

WARD'S EDGE



SINGULARIDAD

Escrito por Banana Chan
Ilustrado por Tyler Johnson



WARP'S EDGE

SINGULARIDAD

Escrito por Banana Chan
Ilustrado por Tyler Johnson

Esta historia te ofrece una manera de personalizar el juego, dependiendo de las decisiones que tomes a lo largo de la narración. Antes de seguir leyendo, asegúrate de tener los componentes del juego a mano, para que puedas interactuar con ellos cuando se te indique. ¡Buena suerte!

PRIMERA PARTE

Has estado viajando solo por el espacio durante meses. La última vez que lo comprobaste (hace cinco minutos), había pasado casi un año. Pero, a pesar del tiempo que llevas aquí, el espacio todavía se te hace extraño. Hay algo en esto de nadar en la oscuridad interminable que te parece surrealista. Hay cosas que nunca llegan a normalizarse. Todo se mueve ligeramente desacompañado, como si la realidad hubiese sido filmada a una velocidad equivocada y tu cerebro no llegara a comprenderlo.



Tu nombre es Taylor Minde. Eres un piloto novato en la división del Borde Exterior de las Fuerzas Armadas; o, al menos, lo fuiste. Tu flota perdió una batalla contra unas fuerzas alienígenas que os superaban. Huiste en esta nave, dejando atrás una carnicería. No es que estés superorgulloso, de hecho, te has pasado el último año intentando asimilarlo. Después de meses y meses en el espacio, estás desesperado por volver a casa. Quieres ver a tu seres queridos (o, al menos, a alguna otra persona), y la nave se está quedando sin suministros. Según tus cálculos, puede que te queden unas dos semanas antes de que empieces a morirte de hambre.

Sentado en la cabina, miras las estrellas y todas esas manchas del espacio que se arremolinan más allá del cristal. Hubo un tiempo en el que el brillo interminable de la galaxia te parecía algo encantador. Ahora, solo te produce resentimiento. Nadie debería estar solo durante tanto tiempo. No te quedan muchos recursos y has estado dando saltos por el hiperespacio, buscando la combinación correcta que te lleve de vuelta a casa. Para ser sinceros, nunca has tenido una buena memoria para los números y los datos.

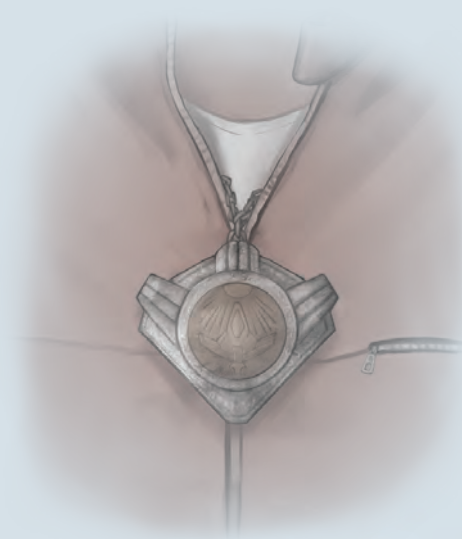
Mientras tu nave flota en el abismo, bostezas, cansado del espacio infinito. Agarras tu taza de café y tomas un sorbo del amargo brebaje. Mirando fijamente por la ventana de la nave espacial, acaricias con tus dedos la taza y encoges las piernas. "Ordenador, ¿puedes poner algo de música?", murmuras en voz baja. "Lo siento, no te he entendido", responde el ordenador. Hablas un poco más alto. "Ordenador, pon una canción al azar". Haces una pausa. "Por favor".

¿Qué canción pone el Ordenador?

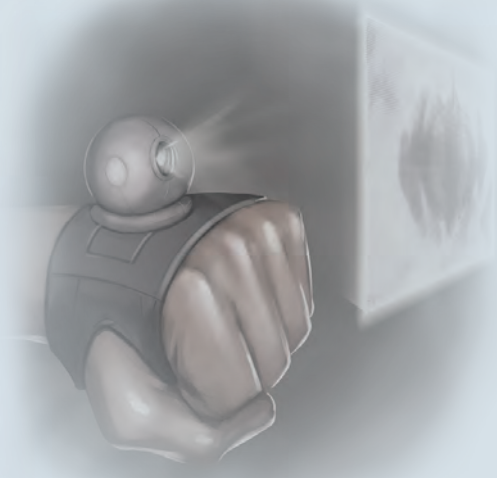
- A) Una vieja canción de baile: "Believe", de Franka Potente. **(Dirígete a p. 5)**
- B) Una vieja canción animada: "Weatherman", de Delbert McClinton. **(Dirígete a p. 5)**
- C) Una vieja canción motivadora: "Gotta Get Up", de Harry Nilsson. **(Dirígete a p. 6)**



