un tema en concreto en cada número. Será complementado también en algunos números por un Star Worst, que será todo lo contrario, lo peor de la saga (que también lo hay). Para estrenarnos se eligen las 5 mayores bellezas femeninas de Star Trek.

Además de poder alegrarnos la vista un poco, en este número también encontrareis un artículo sobre Action Tales, portal dedicado a los fanfics, un muy interesante glosario de técnicas narrativas del cine y la televisión, y la cuarta parte del relato "El síndrome Cárpatos" que nos tenía abandonado últimamente.

Esperamos que os guste! Qapla'



Cabecera de BEN: <http://basenexus.blogspot.com/>



Nuestro amigo Alfredo recogiendo el premio "Imaginamálaga" de manos del organizador, Raul. <http://imaginamalaga.blogspot.com/>

Noticias

por MundoStarTrek

5 de Enero

Último adiós a la Gran Dama

Amigos y fans de la actriz Majel Barrett Roddenberry acudieron a los bosques de Hollywood Hills para dar su último adiós a la que ha sido considerada la gran dama de Star Trek y que falleció el pasado día 18 de Diciembre. Entre la multitud de asistentes a la ceremonia, se pudo ver a numerosos actores de las distintas sagas de la serie, así como a muchos miembros de los equipos de guionistas o dirección.

A la cita de despedida acudieron unos 300 invitados entre amigos, familiares y fans de la saga, algunos de los cuales acudieron a la ceremonia con traje incluido. Entre los actores presentes, muchos de los veteranos de la saga como Nichelle Nichols, Walter Koenig, George Takei, así como Brent Spiner, Marina Sirtis, Wil Wheaton, Anthony Montgomery, Robert Picardo, Ethan Phillips, Armin Shimerman, y Garret Wang.

A la ceremonia, también asistieron más actores, tales como Arlene Martel, Vaughn Armstrong, Max Grodenchik, John DeLancie, Gary Graham y Chase Masterson, que no quisieron dejar pasar la oportunidad de dar su último adiós a Majel. Así mismo, también se pudo ver a gente de distintos departamentos en la producción de Star Trek, como Ira Steven Behr, Rick Berman, David Gerrold, Michael Westmore, Dave Rossi, DC Fontana, y Mike y Denise Okuda.



A los pies del escenario, se creó un gran monumento, repleto de flores y con distintas fotos de la actriz. Por otro lado, los distintos discursos que se fueron sucediendo en la ceremonia fueron breves pero siempre muy conmovedores, recordando en algunos casos distintos momentos divertidos relacionados con Majel. A pesar de los distintos discursos, todos los que intervinieron coincidieron en la generosidad que siempre mostraba Majel Barrett Roddenberry, así como su gran y eterno amor por los animales.

La última intervención sería para el hijo de la actriz, Rod, quien se sinceraría comentando la existencia en determinados momentos de problemas con su madre y que siempre se mostró sorprendido que su madre a pesar de muchas discusiones y problemas, siempre mostraba su orgullo por su hijo y su trabajo. Rod afirmó que se mostró mas unido a su madre en estos últimos años y sobre todo cuando enfermó. Para finalizar su intervención, Rod leyó una carta que él mismo escribió a sus padres.

Además y durante su intervención, Rod comentó que en honor a su madre y su devoción por los animales, la familia Roddenberry había llevado a cabo una contribución al zoológico de San Diego para lo que será la denominada 'Majel Barrett-Roddenberry Tiger Maternity Ward.'



15 de Enero

Khan apaga su voz con 88 años

Cuando los trekkis aún estamos asimilando el reciente fallecimiento de Majel Roddenberry nos llega con estupor una nueva mala noticia, en este caso el fallecimiento durante el día de ayer de Ricardo Montalbán a la edad de 88 años de muerte natural. Montalbán, nacido en Mexico, se traslado a los Estados Unidos en la década de los 40 para iniciar su carrera como actor en la que rodó una ingente cantidad de películas y apareció en numerosas series para la televisión, siendo especialmente recordado por el publico Trek cuando interpreto a Khan, el dictador mejorado genéticamente que Kirk y su tripulación rescataron en el capítulo de Star Trek TOS "La semilla espacial", papel que repitió en la película Star Trek II: La ira de Khan 20 años mas tarde cuando se recupero al personaje al que convirtió en el para muchos mejor villano de la saga en una de las mejores películas Trek recordadas.

29 de Enero

Éxito de Star Trek: Countdown

Gracias a una información aparecida en Trekmovie nos enteramos de que el primer número del cómic ha sido un éxito rotundo y total, llegándose a agotar la primera tirada del mismo. Esto se debe a la expectación creada por webs y portales así como por las buenas criticas recibidas.

Y aprovechan para ofrecernos una nueva imagen del segundo número que saldrá el 25 de Febrero. El ritmo de salida de los diferentes números se establece sobre esa fecha, y una periodicidad mensual.

Tras la salida del 4º número se podrán adquirir los 4 conjuntamente... a partir de finales de abril.



Entrevistas y declaraciones:

Orci habla sobre el canon (12 de Diciembre)

Trekmovie publica la segunda parte de la extensa entrevista con el coguionista de la nueva película, Bob Orci, y trekweb se hace eco. Aquí tenéis una selección de algunas de sus respuestas, que pueden contener algunos pequeños spoilers.

TM: ¿Se trata de un viaje en el tiempo y de un universo alternativo, para hacer algo parecido a BattleStar Galactica, pero respetando el canon?

Bob: En cierto modo, y si hubiéramos tomado otra dirección, hubiera sido totalmente cierto, pero nuestra visión y nuestra intención es respetar el canon y no utilizar el viaje en el tiempo como una excusa para cambiarlo todo.

TM: ¿Entonces quiere decir que el hecho de que Kirk no acabe en la Farragut tras la academia, sino en la Enterprise con Uhura, Scotty, Chekov, Spock...., es algo parecido a un tipo de entropía y que aunque haya algunas cosas diferentes gravitan en los pilares básicos?

Bob: Sí, si echas un vistazo a la mecánica cuántica y aprendes el hecho de que mucho del éxito de la teoría científica es la mecánica cuántica y los hechos que probabilísticamente pueden pasar. Y el hecho de que los acontecimientos más probables ocurren a menudo, o tienden a ocurrir a menudo en uno de los aspectos de la teoría que es la de los universos paralelos. Citando a Data en "paralelos" todas las posibilidades que pueden ocurrir, ocurren en un universo paralelo. De acuerdo con esa teoría, hay un elevado número de universos en los que los acontecimientos están íntimamente relacionados, porque esa es la más probable configuración de los acontecimientos. Inherente a la mecánica cuántica, existe un retorno entrópico que es el que guía al universo hacia la forma correcta de funcionar y resolver los acontecimientos. Es algo que intentamos "probar" en la película. Que aunque cambies algunos elementos, el universo va a tratar de adaptarse y volver al "camino correcto".

TM: ¿Entonces lo que ocurre es que con la destrucción de la Kelvin se crea una línea de tiempo alternativa, pero lo que ocurre en la primigenia línea de tiempo cuando Nero la abandona, continúa con los hechos, o al cambiar la línea de tiempo, también se interrumpen los acontecimientos de la línea principal?

Bob: Continúan, de acuerdo con lo comprobado por la teoría de la mecánica cuántica, continúan.

TM: ¿Entonces en la línea principal, Picard, Riker y compañía, continúan existiendo tal y como los conocemos?

Bob: Sí y sabrás que cuando la película deje de estar en cartelera, en el DVD que compres... seguirá existiendo.

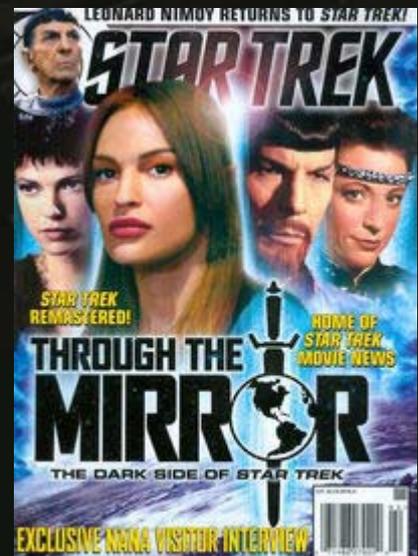
Leonard Nimoy en la Star Trek Magazine (29 de Enero)

En una entrevista, en la que Nimoy comenta algunas cosas que ya han trascendido al fandom por otras entrevistas (como la anécdota de su mujer durante el visionado de una de las fases finales de la película), aporta algunas cosas que sabíamos por boca de otros actores, pero no por la suya, como que cuando se enteró que Abrams iba a ser el responsable de la película se sintió muy complacido con el anuncio ya que había tenido ocasión de trabajar con parte del equipo creativo de la película y el propio Abrams en un par de ocasiones y sabía como funcionaban a nivel creativo y que el resultado iba a ser muy potente y beneficioso para la franquicia.

Respecto a la insistencia y el interés de los productores y guionistas por que estuviera en el proyecto, no mostró una particular sorpresa, aunque sí sintió que la dirección que querían para el proyecto tenía mucho peso descansando en el personaje de Spock y por tanto era bastante lógico que contaran con él aunque no esperaba que de una forma tan grande.

Confirma que la película es una superproducción (cosa que ya se sospechaba) y que nunca pensó que se pudiera ver Star Trek así, un gran envoltorio para una gran idea orbitando en el centro. Cree que va a reventar la taquilla. Confirma también lo que muchos fans le han echado en cara de que considera la película mejor producción e historia que la de TMP de Robert Wise. Aunque luego trata de suavizar el impacto argumentando que es de un tipo distinto, con unos sentimientos, una estética y una trama... alejada de aquella.

Y finalmente con respecto al reparto, a parte de lo ya sabido del buen rollo y satisfacción por la elección de Quinto como Spock, confirma que tiene varias escenas con Scotty (Simon Pegg) y que siente nostalgia por no tener entre nosotros a Doohan aunque confirma que Pegg es un Scotty estupendo.



Más información actualizada sobre Star Trek en:

www.mundostartrek.com



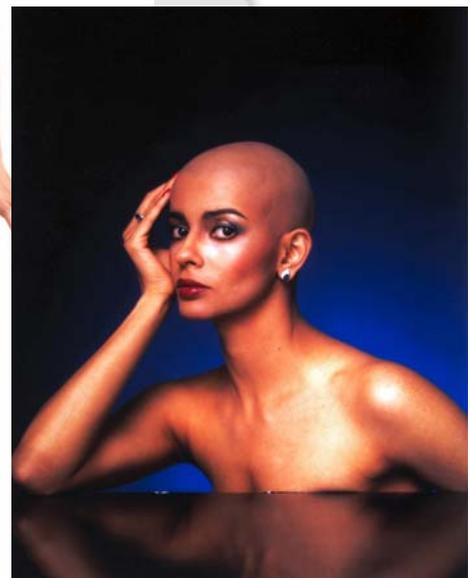
Star Top

Las más bellas de la galaxia

Miguel Ángel Muñoz

Desde el Club Star Trek Cochrane Madrid y los voluntariosos articulistas de la Nexus hemos propuesto una nueva sección fija, participativa y quizá controvertida. Mensualmente, ofreceremos un Top Cinco sobre un tema de Star Trek, que votaremos los miembros del club y todo aquel lector que quiera participar. Del mismo modo, alternaremos la votación de los mejores de la galaxia con votaciones sobre los peores: aquellos episodios, razas, personajes... menos afortunados.