1A. Recuerdas una remezcla genial de esta canción que fue número uno hace algunos años. La ponían en todos los bares y discotecas. Allá en casa siempre has sido el espontáneo del grupo, todo un fiestero. La gente te veía venir de lejos, no solo por tu risa característica sino también por tu chaqueta roja brillante. Tu cabeza te lleva a una fiesta de despedida en un bar grande de la ciudad, iluminado por focos rojos y morados, con la música golpeando contra las paredes de cemento. Era medianoche y alguien que no conocías estaba celebrando su cumpleaños. Estabas en la pista de baile con la ropa empapada en champán junto a otras cinco personas: dos amigos, dos extraños y un posible ligue. Fue la última vez que viste a cualquiera de ellos. **(Recuerda la chaqueta roja brillante y dirígete a la SEGUNDA PARTE, p. 6).**



1B. Recuerdas que esta canción sonaba en una película antigua que ahora se estudia en las clases de multimedia. Te gusta el arte, pero siempre has sido un poco serio. Allá en casa tus amigos siempre te veían como el tío responsable. Se burlaban de ti llamándote "alma añeja". Siempre llevabas un collar antiguo que habías encontrado en una tienda vintage de segunda mano. Tu cabeza te lleva a un viejo cine de tu pequeña ciudad natal. Muchos cines han sido demolidos para construir en su lugar bloques de apartamentos, pero este sigue en pie, intacto como una pieza de museo. Recuerdas el rótulo rojo y blanco sobre la puerta de entrada, anunciando las películas que se estaban exhibiendo. El día antes de irte a la academia, quisiste ir a ver una película, tú solo. Ahora desearías haber pasado ese tiempo con alguien. **(Recuerda el collar antiguo y dirígete a la SEGUNDA PARTE, p. 6).**



1C. Recuerdas una comedia antigua en la que salía esta canción. Allá en casa consumías muchísimo contenido multimedia, sobre todo comedias. Tu cabeza te lleva a los tiempos en los que hacías tu propio contenido para compartirlo online. No ibas a ningún sitio sin tu dispositivo Palm™ enganchado en la palma de tu mano.

La gente te distinguía entre la multitud, con tu mano formando un puño, grabando o retransmitiendo online. La mayor parte de tus videos eran solo tonterías que hacías para tus amigos. El último, sobre tu hermano, lo compartió mucha gente pero te supuso un problema con tus padres. Nunca te has tomado nada demasiado en serio. En tu ciudad en los suburbios, todos pensaban de ti que eras el payaso de la clase. A nadie se le ocurrió que podrías convertirte en piloto. Les has demostrado que se equivocaban. **(Recuerda la Palm™ y dirígete a la SEGUNDA PARTE, p. 6).**

SEGUNDA PARTE

La cabina no es más que una plataforma de acero para tu silla y la consola. La nave es pequeña, rodeada de ventanas con vistas a un exterior celestial. Detrás de la cabina hay una pequeña habitación que actúa como cocina (es una única máquina expendedora), el dormitorio (es una incómoda cama de pie empotrada), el centro de entretenimiento (es una pantalla y auriculares con una colección de archivos multimedia) y el área de entrenamiento (es un juego de mancuernas). Hay un pequeño baño, no más grande del tamaño de un cuerpo humano, encajonado en el espacio detrás del centro de entretenimiento. A pesar de lo estrecho del espacio, un apartamento como este sería considerado un lujo y tendría un precio carísimo en cualquier ciudad de la Tierra.



La máquina expendedora tiene un panel liso y blanco que sirve como interfaz. El mensaje inicial pregunta: "¿Sabes qué quieres consumir hoy?". Si presionas "Sí", le das a la máquina una orden verbal y te devuelve lo que has pedido: agua, café o comida. Si presionas "No", otro mensaje te pregunta: "¿Cómo te sientes?". Las opciones son triste, enfadado, feliz, aburrido o inseguro. Según tu respuesta y tu tiempo de reacción, la máquina genera una comida proteica con base vegetal diseñada para satisfacer tus necesidades, aunque rara vez lo hace. Con tus niveles de proteínas por los suelos, has descubierto que la mejor manera de controlar los recursos es pedir la misma cosa todos los días: un pequeño tubo que imita un filete. Te hace echar mucho de menos la emoción de buscar nuevos restaurantes o probar nuevos alimentos. Extrañas la comida de la Tierra.