De momento, para comenzar y enganchar a nuestros lectores comenzaremos por las cinco mujeres más atractivas de la galaxia. Y tranquilas las lectoras, que en nuestro siguiente número votaremos a los cinco galanes más apuestos de este lado del agujero de gusano.



Algunas de las féminas más atractivas de Star Trek que no llegaron al Top-5

Star Top del próximo número: Los 5 personajes masculinos más atractivos.
Puedes enviarnos tus votos a: cochraneMadrid@yahoo.es

#5 *Leeta*

Meritorio puesto, en tanto el personaje interpretado por Chase Masterson haya sido un secundario en EP9.

Aunque originalmente Leeta iba a aparecer únicamente en un episodio, su atractivo y simpatía hizo que se convirtiese en una chica Dabo habitual, entablando vínculos especiales con algunos de los protagonistas de la serie.

Nuestro agradecimiento por demostrarnos que incluso los bajitos de dientes irregulares y abultamientos craneales pueden enamorar a las mujeres más hermosas de la galaxia

Chase Masterson (26 de Febrero de 1963) aparte de Leeta no ha tenido grandes papeles durante su carrera, pero ha intervenido en un buen número de series de televisión y películas a lo largo de los años. Hace poco pudimos verla en el fanfilm de Tim Russ "Of God and Men".



#4 T'pol

Continuamos nuestra lista con el cuarto puesto, merecidamente ganado por la vulcaniana más atractiva del siglo XXII.

T'Pol ha convencido a los votantes con su fría sensualidad y su carisma intergaláctico.

Tal vez habría ascendido un par de puestos en nuestra lista si hubiese elegido otro peinado.

Jolene Blalock (5 de Marzo de 1975) ha aparecido como invitada en numerosos episodios de series de televisión. Es en especial recordada por los gaters por su papel de Ishta en SG-1



#3 Ezri

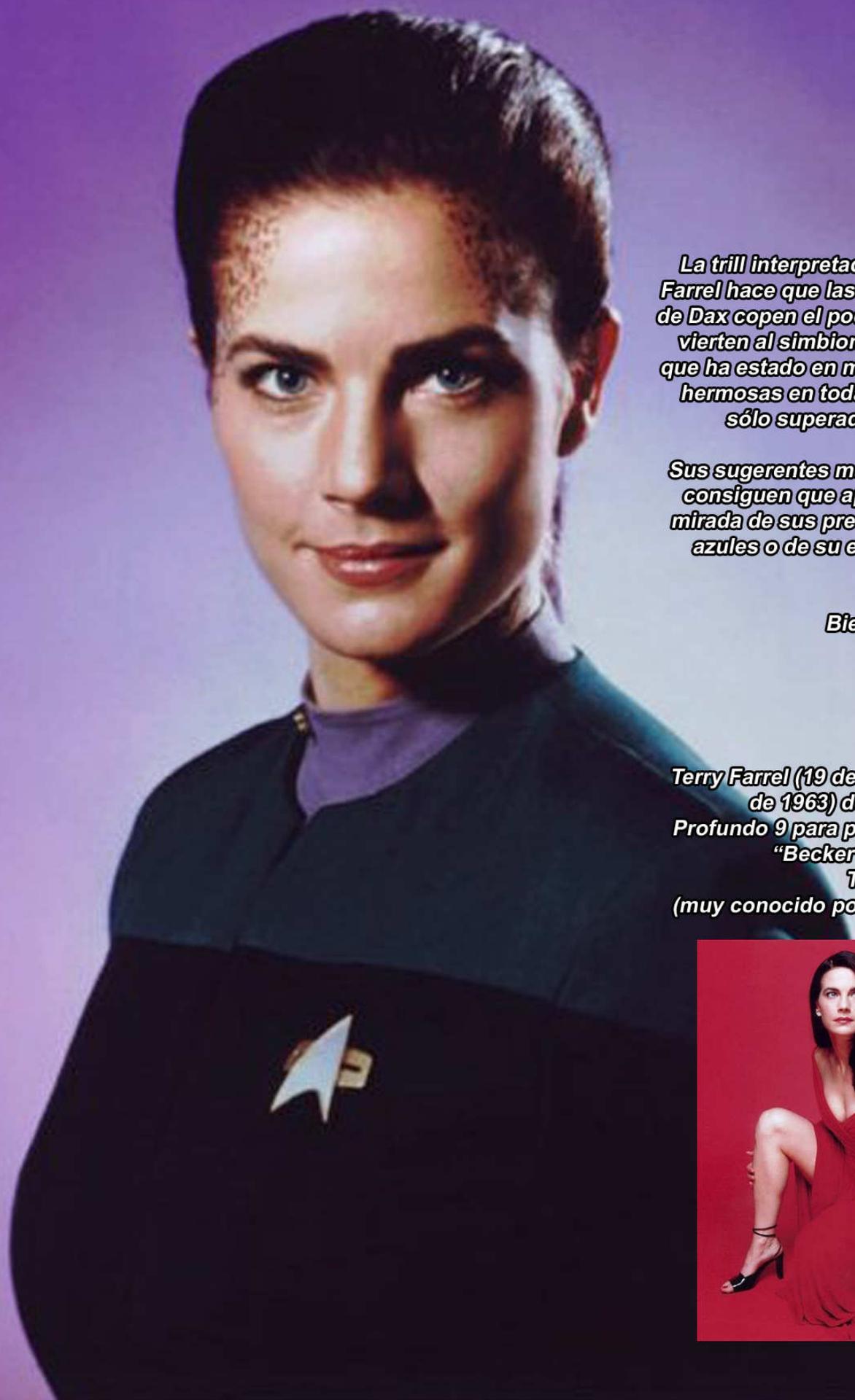
El bronce lo gana el noveno huésped del simbiote Dax.

Nicole de Boer suple muy bien la pérdida de Terry Farrell y muestra la huella dejada en los votantes, a pesar de que su personaje sólo alegró nuestras retinas durante una temporada.

Nicole de Boer (20 de Diciembre de 1970) interpretó después de su paso por DS9 uno de los papeles protagonistas en "La Zona Muerta", serie creada por Michael Piller.



#2 *Jadzia*



La trill interpretada por Terry Farrel hace que las huéspedes de Dax copen el podium y convierten al simbiote en el ser que ha estado en más mujeres hermosas en toda la galaxia, sólo superado por Kirk.

Sus sugerentes manchitas no consiguen que apartemos la mirada de sus preciosos ojos azules o de su encantadora sonrisa.

Bien por Worf.

Terry Farrel (19 de Noviembre de 1963) dejó Espacio Profundo 9 para protagonizar "Becker" junto con Ted Danson (muy conocido por "Cheers")



#1 Seven

No podía faltar en nuestra lista la borg anteriormente conocida como Annika Hansen.

Una mujer dura, inteligente, atractiva y en ocasiones ingenua, que ha provocado suspiros de admiración a lo largo de 2 cuadrantes.

Al diseñar su vestuario, el doctor nos demostró que su programa incluía subrutinas hormonales.

Jeri Ryan (22 de Febrero de 1968) ha tenido apariciones destacadas en series como "O. G." y es además una de las protagonistas en "Cielo Negro" y "Shark".



weekend TREK

star trek encounters

2-3-4 Octubre Hotel Las Provincias Fuenlabrada, Madrid



Robert O'Reilly / Canciller Gowron

El personaje de Gowron se ganó al público desde el primer momento con su inolvidable y temible mirada. La interpretación de Robert O'Reilly creó uno de los klingon más formidables a pesar de carecer de un físico tan impresionante como otros de sus congéneres. Gowron apareció por primera vez en el capítulo "Reunión" de TNG y después en otros 4 de esa misma serie y 8 de DS9. Además la importancia del personaje hace que sea nombrado en muchos otros aunque no aparezca (cosas del presupuesto):

Apariciones de Gowron:

En La Nueva Generación:

Reunión (4x07)
Redención I y II (4x26 y 5x01)
Herederero legítimo (6x23)

En Espacio Profundo Nueve:

La casa de Quark (3x02)
El camino del Guerrero I y II (4x01/02)
Linaje roto (4x26)
La llegada del Apocalipsis (5x01)
Junto a la luz del infierno (5x15)
Cuando no llueve, truena (7x21)
Mirando al viento (7x22)

Otros papeles de O'Reilly en Star Trek:

Buscando pareja (TNG) Scarface
Badda-bing badda bang (DS9) Contable
Recompensa (Enterprise) Kago-Darr



J.G. Hertzler / General Martok

El General Martok iba a ser un personaje de un solo episodio: "El camino del Guerrero" pero el buen hacer de Hertzler hizo que los guionistas se acordaran de él más adelante y le utilizaran varias veces más en la trama del Dominio, hasta que finalmente se ganó el ser uno de los secundarios recurrentes de las últimas temporadas de la serie (26 capítulos) y de los más queridos entre los fans.

Apariciones de Martok:

El camino del Guerrero I y II (4x01/02)
La llegada del Apocalipsis (5x01)
En la sombra del Purgatorio (5x14)
Junto a la luz del Infierno (5x15)
Soldados del Imperio (5x21)
Resplandor de gloria (5x23)
Llamada a armas (5x26)
Un compás de espera (6x01)
Hijos e hijas (6x03)
La fortuna sonríe a los audaces (6x05)
El sacrificio de los Ángeles (6x06)
Están cordialmente invitados (6x07)
Lágrimas de los Profetas (6x26)
Imagen en la arena (7x01)
Sombras y símbolos (7x02)
Fé traicionada y el gran río (7x06)
Una vez más en la brecha (7x07)
El nuevo dispositivo de ocultación del Emperador (7x12)
Extraños compañeros de cama (7x19)
El intercambiable rostro del mal (7x20)
Cuando no llueve, truena (7x21)
Mirando al viento (7x22)
Los perros de la guerra (7x24)
Lo que se deja atrás I y II (7x25/26)

Otros papeles de Hertzler en Star Trek:

El Emisario (DS9) Capitán Vulcano de la Saratoga
Más allá de las estrellas (DS9) Dibujante
Quimera (DS9) Cambiante Laas
Tsunkatse (Voyager) Cazador hirogen
El juicio (Enterprise) Abogado klingon
Zona fronteriza (Enterprise) Capitán klingon

Star Trek en Action Tales

Miguel Ángel Naharro

En una época donde los fans de Star Trek intentan dar su visión de la saga en exitosos fan-films como Star Trek New Voyages, Star Trek Origins y otros proyectos similares, hay otro fenómeno, menos conocido, pero igualmente válido con el que el fan de Star Trek aporta su granito de arena a Star Trek.

Los Fan-fictions son historias realizadas por los fans de toda la vida sobre series de ficción (de ahí la palabra Fan-fiction). Con los Fan-fictions, se puede escribir la historia que uno siempre quiso ver de tal o cual personaje, cambiar el final de esa serie que no te acabo de gustar, continuar las historias donde la dejaron en el libro, la serie o la película. Las posibilidades son infinitas, solo limitadas por la imaginación de cada uno.

Hay muchas maneras de hacer Fan-fictions, puede ser una simple historia corta o verdaderas historias serializadas. Con estas historias, un fan puede realmente llegar a sentirse implicado, ya que puedes llegar a hacer ese argumento o alguno que quedo pendiente en tu novela preferida, continuar con las aventuras de tus personajes favoritos, en definitiva, sentirse, en cierta manera, una parte activa del genero.

Como editor de la página de Fan-fictions llamada Action Tales, durante los últimos años he descubierto que esta es una vía de escape, una manera de dar salida a toda esa tormenta de ideas que nos fluye a todos los fans, de llevar nuestra afición al límite. En la Línea de Star Trek de la página, Los fans, en muchos casos, se lo pueden tomar realmente en serio. Creando fichas de personajes, diseños de naves, y secundarios, ideando largos y detallados planning, con esquemas e ideas de todo lo que tienen pensado hacer, a lo largo de multitud de Fan-fictions, con tramas a largo plazo, argumentos secundarios y demás parafernalia. Uno se lo puede llegar a tomar, como algo bastante serio, ya que aunque uno no gane nada, es tal la ilusión y el cariño que se le tiene a los personajes y a los universos de ficción donde se ambientan las aventuras, que todo esfuerzo es poco.

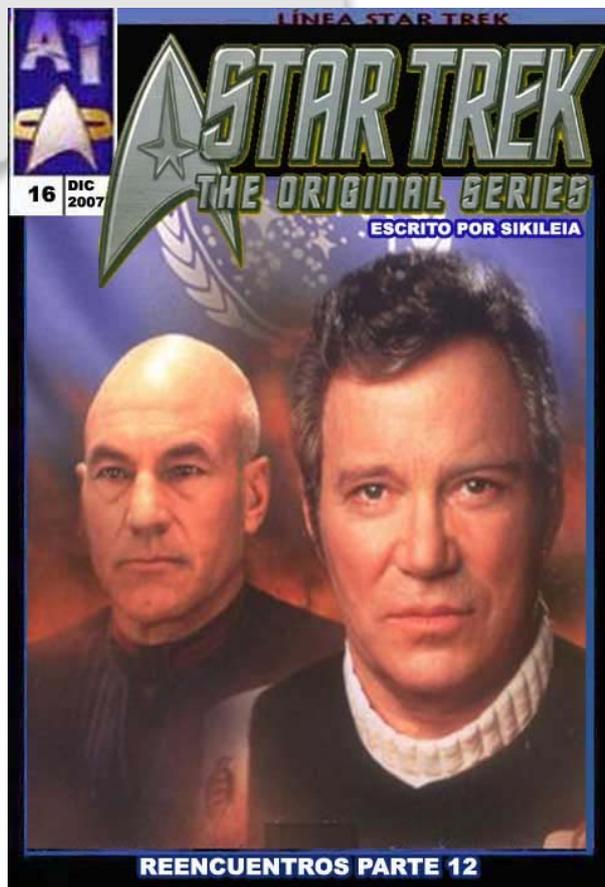
En la citada Línea Star Trek, podemos ver diez series ambientadas en el universo Trek.

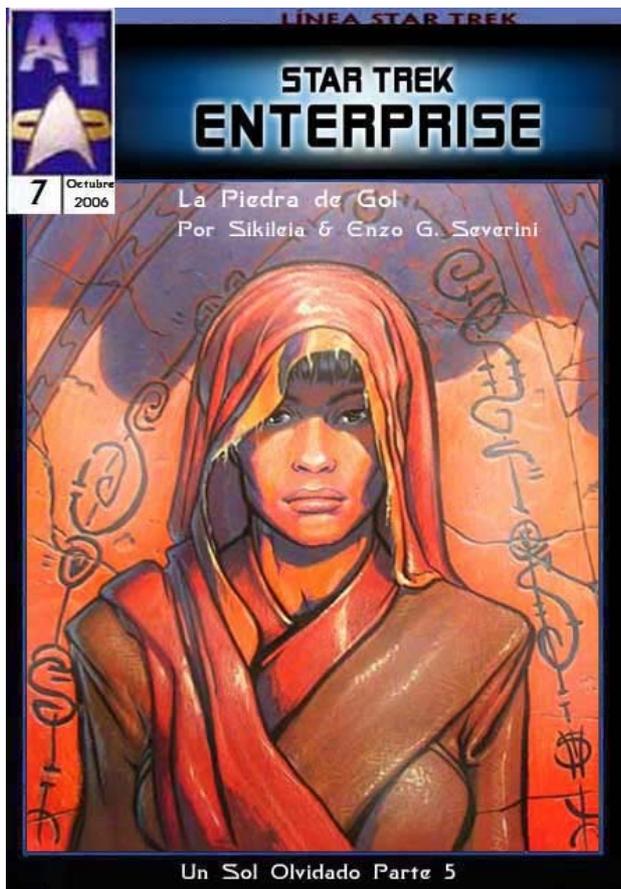
En Star Trek Voyager, se puede leer las aventuras de la tripulación de la Voyager que siguen inmediatamente después del término de la serie de TV.

Así podemos observar lo ocurrido tras el regreso a casa de los personajes y narrar historias encuadradas en la Federación y en el cuadrante Alpha. Entre los personajes principales, tenemos alguna incorporación, como Reginald Barclay, que ya era un secundario fijo en las últimas temporadas de la serie y Melora, que algunos recordaran de un episodio de la segunda temporada de Star Trek DS9 y algún personaje de nueva creación, como el kylesiano Rial Elbrun.

Actualmente tenemos a Chakotay como capitán de la Voyager, Tuvok como primer oficial y a Janeway en su papel de almirante de la Flota como vimos en Star Trek Nemesis. La Voyager tendrá aventuras con tholianos, con el almirante Stoner, un complot para derrocar al líder de Confederación Kylesiana, el sindicato de Orion, Q, la nueva amenaza de los arcontes e incluso el Dominion y los Jem'Hadar entre otros nuevos peligros en su vuelta a casa. Esta escrita por Dr. Banner.

En la serie de Star Trek Original Series hemos podido ver como Sikileia nos ha narrado una larga saga llamada "Reencuentros" donde hemos podido observar a personajes como Spock, Scotty y el doctor McCoy (ahora almirante) interrelacionándose con personajes del siglo 24 como Picard, Data y compañía, situada tras los hechos de Generations, con la Farragut al mando





temporal del capitán Picard con la misión de llevar el cadáver del recién fallecido James T. Kirk para ser enterrado con honores, en medio de una conspiración que implica a viajeros temporales, a los sulibán y a personajes como Daniels.

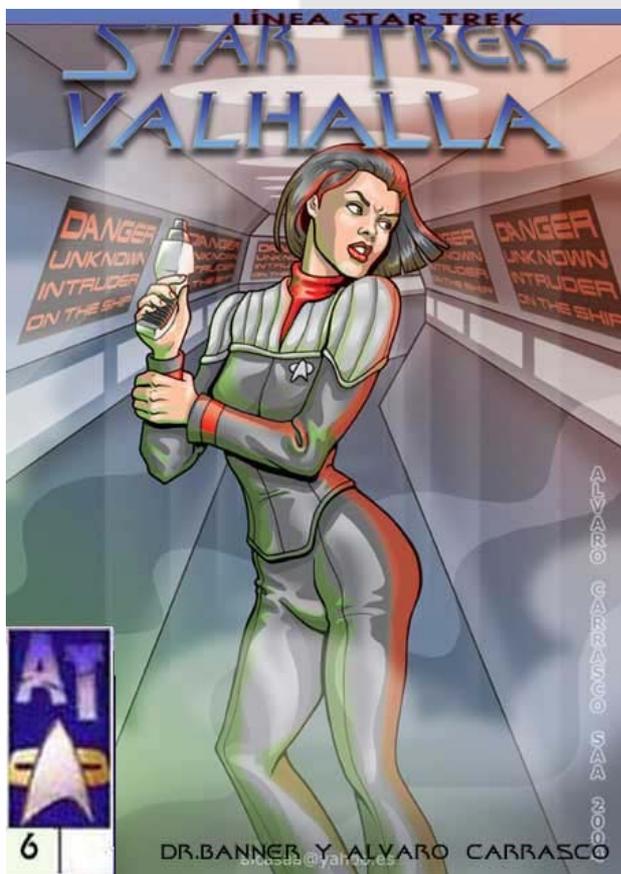
Sikileia también se ocupa de narrarnos las aventuras del capitán Archer y su tripulación en Star Trek Enterprise, con historias como "En un Sol Olvidado", la Enterprise y Shran unen sus esfuerzos para rescatar a un equipo de arqueólogos aislado y asediado en planeta llamado Baten Kaitos III. Con los oriones y los nausicaanos como rivales en una Larga y épica epopeya.

En Star Trek Valhalla nos cuentan las historias de la Uss Valhalla, una nave clase Excalibur al mando del capitán Eric Winters, y con personajes como la recordada Ro Laren como primer oficial, el caitiano doctor Xizor, el vulcaniano Sorak, la el-auriana Niesha, Jennifer Aristides o el jefe Adam Friedman.

La Valhalla ha tenido aventuras con los Vidian, con la nave klingon IKS Gorkon, los portales iconianos e incluso un crossover con la Excelsior del capitán Sulu. Star Trek Valhalla esta escrita por Dr.Banner y es la serie decana de la línea.

Star Trek Unity nos cuenta como la misión de la Uss Asimov de encontrar los 10 elementos básicos del universo, los Prikmales, sin los cuales dejará de existir todo tal cual lo conocemos. Con la ayuda del embajador iconiano Aldouz, y la representante romulana M'Rel, la capitana Brittany Jefferson, junto al betazoide Eneas Hayes, el doctor Castillo, la cardassiana Elina Vek, el boliano Moss, el bajorano Mel Varad y el trill Vrell Lexx tendrán que evitar que la organización llamada "el consejo de los dioses" se haga con los prikmates antes que ellos y ponga en peligro la estabilidad de la zona. Marplanauta escribe Star Trek Unity.

En Star Trek Stealth, escrita por Intrepid, la Uss Stealth con el capitán Connor a la cabeza se verá envuelto en las intrigas del Imperio klingon y la entrada en escena de una nueva raza llamada el Concilio Borian. Entre los personajes de la serie, tenemos al barman holográfico del bar de oficiales llamado BOB, el klingon Morak, la alférez Dawson, el doctor Stuard o el vulcaniano Jarek.



La Uss Pegasus explorará una parte poco conocida del cuadrante Beta en Star Trek Final Frontier, escrita por Radagast 2099. La capitana Delawer tendrá a su lado al Kaeloniano T^On^Cop, la teniente Husten, el doctor White o el trill Dox, con los que tendrá que lidiar en su misión, con romulanos, con el vengativo klingon Trok o con los siniestros Vamphir entre otros.

En Star Trek Universe hay historias dedicadas a cualquier parte del universo Star Trek: Desde Star Trek Enterprise con la saga Planeta Solitario, un homenaje al recordado Scotty, relatos cortos con Sulu y su hija Demora, con Spock y McCoy y muchas historias más.