La pantalla del centro de entretenimiento siempre está encendida. Cuando no estás usando los auriculares ReaLiT™, puedes ver cosas en la pantalla, como hacía la gente con las viejas películas. Pero con los auriculares tienes una experiencia inmersiva, con una serie de relatos en los que eliges tu propia aventura. Hay días en los que te tiras horas con los auriculares ReaLiT™, solo por pasar el rato. Tu relato favorito siempre ha sido "Simulador del oficinista corporativo". Está basado en la vida de un oficinista de los años 10 del siglo XXI. Te levantas, vas a trabajar y cuando vuelves a casa te conectas a las redes sociales con un viejo dispositivo de telecomunicaciones. Has alcanzado el Nivel 68, director general de marketing.

Un robot limpiador sobre ruedas de un metro de altura recorre la cabina, realizando su tarea. Aunque el robot no tiene piernas, tiene brazos y una pantalla a modo de cara, la cual reacciona a los diferentes niveles de limpieza de la nave. Te esfuerzas en mantener la nave limpia para que el robot no se enfade. Nunca habla pero a veces se dirige a ti con un alegre pip. Le llamas Steve. Sientes que tienes una conexión con Steve y le hablas como si fuera una persona, aunque en realidad no sabes si entiende lo que dices.

La nave se alimenta de un pequeño agujero negro en la sala de máquinas, bajo tus pies. La has visto una vez, cuando explorabas la bodega de la nave. Flota sobre el suelo, atrapado en algún tipo de material transparente a prueba de balas. Todo lo que se encuentra cerca de él está deformado, curvándose alrededor de los bordes del agujero negro. Miras dentro del abismo y no hay nada en lo que se refleje tu mirada. Esperabas algo más dramático, pero no hubo ningún dios antiguo saliendo del agujero. Está en

silencio, quieto y aparentemente seguro, por ahora. Para ser francos, no estás del todo seguro sobre cómo funciona, pero te mantiene vivo, que es lo que importa.

Tu mente se deja ir con la música. Golpeas el suelo de acero con el pie. Sientes como la letra de la canción llega a tus labios, sustituyendo las palabras que no recuerdas por la la las. Saltas del asiento y tu canturreo se convierte en un sonoro cantar a pleno pulmón desafinado. Como tu único público son las estrellas, cantas la canción con el volumen a tope y bailas, como puedes, su melodía pop.



Tu baile repiquea sobre la plataforma de la cabina y hace caer una foto de la consola, mostrando las letras "M.R." gravadas en el metal. De repente, dejas de cantar y recoges la foto. Es lo único que tienes que tienes siempre cerca de ti. Te recuerda a tu hogar.

¿Quién está en la foto?

- A) Tus compañeros pilotos y tú. **(Dirígete a 2A, p. 8)**
- B) Tu perra y tú. **(Dirígete a 2B, p. 9)**
- C) Tu familia y tú. **(Dirígete a 2C, p. 10)**

2A. Tus compañeros pilotos son muy importantes para ti. Crecisteis juntos. Luchasteis contra los Viren, codo con codo. Te han visto en tus mejores y en tus peores momentos, sobre todo en la academia, donde todos habéis entrenado para derrotar a los Viren. Ahora, Steve es el único compañero que te queda.

El conflicto con los alienígenas insectoides lleva abierto décadas, desde que unos Viren (el nombre que los humanos les han puesto, que ahora se usa como insulto en su lengua) aterrizaron en Nevada en los años 10. El Gobierno los retuvo cautivos en unas instalaciones bajo tierra, donde permanecieron durante años. Nuestros científicos comenzaron a experimentar con estas criaturas con forma de grandes ciempiés, jugando a ser dioses con algo que ni ellos mismos podían entender. Fusionaron los genes de los Viren con los de insectos de la Tierra con el objetivo de crear una superarma. La opinión pública especulaba mucho pero el Gobierno hizo un buen trabajo cubriendo el asunto, hasta que nos contactaron desde el planeta originario de los Viren.

A los Viren no les llevó mucho tiempo localizar a sus compatriotas perdidos. Lo que siguió fue un fallo de diplomacia intergaláctica. Todas las pantallas de la Tierra recibieron una transmisión pirata de los Viren amenazando a la humanidad con que si no liberaban a los prisioneros, tendrían que hacer frente a las consecuencias. Muchos activistas humanos salieron a la calle, pidiendo que se liberara a los alienígenas. Era obvio que estábamos en el lado incorrecto de la historia pero éramos demasiado cabezotas como para admitirlo, como humanos que somos, y rechazamos entregar a los prisioneros. Así es como comenzó la Gran Guerra Viren.