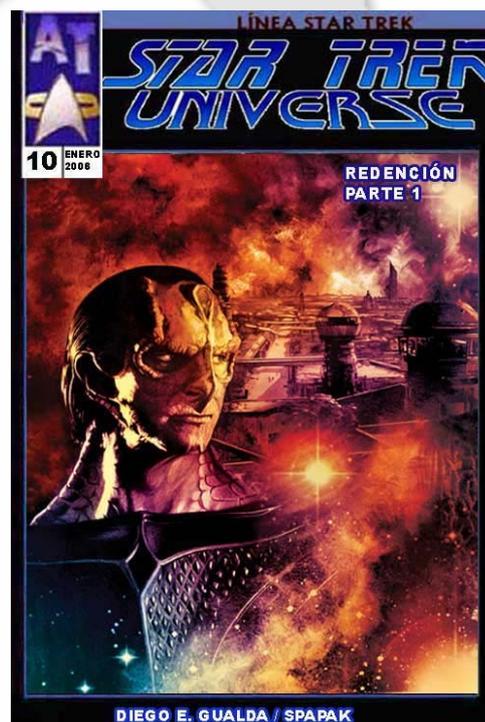
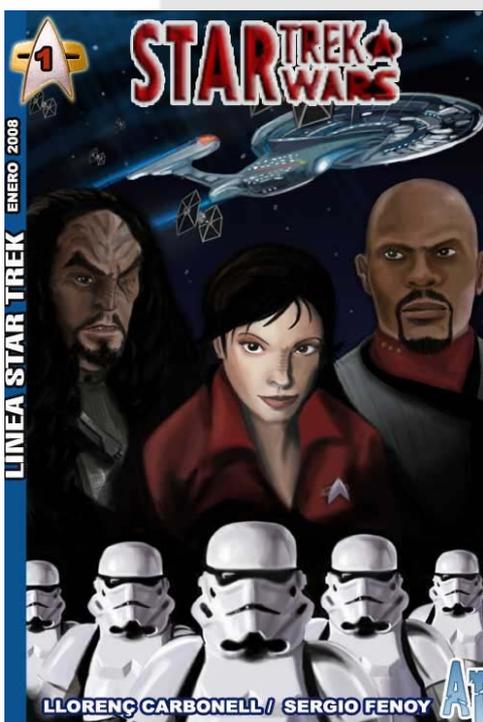
El crossover más esperado también está en Action Tales, en Star Trek-Star Wars, podemos contemplar la invasión de un enemigo aparentemente imbatible: El Imperio, y como las grandes fuerzas de la galaxia tendrán que unirse para derrotarlos. Llorenç Carbonell nos explica como la Federación, el

imperio Klingon y romulano y los demás, tienen que librar su mayor batalla por la supervivencia.

El capitán Picard y la Enterprise-E regresa tras Star Trek Nemesis en esta nueva serie escrita por John Schneider y con nuevos personajes que sustituyen a Data, Riker y Deanna Troi: Ezri Dax, Icheb, el doctor Feynman, Gara o Zak Kebron se unen a la Enterprise en esta nueva aventura.

La Línea Star Trek no para de crecer y en los sucesivos meses tendremos nuevos títulos que incrementaran la oferta: Star Trek Espacio Profundo Nueve y Star Trek Aurora. La antorcha de Star Trek la pueden seguir manteniendo los fans, manteniendo vivo el espíritu y el concepto de la saga en Action Tales, la última frontera del fan.

Action Tales: www.dreamers.com/actiontales





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

Glosario básico de términos y técnicas narrativas

Miguel Ángel Muñoz

Debemos mucho a los Americanos. Les debemos las películas de vaqueros, el pressing catch, los efectos especiales en el cine, los tupperwares, *Star Trek* y el telégrafo. Otra de las cosas que les debemos a los americanos es su maravillosa tendencia a ponerle nombre a todo y su feliz disposición a los neologismos. En uno de los ámbitos en los que han surgido como hongos nuevos términos es en el mundo de la Narrativa, ya sea televisiva, cinematográfica (que bien se les dan), literaria, etc...

En el presente artículo pretendemos hacer un pequeño esbozo de ciertos términos y recursos que se emplean en la Narración, muchos de ellos no reconocidos, otros europeos y algunos clásicos. Los hemos visto en multitud de ocasiones en cientos de historias, y hasta ahora no sabíamos que tenían nombre. No pretendemos enumerarlos todos, sino centrarnos en los más curiosos, en los más frikis y en los que se nos han ocurrido, así que perdonadnos si se nos olvide ese último indispensable en el que estáis pensando. Empecemos:

Camisa Roja

Este nos suena a todos. Es la técnica en la que se utiliza a un extra, a veces hasta se le da un nombre, una foto de su novia, o un barco al que se va a embarcar cuando se jubile la semana siguiente, y se le mata en la siguiente escena, para acentuar el peligro en el que se encuentran los auténticos protagonistas. Por supuesto, el nombre viene de la serie de *Star Trek*, en la que ocasionalmente aparece un extra acompañando a los protagonistas en el equipo de salida, cuyo destino es más que predecible.



Chuck Cunningham, Síndrome de

Se llama *Síndrome de Chuck Cunningham* a la desaparición repentina de un personaje de una serie de televisión sin que se dé ninguna explicación al respecto.

Debe su nombre a uno de los personajes de la serie *Happy Days*, una serie de culto norteamericana. *Chuck Cunningham* era el hermano del protagonista de la serie, pero era un personaje poco definido y apenas esbozado que los guionistas no sabían qué hacer con él, de manera que sus apariciones se reducían a saludar a su familia e ir a jugar al baloncesto hasta que finalmente fue eliminado de la serie sin dar más explicaciones.



En series conocidas en España también tenemos ejemplos. Así, todos recordamos a la familia Winslow de *Cosas de casa*, que tenía 3 hijos: Laura, Eddie y ¡Judy!, la menor de ellos, a la que todos recordaremos con sus coletas, pero que apenas tenía líneas de guión y que creo no centró ningún argumento en las 4 temporadas en las que trabajó en la serie, antes de desaparecer misteriosamente sin que nadie diese ninguna explicación, y

pocos las pidiesen. Tristemente, Jaimee Foxworth, la niña que interpretaba a Judy tuvo más adelante problemas con el alcohol y las drogas, y participó en 8 películas pornográficas con el apodo de Crave (¡Apartad vuestras sucias manos del Emule!). Por otro lado, en *Matrimonio con hijos*, los Bundy tenían 3 hijos al principio, pero de nuevo el pequeño desapareció sin dejar rastro ni a nadie que le llorase. Como guiño, su foto se pudo ver más adelante en la serie en un cartón de leche como niño desaparecido. Curiosamente al niño que le interpretaba le pudimos ver más adelante en un pequeño papel en *Enterprise*.

Cliffhanger

Los *Cliffhanger* son las escenas finales de un libro, cómic, capítulo o película en la que el protagonista queda en una situación precaria o arriesgada, o en el que la trama, lejos de quedar cerrada, parece quedar en un momento de mucha tensión. Con ello, se pretende enganchar al lector- espectador hacia el siguiente episodio.

En Televisión es habitual que el *Cliffhanger* se dé entre dos temporadas, y dicho formato ha tenido mucho éxito tras un par de *cliffhanger* célebres, como el de "¿Quién disparó a JR?" en *Dallas* o el emocionante de "Lo mejor de los 2 mundos".

Continuidad Retroactiva o Retcon

Un *Retcon* es el cambio deliberado de lo previamente establecido en una serie de ficción. Esta estrategia es muy habitual en el mundo de los comics, en los que, dada la larga duración de las colecciones, ciertos cambios son necesarios para mantener la coherencia de la saga.

Recordemos en *Star Trek* el cambio físico que sufrieron algunas razas. En *La Guerra de las Galaxias*, con las nuevas ediciones de la trilogía original, pudimos ver como la imagen de Anakin Skywalker muerto cambiaba para ser como era de joven, no como era al morir.

Crossover ficcional

Es una historia en la que diferentes personajes, historias o universos narrativos, normalmente separados, se cruzan e interaccionan. La mayoría de los *crossover* se producen cuando una misma persona o entidad tiene los derechos de ambos personajes, como el *crossover* con la serie "El abogado" que se vio en "Ally McBeal", o incorporándose a una saga personajes o universos de dominio público, como *Drácula*, *Sherlock Holmes* o *Los Mitos de Cthulu*, o como la saga de "la Liga de los hombres extraordinarios" de Alan Moore.

En *Star Trek* no hay demasiados *Crossover*. A destacar un cómic que combinada los universos de *Star Trek* y de la *Patrulla X*.



Deus ex Machina

Esta expresión latina significa "Dios surgido de la máquina". La expresión se refería a ciertos momentos en las obras clásicas en las que una deidad aparecía en escena suspendida de una grúa (máquina) y resolvía la situación.

En la actualidad, cuando hablamos de *Deus ex machina*, hablamos de la inclusión de un elemento externo que resuelve la situación, saltándose toda la coherencia y la lógica interna de la historia.

Falso Documento

Con el *Falso Documento* se intenta ir más allá de la *Suspensión de la Incredulidad* (vease), dotando a la obra de una pretensión de reflejar una supuesta realidad.

La Caza del Octubre Rojo, por ejemplo, se plantea como una historia real que los gobiernos americano y soviético han negado.

Diversos falsos documentales son el *Proyecto de la Bruja de Blair*; las películas *Zelig* y *Toma el dinero y corre* de Woody Allen; *Alternativa 3*, un documental que "desvelaba" un plan para llevar a un grupo de colonos a Marte y escapar de la inminente destrucción de la Tierra; C.S.A., un documental que cuenta la historia de una Norte América en la que hubiesen ganado los Estados Confederados la guerra de secesión...

En literatura, *Caballo de Troya*, de JJ Benítez tiene el formato de falso documento; Borges cita en sus obras libros que no han existido; el *Necronomicón* es un libro mencionado insistentemente en la obra de H.P. Lovecraft, pero nunca existió; *el Quijote* es una supuesta traducción de un libro árabe que cuenta una historia verdadera,...

Falso Protagonista

El *Falso Protagonista* es una técnica que consiste en hacer creer al espectador que el protagonista de la narración es determinado personaje cuando no sólo no lo es, sino que normalmente tarda poco en morir. Con eso se consigue que la escena se convierta en más impactante, o se enfatiza el riesgo al que se exponen los auténticos protagonistas.

Vimos esto en *Psicosis*, película en la que la superestrella y supuesta protagonista Janet Leigh muere en la primera noche de la fuga que parecía iba a centrar el argumento de la película. Idéntica suerte corre Drew Barrymore en *Scream*.

En *Perdidos*, Jack Shepard iba originalmente a sufrir el mismo destino, destacándose como líder del grupo para luego morir en el episodio piloto. En su lugar, fue el piloto del vuelo 815 el que sufrió una muerte espantosa a manos de ya sabéis qué.

Floating timeline (Línea Temporal Flotante)

Tras 17 años, Maggie Simpson no ha crecido ni ha aprendido a hablar. A esto nos referimos con *Línea Temporal Flotante*. En muchas sagas, el tiempo pasa de una forma caprichosa y, aunque pasen 10 ó 15 años, el personaje ha envejecido poco o nada. SIEMPRE es el presente.

Esto se utiliza de forma muy común en los comics. Por ejemplo, *los 4 Fantásticos* comenzaron a publicarse hace casi 50 años, pero para ellos no han pasado más de 10. Se supone que uno de ellos, Ben Grimm (la Cosa) estuvo en la Guerra Mundial, cosa que en esta década el mismo personaje ha rechazado como absurdo, debido a su edad.

¿Cuánto tiempo llevan los protagonistas de Doraemon con la misma edad?

Siendo críticos, en *Star Trek: la Nueva Generación*, los personajes no muestran cambios de comportamiento, a pesar de que han pasado 20 años, y Picard sigue haciendo escenas de acción, Riker sigue siendo un rompecorazones y Deanna Troi sigue siendo la mujer más atrayente de la galaxia.

"Jumping the shark"

Se habla de "Saltar el tiburón" cuando una serie de éxito ha alcanzado su pico de popularidad y comienza a descender en calidad y éxito, por lo que los guionistas dan un giro narrativo, muchas veces ilógico y saltándose los cánones marcados a lo largo de la serie, con lo que ésta pierde su carisma original.

El nombre se debe de nuevo a un episodio de la serie americana *Happy days* en la que, de hecho, uno de sus protagonistas hace realmente eso; saltar sobre un tiburón. La escena la podéis encontrar fácilmente en el Youtube, y realmente da que pensar sobre el momento por el que estaba pasando la serie.



El ejemplo más conocido de este cambio argumental en una serie popular en España lo podemos tener en la última temporada de *Roseanne*, en la que la protagonista gana la lotería y en el que su marido (John Goodman) la deja por otra mujer.

¿Os acordáis de las últimas temporadas de *Los problemas crecen* cuando de repente aparece en la serie Leonardo DiCaprio? Atad cabos.

McGuffin

Término y técnica popularizado por Alfred Hitchcock. Un *McGuffin* es una excusa argumental que motiva a los protagonistas para conseguir determinado objetivo, aunque realmente lo que sea no tiene demasiada importancia ni mayor relevancia en el desarrollo de la historia. En la película *Encadenados*, Ingrid Bergman se infiltra en un grupo de nazis huidos que trafican con uranio para conseguir una bomba atómica, casándose con uno de ellos y recibiendo la ayuda de Cary Grant, otro agente secreto del que se enamora. Bien, pues en esta historia da igual que los nazis trafiquen con uranio, con diamantes (como también se planteó) o con frutas confitadas; lo importante es el suspense de la infiltración y la relación amorosa.

Personaje rompedor (breakout character)

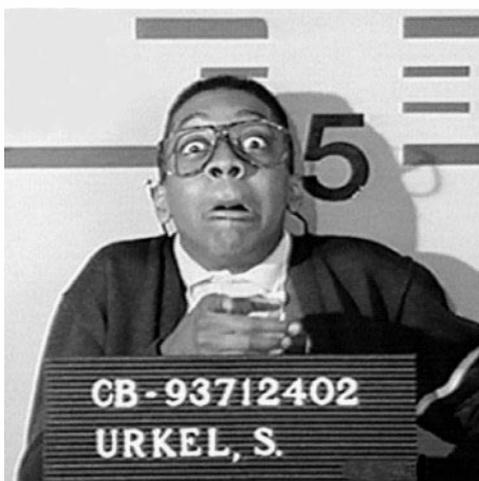
En una serie de televisión, película, saga, etc, un *Personaje rompedor* es aquel más referido y exitoso, el que más atrae al público y el que en muchos casos es sinónimo de la producción de la que procede. En televisión es habitual que los personajes rompedores sean personajes originalmente secundarios, o incluso esporádicos, y a los que poco a poco se les da más importancia.

En *Star Trek*, por ejemplo, Spock se labró su propio éxito, dado que originalmente se pensaba en Kirk como en el personaje más central.

Igualmente, en *La Guerra de las Galaxias*, Darth Vader aparece por primera vez prácticamente como comparsa del Moff Tarkin.

En el mundo de superhéroes de *Marvel*, Lobezno comenzó siendo un villano de La Masa, pero finalmente se convirtió en un personaje de la Patrulla X. Cuando pasó al grupo de mutantes, los editores pensaron que él y Pájaro de Trueno tenían una personalidad y unos poderes muy similares, y estuvieron a punto de matar al canadiense.

Steve Urkell era un personaje que iba a aparecer en tan solo un capítulo de *Cosas de Casa*, pero tal fue su éxito que centró la mayor parte de los episodios en lo que restó de serie, ayudando a que Judy fuera nominada y expulsada de la casa.



Otros Personajes rompedores son Jack Sparrow, Frasier, Spike (Buffy Cazavampiros), Homer Simpson, Greg Sanders, Bender Rodríguez, Benjamín Linus (Perdidos), Estela Plateada...

Pistola de Chekhov, La

No confundir con Pavel. Chekhov decía que no puedes introducir un rifle en una escena si no hay nadie que vaya a utilizarlo más adelante, y que si pones una pistola sobre la mesa en el Acto 1, alguien ha de dispararla en el acto 3. *La pistola de Chekhov* por tanto se refiere a que hay elementos incluidos al principio de una historia cuyo significado no queda claro hasta más adelante. De igual manera, siguiendo la cita del escritor ruso, no se pueden incluir elementos en una historia que no tengan una relación con la trama. Por ejemplo, en las películas de *James Bond*, Q da a 007 una serie de elementos que pueden salvarle la vida en un momento particular, y que de hecho lo hacen; en ninguna película del agente secreto encontraréis que Q le da un gadget que luego no utilice.

Se ve mucho esta técnica en las novelas de *Harry Potter*, en la que elementos de los primeros libros aparecen más adelante. Por ejemplo, en el primer capítulo del primer libro se hace mención a Sirius Black, que no aparece hasta el tercero. Una pócima que los niños aprenden en La Cámara Secreta es el elemento clave de El Cáliz de Fuego. En Las Reliquias Mortales se explica de dónde sacó la tía de Harry una información que mostró en La Orden del Fénix.

En *Perdidos*, en los primeros capítulos vemos una silla de ruedas, a la que no damos importancia hasta unos episodios después.

Primo Oliver, síndrome de

Podría considerarse un tipo de "*Jumping the shark*" en el que se incluye en una serie avanzada a un niño pequeño, generalmente porque los niños que había al comienzo de la serie ya son mayores. Debe su nombre al para muchos desafortunado personaje del primo Oliver, que apareció en los últimos 6 episodios de *La Tribu de los Brady*. Algunos malintencionados le acusan incluso de haber hundido la serie.



Por otra parte, en la mencionada *Cosas de casa*, los Winslow adoptan en la antepenúltima temporada a un huérfano llamado

3J, mientras su pobre hija Judy tenía que hacer lo que tenía que hacer para sobrevivir.

¿Os imagináis un nuevo adolescente en el puente del Enterprise en la 7ª temporada de *La Nueva Generación*?

Reboot (Reinicio)

En ficción se hace un *Reinicio* cuando se anula todo lo ocurrido hasta el momento en una saga y se comienza a contar de nuevo la historia. Algunos hablan de esta técnica como "tocar el gran botón de reset del cielo". En realidad, es una especie de remake.

Si sois aficionados a los cómics, reconoceréis esto en *Marvel Ultimate*, en los que vuelven a contar desde el principio historias de los principales superhéroes de ese universo, incluyendo a *La Patrulla X*, a *Los 4 Fantásticos*, a *Los Vengadores*,... En este nuevo universo, por ejemplo, Peter Parker ya no es un fotógrafo sino que es un hacker.



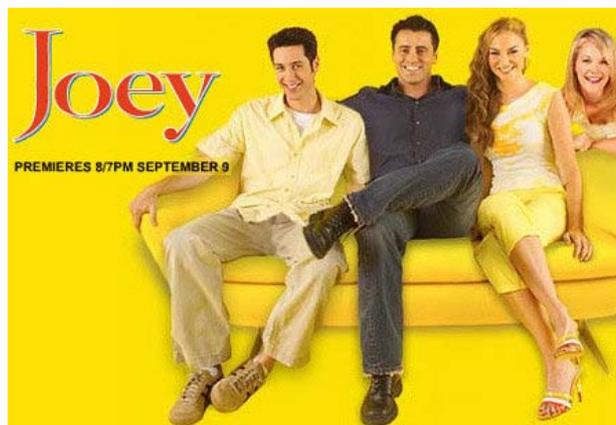
También es un *Reboot* lo que hicieron en la segunda serie de *Campeones* (*Oliver y Benji*, para entendernos). Si la habéis visto, en esta nueva versión algunos de los personajes salen de Japón para jugar en el extranjero. Incluso Oliver llega a jugar en el Barça.

¿Será un Reboot lo que están haciendo con *Star Trek XI*?

Spin off

En televisión, es una serie que surge derivada de otra serie anterior, compartiendo el mismo universo narrativo (como las diferentes series de *Star Trek* o de *CSI*), y/o con un actor protagonista que era actor secundario de la serie original (como *Frasier* de *Cheers*).

En España tenemos el caso de *Aida*, un spin off de *7 vidas*.



Stormtrooper, efecto

Es un cliché muy empleado en ficción, donde los antagonistas son irrealmente inefectivos en combate contra los protagonistas. Es muy típico verlo en películas del oeste, de artes marciales, de acción en general o en el mundo del cómic.

El nombre viene de los soldados Stormtroopers, en la trilogía original de *La guerra de las Galaxias*, en la que, a pesar de su aplastante superioridad numérica, su adiestramiento militar, su equipación, y probada efectividad en el combate contra otros extras, eran incapaces de herir seriamente o incluso alcanzar a los protagonistas de la saga.

Del mismo modo, los stormtroopers eran extraordinariamente vulnerables, y caían aparentemente muertos o incapacitados tras recibir un único disparo en el abdomen o en el hombro, a pesar de estar protegidos por una (aparentemente) sólida armadura.

Suspensión de la incredulidad

La *Suspensión de la incredulidad* es el proceso en el que nos sometemos los espectadores de determinada obra artística a la hora de analizarla; anulamos nuestra incredulidad de forma que determinados componentes de esa obra no nos resulten absurdos o imposibles, de forma que podamos disfrutarla. De esa forma, no respondemos con sorpresa cuando todo el mundo habla en rima en una obra de Calderón, cuando todos cantan sin ton ni son en un musical, cuando la gente muere cada vez que J.B. Fletcher llega de visita o cuando Judy Winslow desaparece de repente.

Como trekkies, todos seguimos a rajatabla el principio de *Suspensión de la incredulidad*, no planteándonos porqué todos los alienígenas de la galaxia son prácticamente humanos, porqué los traductores universales funcionan a la primera frase, porqué todos los planetas son prácticamente iguales a la Tierra o porqué la imagen de Angel 1 se repite una y otra vez.



Very special episode

Un "*Episodio muy especial*" es un episodio de una serie, ya sea dramática o cómica, en el que se aborda, en un tono mucho más serio y pegado a la realidad de lo habitual, un tema controvertido o grave.

Si recordáis, en series como *El Príncipe de Bell Air*, *Salvados por la Campana* o *Paso a Paso*, había episodios en los que nos mostraban lo peligroso que son las drogas o conducir borracho, o la importancia de preservar nuestra virginidad.

Tras el 11S, *Marvel* sacó un cómic en el que se veían los atentados desde el punto de los superhéroes y se llamaba a la firmeza, pero también a la prudencia. El doctor Muerte salía llorando y todo.

Wedge, Personaje tipo

Quizá la contrapartida del Camisa Roja. Debe su nombre a Wedge Antilles, un personaje secundario del universo de *La Guerra de las Galaxias* que consigue sobrevivir a las batallas de las 2 estrellas de la muerte y a la batalla de Hoth.

Un personaje tipo Wedge es aquel que, aunque es secundario, poco definido y con escasas líneas, consigue superar las diferentes dificultades a las que se va enfrentando, y se labra cierto prestigio dentro de su universo.



What if...?

Los *¿Y si...?* son un tipo de historias en las que se cuenta qué habría pasado en determinado mundo o con determinado personaje si cierto hecho que sucedió en su historia hubiese sido diferente.

Este tipo de narrativa está muy relacionada con los comics, en particular con una colección de Marvel (de la que toma el nombre). En ella encontramos historias como qué habría pasado si los 4 fantásticos hubiesen sido cosmonautas rusos, si el Castigador hubiese destruido el mundo Marvel, si la Patrulla X hubiese muerto, etc...

Aún así, este formato se ve en otras creaciones. En *Futurama*, hay unos episodios especiales en los que se muestra cómo sería la historia de los personajes si se diesen ciertas variaciones.

En la anteriormente mencionada *C.S.A.* vemos qué habría pasado si los Confederados hubiesen ganado la guerra.

En la película *Dos vidas en un instante*, vemos las dos posibles historias en la vida de Gwyneth Paltrow según hubiese perdido o no un Metro.

Edgar Neville en *La vida en un hilo* cuenta la historia de una joven viuda a la que una vidente le cuenta qué habría sido de su vida si se hubiese casado con otro hombre. Hay múltiples novelas o ensayos en los que se plantea cómo hubiese sido la historia si los Republicanos hubiesen ganado la Guerra Civil, si los nazis hubiesen ganado la Guerra Mundial, etc...

Este artículo está dedicado a Jaimee Foxworth. Siempre en nuestro recuerdo.

El síndrome Carpato (IV)

Manuel Aguilar García

Podéis encontrar los capítulos anteriores de este relato en los números 1, 2 y 3 de esta revista, disponibles también para descarga en <http://digitrek.blogspot.com/>

SINOPSIS

Fecha Estelar 56942.5. Investigando la extraña anomalía que ha hecho desaparecer a la mayoría de la tripulación del Enterprise en el interior del Holodeck, el nuevo Primer Oficial Martín Medden y el doctor holográfico se ven obligados a luchar contra unas violentas réplicas del capitán Picard y algunos antiguos oficiales de la nave, cuyos sistemas de control quedan de pronto inoperativos, al tiempo que el verdadero Picard, el androide B-4 y la alférez T'Pak se ven enfrentados a un nuevo dilema en el mundo holográfico al que han penetrado para tratar de resolver el misterio...

La insólita reacción de T'Pak produjo en la mente del capitán el efecto opuesto al que seguramente la Vulcana hubiera deseado: Picard nunca había confiado demasiado en Ismael, y el terror inducido a su alférez no hizo sino confirmar sus aprensiones. Fuera lo que fuese lo que ésta había vislumbrado en la mente del enigmático guía, no era nada bueno; sin embargo, no les quedaba más alternativa que seguir el consejo recibido.

-Está bien, cálmese- instó, frotando las manos de T'Pak, húmedas y frías como el hielo-. Seguiremos, de acuerdo, pero antes debe reposar al menos unos minutos; ha recibido una impresión muy fuerte, alférez- añadió, mirando interrogador a Ismael, quien se limitó a esbozar su inmutable sonrisa, dirigiendo al tiempo sus ojos al abismo abierto frente a ellos.

-Tenemos dos opciones-comentó inopinadamente, su mirada perdida más allá de la niebla-: cruzamos el puente o pasamos por debajo de él. No podemos saber qué nos espera ahí abajo, pero al menos tenemos alguna posibilidad-añadió, señalando las fauces abiertas al otro extremo, cada vez más nítidas.

Situándose a su altura, Picard y sus dos tripulantes observaron la amenaza que se cernía frente a ellos. B-4, sin decir palabra, se acercó entonces a la niebla que lamía la base del puente.

¡B-4, deténgase! -gritó Picard, al ver que el androide comenzaba a penetrar los vaporosos muros.

-No parece haber peligro al fondo del puente -indicó éste regresando tras haber dejado sin respiración a sus compañeros durante unos segundos-. Discurre un río al parecer bastante profundo y ancho, pero tranquilo.

-Podríamos vadear el terreno a su través -aventuró T'Pak -, si dispusiéramos de algún tipo de embarcación.

-Esta es una zona eminentemente pedregosa -comentó Picard, mirando en derredor -; no disponemos apenas de materiales para construir al menos una balsa. ¡Mientras tanto, miles de árboles nos observan al otro lado! -añadió con irritación.

-No se deje engañar por lo que no ve -replicó entonces Ismael, mostrando una cuerda cuyo extremo inferior se perdía en el océano neblinoso que les rodeaba -; es lo suficientemente larga para los cuatro. Con ella, podremos descender hasta la orilla del río, donde probablemente encontremos algún material del que disponer. ¿No es cierto, mi apreciado androide?

-Así es -respondió B-4, mirando a Picard y T'Pak -; al fondo he podido distinguir algunos árboles dispersos que podrían servirnos, aunque de forma rudimentaria.

-Siempre que nos mantengan a flote, servirán -dijo Picard, preguntándose cuántos secretos más les reservaba Ismael mientras se anudaba a la cintura el extremo de cuerda que éste gentilmente le ofrecía. Luego, mirando a T'Pak, preguntó -: ¿Dispuestos?

-Dispuestos -respondió la Vulcana, atándose al tiempo que B-4 e Ismael se anudaban sus respectivos extremos.

-Allá vamos, pues -dijo el capitán, colocándose de espaldas al precipicio -. Que la fortuna ayude a los locos.

-Procuren no acercarse demasiado a las paredes -advirtió Ismael, antes de que nadie hiciese el menor movimiento -; están llenas de cavernas y, por lo que sé, nada bueno mora en su interior.

Sin hacer ningún comentario, Picard y B-4 se impulsaron hacia el fondo, balanceándose hasta encontrar un saliente adecuado; recordando la advertencia de Ismael, se mantuvieron allí el tiempo suficiente para que los demás llegaran a su altura, continuando el descenso hasta apoyarse en otro saliente, siempre alejado de la superficie rocosa. Fueron avanzando de esta manera mientras la niebla se espesaba cada vez más a su alrededor, transformando las rocas y salientes que atravesaban en imprecisas siluetas que, vigilantes, les observaban.

Extremando las precauciones en el descenso, Picard percibió un saliente algo más amplio que los demás, en el que creyó oír un ligero ruido, como de objetos arrastrándose; con un sudor frío perlado su piel, trató de aguzar el oído

cuando un repentino tirón de la cuerda le impelió a continuar avanzando. Sobresaltado, el capitán estuvo a punto de perder pie en el agarradero sobre el que se había apoyado, mientras un olor nauseabundo inundaba sus fosas nasales.

¡B-4! ¿Qué demonios sucede? –gritó, incapaz de distinguir a su alrededor poco más que sus propias manos- ¿Están todos bien?

Sí, capitán –respondió con calma la familiar voz del androide -. Aconsejo que salgamos de aquí cuanto antes. Estamos frente a un peligro considerable.

-Siga adelante, entonces –respondió el aludido, dejándose llevar por un nuevo empuje del androide -, pero procure no tirar tan fuerte: no es cuestión de que nos despeñemos. Alférez, Ismael, déjense también llevar por B-4; traten de no oponer demasiada resistencia.

-Buen consejo, amigo mío, que no dejaré de seguir –respondió la voz de Ismael -; nuestra presencia ha sido ya detectada: saben que estamos aquí.

-Ahórrese sus acertijos y procure no perder pie –dijo Picard, a medio camino entre la irritación y el nerviosismo: sin ningún género de dudas, algo le había rozado el pie, al mismo tiempo que percibía de nuevo aquel olor fétido.

Con gran esfuerzo, resistió los continuos tirones de B-4 hasta llegar a lo que parecía una pequeña explanada, deteniéndose junto al androide; T'Pak e Ismael, por su parte, llegaron también con premura, advirtiendo sus ropas llenas de desgarrones.

Antes de que nadie pudiese articular palabra, un coro de agudos silbidos acompañados de una especie de sonar vibrante inundó sus oídos, obligándoles a postrarse en un vano intento de evitarlos. Acompañando aquella infernal cacofonía, reapareció con fuerza inusitada aquel mal olor, casi hasta el punto de hacerles desfallecer.

Aturdido, Picard creyó percibir algunas siluetas redondeadas entre la niebla que se les acercaban con rapidez. No sabía qué podía ser aquello, ni era cuestión de averiguarlo; había que salir de allí lo más pronto posible, por muy mal que todos pudieran sentirse. La mano de B-4 se posó entonces con brusquedad sobre su hombro, confirmando sus pensamientos.

Con un fuerte tirón del extremo de su cordaje, el capitán indicó a su vez a Ismael y T'Pak el camino a seguir; pronto, los cuatro viajeros se hallaron descendiendo de nuevo aquel interminable abismo, perseguidos por el sonido como de innumerables pies en su persecución, sonido que no tardaron en percibir también ascendiendo bajo ellos.

-¡Lancémonos! –gritaron entonces Picard e Ismael casi al unísono, precipitándose al vacío sin que T'Pak y B-4 pudieran hacer otra cosa que dejarse arrastrar. Tras una caída que al capitán se le antojó interminable, penetraron en una oscuridad fangosa que parecía querer asfixiarles, engulléndolos en su seno.

-Curiosa paradoja, capitán –observó B-4, una vez que sus cabezas consiguieron emerger a la brumosa atmósfera -; nos vemos arrastrados por una corriente de considerable potencia cuya densidad, sin embargo, ofrece todas las características del agua estancada.

-Sin duda, debe tratarse de algún sedimento cercano que la corriente arrastra junto a nosotros –comentó a su vez T'Pak, tras algunas inspiraciones -, a juzgar por su considerable masa.

-Fascinante, sin duda alguna –dijo Picard a su vez, observando el escaso panorama que la niebla dejaba entrever -, pero sería más conveniente ahora averiguar cómo podemos escapar de este lodo que apenas nos permite movimiento.

-Quizá algún tronco que flote a la deriva pudiera servirnos de barcaza –respondió Ismael, señalando frente a sí con un ademán de su rostro -, precisamente como aquel que viene a nuestro encuentro.

Mirando en la dirección indicada, los tripulantes observaron entonces la silueta de un objeto de apariencia circular que se abría paso con lentitud entre la niebla. Tras unos interminables minutos, la base cercenada de un enorme árbol se hizo visible ante ellos.

Nadie trató de averiguar cómo Ismael pudo haberse anticipado a la aparición de tan oportuna balsa: estaban ya demasiado acostumbrados a sus sorpresas y trucos, por otra parte, recordaban que ya éste había mencionado, al pie del abismo, la posible abundancia de restos arbóreos cercanos al río, y era indiscutible el superior conocimiento del terreno en que se hallaban por parte de aquel extraño individuo.

Así, una vez el caído tronco se situó a su altura, se apresuraron todos a trepar, no sin considerable esfuerzo, pues –al menos le pareció a Picard- aquel líquido grumoso que les rodeaba no sólo se había endurecido hasta casi inmovilizarles, sino que comenzaba a ejercer presión bajo ellos, como si de arenas movedizas se tratase. Aferrándose a una de las numerosas ramas que bullían en los laterales del árbol, el capitán luchó contra la succión, alegrándose al ver que B-4 había conseguido subir a la superficie y, alzado frente a él, le tendía la mano para ayudarle a subir.

-Impulse primero a la alférez e Ismael –le ordenó Picard entre jadeos -. Yo aguantaré hasta entonces, esté seguro.

Sin decir palabra, pero con un leve titubeo revelador, el androide se apresuró a cumplir la indicación del capitán, rescatando a sus dos compañeros sin aparente esfuerzo para de inmediato agarrar a un ya semidesfallecido Picard.

-Gracias, B-4 –murmuró éste, varios minutos después de haber sido depositado sobre la rugosa superficie; durante algunos momentos, su mente se había sumido en una inconsciencia que le hizo olvidar la lucha en la que acababa de debatirse. Cuando recuperó sus sentidos tuvo la impresión de no haber retornado aún del ensueño: todos le

observaban, B-4 y T'Pak con reverente expectación y el extraño que se hacía llamar Ismael con una intensidad casi hipnótica. Entretanto, la superficie que transportaba su improvisada balsa, aquella extraña masa que parecía querer aferrarles y al mismo tiempo les encaminaba hacia algún punto indeterminado, parecía haberse hecho más opaca; contemplada desde el exterior, había adquirido un matiz mucho más siniestro; ocultaba una extraña tristeza, el vaticinio de algo que no tardaría mucho en revelarse.

Picard observó con detenimiento la superficie: había creído percibir un especie de latido bajo ella, como si algo respirase en su interior. De pronto, el agua comenzó a agitarse para, unos segundos después, convertir el río en un frenético pandemonium hirviente que a punto estuvo de hacer zozobrar el tronco. Aferrándose como pudieron a sus ramas, los cuatro viajeros apenas se apercibieron de otro inopinado movimiento que comenzó a producirse en las orillas. Fue T'Pak quien, asida a dos pequeñas protuberancias rugosas, dio la voz de alarma.

A su voz, todos miraron en la dirección que sus ojos señalaban: una multitud de borrosas figuras se movía a gran velocidad frente a la orilla apareciendo y desapareciendo entre la foresta circundante. A Picard le parecieron jinetes, pero le resultó imposible distinguir de qué clase.

-Las Huestes de Odín –informó Ismael, de nuevo anticipándose a la pregunta del capitán, el cual, molesto, trató de aguzar la mirada en la dirección que el primero le indicaba -. Según la mitología nórdica, son los guías de los muertos en su camino al Walhalla, es decir, el Más Allá, y de cualquiera que se cruce en su camino. En nuestro caso, parecen los sustitutos del carruaje que esperábamos en el puente, un poco tarde, podría decir.

-Caronte, Anubis... los guías de los muertos: un lugar común que se repite, con diferentes nombres y formas, en todas las culturas humanas –informó B-4 inopinadamente.

-Un tema fascinante, B-4, no cabe duda –replicó Picard -. La pregunta es: ¿debemos acercarnos o...?

-No tenemos tiempo –interrumpió T'Pak con brusquedad -. Con el debido respeto, señor, la situación requiere una decisión urgente.

En efecto, el fango que les rodeaba no sólo continuaba agitándose, sino que algo parecía emerger de su interior: un enorme remolino se había formado detrás suyo, amenazando con arrastrarles en su aspersion, al tiempo que una masa amorfa sobresalía de las profundidades, acompañada de un alarido gutural que paralizó a los viajeros durante algunos segundos.

Una gigantesca cabeza de piel fosforescente y viscosa, provista de una protuberancia babeante que hacía las veces de boca, se hizo visible en ese momento, elevándose a una altura de varios metros sobre un cuerpo serpentiforme que a Picard le recordó la imagen de la serpiente marina forjada en su mente a través de sus primeras lecturas sobre leyendas de monstruos marinos primigenios. Deteniéndose unos instantes para observarles, la criatura se desplomó sobre el agua, provocando un oleaje que de nuevo a punto estuvo de hacer zozobrar la balsa. Pocos momentos después, los tripulantes volvieron a vislumbrar al ser, desplazándose en círculos alrededor del tronco.

-Fascinante, señor –comentó T'Pak -; se diría que no tiene intención de atacarnos. Por el contrario, parece impelernos hacia la orilla.

-Así es, no vamos a tener otro remedio que entregarnos a las Huestes –replicó Ismael con su habitual sarcasmo -, como la cebada en la cosecha.

-Espero que su comparación no sea adecuada –respondió Picard -; en cualquier caso, apenas nos movemos. Como dirían los viejos marinos, estamos en calma chicha. Alférez –continuó, dirigiéndose a una autocontrolada T' Pak -. Suponiendo que este... ser realmente no quiera atacarnos, ¿podríamos hacer que nos empuje hacia la orilla?

-Una idea brillante, capitán, pero con notables riesgos –comentó entonces Ismael -; habríamos de atacarle a nuestra vez, y resulta imposible predecir cómo reaccionará semejante criatura.

-La situación parece evidenciar las palabras de nuestro guía, capitán –añadió la Vulcana, mirando con fijeza a Ismael.

-En cualquier caso, correríamos un riesgo mayor si decidimos quedarnos aquí estancados, en una estancia que podría resultar indefinida. ¿Correcto? –inquirió Picard, molesto por la intromisión de Ismael en su autoridad.

-No lo habría expresado mejor, capitán –respondió éste, inclinando levemente la cabeza.

-Azucémosle, pues. B-4, alférez, preparen sus phasers y dispónganse a disparar al costado de la criatura cuando vulva a emerger –ordenó Picard -. Traten de no dañarle, ante todo: recuerden que sólo queremos asustarla.

-Afirmativo, capitán –respondió T'Pak, poniendo su arma en posición de aturdir, al unísono con el androide, que observaba atentamente cada uno de sus movimientos.

Apenas se hubieron preparado, un remolino volvió a turbar la tranquilidad de la superficie, precediendo la aparición del blanquecino costado de la entidad; al recibir ésta los disparos, aquel ensordecedor bramido gutural se unió a un violento espasmo que de nuevo estuvo a punto de hacer naufragar a los viajeros; de todos los ángulos de aquellas cenagosas aguas surgieron frenéticos remolinos precursores de partes de la criatura: daba la impresión de que su cuerpo se extendía por toda la superficie de aquel río.

-Me temo que no hemos obrado de la mejor manera... –comenzó a decir Ismael, callando de inmediato ante la mirada asesina de Picard, el cual, al ver que aquel monstruo cargaba sobre ellos hendiendo el légamo a enorme velocidad, apuntó su arma hacia la gigantesca cabeza, esta vez a máxima potencia.

No le fue necesario, sin embargo, hacer uso de la fuerza, pues el ser volvió a desaparecer bajo las aguas cuando estaba a punto de chocar con el tronco. Como si aquello fuera un macabro juego, pequeños remolinos pulularon a su alrededor, denunciando la presencia de la entidad bajo los atribulados viajeros, cuyas miradas se unieron en muda interrogación.

-¿Qué demonios sucede aquí? –inquirió Picard, mirando con fijeza a Ismael -¿Acaso se trata de alguno de sus brillantes artificios ?

-Hasta el momento, nada ha sido obra mía –respondió éste, con aparente calma -. Sin embargo, debería usted, mi querido capitán, indagar más en su propio orgullo.

No hubo tiempo para ningún tipo de respuesta: una repentina sacudida sacudió inopinadamente la base del árbol, obligándoles a todos a sujetarse una vez más a cualquier protuberancia o ramaje cercano; fue la primera de una serie de embestidas cada vez más frenéticas, ante las cuales nuestros viajeros llegaron a convencerse de no salir con vida. Grande fue, por tanto, el asombro de Picard al percatarse de que la tronca no sólo se había desplazado ante los ataques, sino que estaban a punto de alcanzar la orilla.

-“De una forma diríase deliberada”-reflexionó el capitán, observando el desplazamiento de la embarcación -¡Agárrense todos! ¡Vamos a encallar!

Un nuevo encontronazo, y al instante todo pareció quedar en calma. Los tripulantes, confundidos, miraron en derredor: el panorama se mostraba absolutamente imperturbable. La criatura, fuera cual fuese su naturaleza, no había vuelto a hacer acto de presencia, sin duda esperando nuevas visitas en las profundidades del cenagoso lecho.

No tuvieron mucho tiempo para reflexionar sobre su nueva situación: el sonido de caballos al galope se acercaba hacia ellos, primero apenas un rumor en la lejanía, y un instante después, el inconfundible clamor de relinchos y cascos en frenética carrera a su encuentro.

-Son las Huestes, que acuden a recibirnos –señaló Ismael, calmadamente -; creo, capitán, que nos encontramos ante una tesitura interesante, y de antemano le digo que ninguna alternativa es segura: ¿tratamos de ocultarnos o, por el contrario, nos dejamos arrastrar hasta dónde quieran llevarnos, que bien puede tratarse del Nexo?

-Cómo ha anticipado, y ya que no hay margen de seguridad, he de rendirme a la lógica –replicó Picard -. Si hemos penetrado aquí para llegar a ese... Nexo, y estos seres nos van a llevar hasta allí, ¿por qué no permitirles ser nuestros guías?

-Son los guías de los muertos, capitán, y ellos mismos no son otra cosa que cadáveres. Convendría tenerlo en cuenta –respondió Ismael con sarcasmo -. Por lo general, el destino de quien se encuentra con ellos es pasar a su condición, y lo más prudente es ocultarse y dejarlos pasar.

-Ocultémonos entonces, pero no los dejaremos pasar –respondió el capitán -. Por el contrario, les seguiremos.

-“Aunque no sé cómo demonios lo vamos a hacer”-añadió para sí mismo, malhumorado.

-Si queremos ocultarnos, capitán –dijo entonces T'Pak -, conviene que busquemos algún escondite lo antes posible; esos jinetes están ya casi encima de nosotros.

-Tiene razón, alférez –admitió Picard -, y, si no me equivoco, Ismael podrá señalarnos algún refugio donde podamos escondernos ¿no es cierto? –añadió, mirando a su guía con sorna.

-En efecto, capitán –respondió éste sin aparente sorpresa, señalando una masa oscura frente a ellos, oculta por una espesa hilera de árboles -. Escondámonos en esa cabaña, y cerremos bien las puertas; aunque, por lo general, las Huestes respetan los recintos cerrados, es posible que tengamos que defendernos.

A una señal de Picard, los cuatro viajeros se apresuraron hacia el grupo arbóreo tras el cuál Ismael les había asegurado hallarían protección: el tiempo apremiaba, en efecto; los cascos de los caballos vibraban ya casi encima de sus oídos, ecos herméticos a los que no acompañaba ningún otro sonido.

Tal y como Ismael había asegurado, una cabaña de madera se hizo visible ante ellos una vez hubieron atravesado la arboleda. Por fortuna, la puerta no se resistió cuando B-4, a una muda indicación de Picard, empujó hacia el interior, una oscura superficie en la que no parecía hallarse ningún tipo de mobiliario.

Adentrándose en aquel angosto espacio, los cuatro se dirigieron de inmediato hacia dos ventanales cerrados a través de las cuáles se filtraban las únicas fuentes de luz de aquella edificación, una vez la puerta estuvo cerrada: tenues líneas amarillas a través de las cuáles apenas podían entreverse algunas facciones.

-Ni un murmullo –susurró la voz de Ismael -.Aquí los tenemos.

En aquel instante, el crujido de los cascos sobre la hierba se alzó con el predominio absoluto sobre cualquier otro sonido que el bosque circundante pudiera producir. Al llegar a la altura de las ventanas, la velocidad con que éste aumentaba pareció disminuir, pasando del galope a un trote moderado; era obvio que presentían su cercanía, y les buscaban. Con la frente perlada de sudor, Picard pensó en lo inquietante que resultaban aquellos retumbantes sonidos que parecían absorber cualquier fuente de vida que pudiera acompañarles: nada, ni algún murmullo de voces, ni siquiera el piafar de las monturas, hacía eco a aquel perturbador tamborileo. B-4, curioso por naturaleza, obvió

entonces el peligro para atisbar por una minúscula rendija de los postigos, cruzándose su mirada con la de un jinete barbado de tez pálida y facciones severas e inexpresivas.

Sin decir palabra, el jinete desapareció de la vista del androide, precediendo a un violento golpeteo de la puerta que les mantenía ocultos, y aunque los maderos con los que mantenían a ésta trabada eran recios, nadie podía asegurar cuánto resistirían ante unas embestidas cada vez más prolongadas y violentas. Picard, a pesar de su anterior inquietud, se esforzó por no perder la compostura y no descargar la tensión con una reprimenda al androide, lo que en su fuero interno hubiera deseado.

-Preparen sus Phasers –ordenó, en un tono más alto del que hubiera deseado, lo que le provocó una sonrisa interior: como si, en aquella situación, importara ya algo que los oyeran o no.

Un repentino crujido le sacó de sus reflexiones: la madera estaba turba cediendo, y pronto aquellos espectros les tendrían a su merced. Nadie dijo nada; todos, incluso Ismael, se mantuvieron erguidos, los tripulantes de la Enterprise con sus armas a máxima potencia apuntando directamente hacia el hueco formado por la puerta.

Un último estertor y, al fin, la puerta fue derribada con un fuerte estrépito, dando paso a una cegadora luz proveniente de un gran número de antorchas; repentinamente, todo movimiento cesó, y el ruido de los golpes y caballos fue ahogado por un rumor sordo como de una gran masa arrastrándose.

La oscuridad reinó de nuevo, tan sólo mitigada por una antorcha ya a punto de apagarse cuyo fulgor permitía divisar el vano de la puerta. Atónitos, los tripulantes no tuvieron siquiera ocasión de articular palabra cuando el suelo del exterior pareció cobrar vida, una turba informe coronada por miríadas de destellos rojizos dirigiéndose con movimientos oscilantes hacia los rescoldos de la fuente luminosa sobreviviente, que no tardó en sumirse a su vez en la negrura, entre un clamor de pequeños gritos que proclamaban su triunfo.

¡Ratas! –exclamó Ismael una vez que todo pareció haberse calmado -; finalmente, parece que hemos encontrado algo que seguir.

Sin más aclaraciones, salió en dirección al incesante clamor producido por los animales, indicando a Picard y los otros que le siguieran. Una vez estuvieron todos fuera, pudieron observar ese mismo movimiento fluctuante ungido por aglomeraciones de diminutos puntos rojos que rodeaban lo que parecían ser otra serie de cuerpos esparcidos por el suelo, quizá los restos de quienesquiera que fueran sus anteriores asediadores.

Dispuesto a salir de dudas, Picard disparó entonces su Phaser a uno de los árboles más cercanos, el cual cayó envuelto en llamas sobre la orgía coprófaga que todos pudieron observar claramente, segundos antes de que los enfurecidos comensales huyeran en masa hacia las profundidades del bosque, como una gigantesca serpiente formada por miles de hirsutos segmentos.

-Usemos una rama a modo de antorcha y sigámoslas –dijo Ismael -; no son guías más fiables que las Huestes, pero al menos no hay duda sobre su dirección. Por fin, llegaremos al Nexo.

-¿Cuál es la duda? –inquirió Picard entre jadeos, corriendo a toda la velocidad que podía tras Ismael y un muy adelantado B-4 - ¿Dónde nos hubieran llevado los jinetes, si no al Nexo?

-A una especie de Walhalla, probablemente –respondió el interpelado -, pero no como guerreros caídos en combate, sino como esclavos.

-¿A otra dimensión, quiere decir? ¿En un entorno holográfico?

-No rigen aquí sus reglas, capitán. Todo lo que pueda imaginar es posible, recuérdelo. Pero concentrémonos en la persecución o muy pronto su androide será el único que pueda seguir la marcha.

Deteniéndose unos instantes para recuperar el resuello, Picard continuó la frenética carrera que habían comenzado bajo un túnel formado por la aglomeración de un gran número de árboles, el cuál, según Ismael les había indicado, acortaría considerablemente el paso, como el minúsculo ejército tras el que corrían sabía sin duda muy bien.

Al fin, tras lo que parecieron siglos de frenética marcha, una tenue claridad se hizo visible; más nítida a medida que se fueron aproximando, engulló al fin el boscoso túnel para mostrar una amplia explanada de piedra apenas iluminada por fluorescencias verdosas, en cuyo centro se alzaba la mole de lo que los tripulantes no tardaron en reconocer como el torreón de un viejo castillo gótico, deshabitado según todas las apariencias.

-¿Hemos llegado? –inquirió Picard, observando los arbustos diseminados a través de las rendijas de la piedra erosionada, únicos adornos en aquella yerma superficie, junto a dos grandes losas dispuestas frente a sí.

-En efecto, capitán. Estamos en el Nexo –respondió la voz de Ismael desde la oscuridad; no obstante, algo en aquella voz, un cierto matiz siniestro hasta aquel momento no percibido en la dicción del ya de por sí enigmático guía, impulsó a Picard a volverse en dirección a la fuente del sonido.

-¿Dónde está Ismael? –clamó, tratando de obviar el escalofrío que le recorrió la espalda al no ver otra cosa que las rocas iluminadas por el resplandor verde.

-No lo sabemos, señor –contestó B-4, irreal bajo la tonalidad ocre que aquella luz confería a su rostro.

-Sería mejor preguntarse qué ha sido de las ratas –añadió T'Pak, cuyo aspecto, añadido al evidente nerviosismo que de nuevo comenzaba a adueñarse de ella, no resultaba menos extraño para su capitán que el del androide -; quizá así hallaríamos el refugio a través del cuál se han ocultado y, sin duda...

Un enérgico chirriar de goznes interrumpió la disquisición de la vulcana, obligando a los tres viajeros a desviar las miradas en la dirección de la que el ruido había brotado; frente a ellos, una amplia escalinata surgida entre los dos grandes bloques rocosos ascendía hasta un sólido portalón de marqueterías doradas, frente al cual se alzaba la figura de un hombre alto y delgado, de facciones severas y tez pálida, embutido en una capa victoriana forrada de fulgente terciopelo rojo que otorgaba al sujeto un porte de gran majestuosidad.

Sin decir una palabra, aquel hombre esperó al pie de la escalinata, en una silenciosa invitación a los tripulantes para situarse a su altura, la cual Picard se vio inconscientemente apremiado a aceptar; desconcertado, observó a B-4 y T'Pak que, obedientemente, ascendían a su lado, el androide, con evidentes muestras de su sempiterna curiosidad, y la vulcana, con una especie de ensimismamiento que al capitán se le antojó hartamente inquietante.

La llegada a la cima de la escalinata interrumpió sus disquisiciones: frente a ellos, las facciones del extraño permanecían en apariencia inmutables, si bien la luz del candelabro que mantenía alzado frente a sí, les otorgaba un cierto matiz irónico que no lograba disminuir la nobleza de su apariencia.

-Como sin duda habrán supuesto, mi nombre es Drácula; entren por su propia voluntad en mi santuario y dejen algo de la felicidad que traen consigo –dijo con un bien entonado acento inglés, invitando a los viajeros a penetrar a través del portón abierto con un cortés gesto de su mano derecha.

Un caudal de sensaciones contradictorias invadió la mente de Picard en el instante en que su anfitrión desveló su identidad. Sabedor de lo que aquel nombre y su amabilidad entrañaban, la primera sensación fue la de peligro, que no obstante se vio rápidamente eclipsada por un gran sosiego, al parecer compartido por T'Pak y B-4 mientras cruzaban los bien iluminados corredores de aquel castillo, llenos de suntuosidad y cuidados con exquisito esmero.

Aquella aprensión inicial, en cambio, regresó cuando de una de las galerías surgió la figura de Ismael, quien, sonriente, se situó frente a los viajeros, cuyo anfitrión se detuvo para, a su vez, observar el cuadro en su conjunto.

-Quizá deseen conocer a mi otro invitado, caballeros –dijo-; él, se lo aseguro, está muy deseoso de presentarse a ustedes.

Sin más dilación, Ismael se llevó una mano a su rostro, y grandes porciones de falsa piel comenzaron a separarse de éste, revelando unos rasgos severos, de finos labios, tez redondeada y cabellos rizados. Ante esta revelación, Picard no pudo reprimir una expresión de genuino asombro, a la que B-4 pareció acompañar.

-Veo que me recuerda, capitán. Y usted, el que antaño fue Data, también. Me siento verdaderamente honrado, caballeros.

-¡Moriarty!

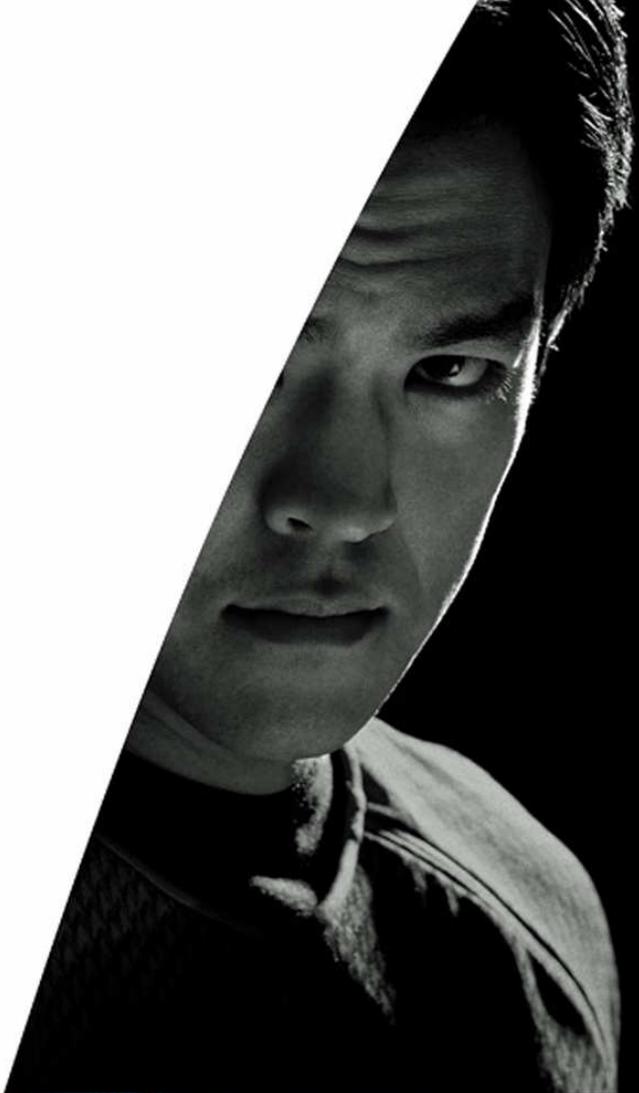
La conclusión, en el próximo número...



CLUB STAR TREK

COCHRANE MADRID

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



NEXUS
DIGITREK

CLUB STAR TREK
COCHRANE MADRID

Nexus Digitrek Ediciones Digitales
Febrero 2009
<http://digitrek.blogspot.com/>