En la academia, a tus compañeros pilotos y a ti os contaron una historia bien diferente: que los Viren querían explotar los recursos de nuestro sistema solar y que necesitábamos impedirlo. Tenías la sensación de que la verdad era más bien al contrario — a fin de cuentas, habías visto la transmisión pirata —, pero te uniste a las Fuerzas Armadas igualmente, porque querías hacer algo con tu vida. Fuiste entrenado para buscar un símbolo que estaba impreso en todas las naves Viren: un insecto con alas y múltiples patas. Desde entonces, ese símbolo te ha perseguido en sueños. **(Dirígete a la TERCERA PARTE, p. 11).**



2B. Tu perra es tu mejor amiga. La adoptaste cuando eras un adolescente. Ahora que te acercas a la mitad de tus veinte años, tu perra debe tener casi ocho. Siempre te alegraba el día cuando te saludaba en la puerta. Pero tuviste que dejarla atrás para ir a la batalla contra Talos. Ahora, Steve es el único que puede alegrarte.

Antes de que viajáramos a las estrellas, nuestros científicos descubrieron cómo crear agujeros negros. Estos sumideros de gravedad caseros fueron creados en aceleradores de partículas pero pronto se descubrió que podrían haber hecho un daño irrevocable al planeta, ya que se encontraron agujeros negros filtrados hacia el núcleo de la Tierra. Así que nos lanzamos al espacio para abandonar nuestros residuos en el patio de otro. Y ese patio resultó estar en el sistema solar que los Talos llaman hogar.

Los Talos (el nombre que los humanos les han puesto, que ahora se usa como insulto en su lengua) son unas pequeñas criaturas con forma de caballitos de mar que visten trajes humanoides con una armadura mecánica de bronce. Por el día, caminan por la calle y van a sus oficinas con estos trajes de armadura pero, cuando vuelven a casa, duermen en pequeñas vainas secas junto a sus seres queridos. Son pacíficos y un poco más tecnológicamente avanzados que nosotros. Pero todo eso cambió cuando comenzamos a usar el sistema solar talosiano como vertedero para la basura estelar. Tras repetidas peticiones a los humanos para que cesaran la contaminación, finalmente los Talos declararon la guerra.



La primera vez que oíste hablar de los Talos fue en la televisión. Estabas en el salón con tu perra cuando la presentadora de las noticias anunció que esos aliens querían explotar los recursos de nuestro sistema solar y que debíamos defendernos. Te alistaste a las Fuerzas Armadas para proteger a la humanidad pero más tarde descubriste que aquello por lo que estabas luchando era una mentira. Fuiste entrenado para buscar un símbolo que estaba impreso en todas las naves talosianas: un caballito de mar de bronce. Desde entonces, ese símbolo te ha perseguido en sueños, sobre todo debido a la culpa. **(Dirígete a la TERCERA PARTE, p. 11).**



2C. Tu familia siempre te ha respaldado. Hubo un tiempo en el que os peleabais pero siempre apoyaron tus decisiones, incluso cuando tuviste que irte para enfrentarte a los Gaard. Lo que darías ahora por un contacto humano. No es lo mismo cuando Steve te grita por haber olvidado ordenar tu habitación.

Los Gaard son gigantes azules con grandes ojos rojos. Tienen piel reptiliana y branquias a la vista a ambos lados de la cabeza. Entre los humanos cautivos, había mitos de otros humanos viviendo en un sistema solar cercano. Con algo de planificación e ingenio, los cautivos formaron una rebelión secreta y concibieron una forma de enviar comunicaciones al espacio. La Tierra recibió las comunicaciones y mandó equipos para rescatar a los humanos cautivos.

Esto desencadenó una guerra entre la humanidad y los Gaard. Aunque hay algunos activistas prohumanos entre los Gaard, muchos humanos permanecen todavía en cautiverio en su planeta. Los rescatados, conocidos como los Recobrados, han luchado por aclimatarse a las costumbres de la Tierra. Viven al margen de la sociedad, mientras los políticos discuten sobre cuál es la mejor manera de lidiar con estos nuevos ciudadanos. Hay incluso algunos humanos que preferirían mandar de vuelta a los Recobrados. Pero la guerra continúa, a pesar de las crisis internas en ambos planetas.



La primera vez que oíste hablar de los Gaard fue en la televisión. Estabas en el salón con tu familia cuando la presentadora de las noticias anunció el descubrimiento de otros humanos en otro planeta. Las Fuerzas Armadas necesitaban más pilotos, así que te alistaste a la misión de rescate. Fuiste entrenado para buscar un símbolo que estaba impreso en todas las naves de los Gaard: un triángulo azul con un ojo rojo. Desde entonces, ese símbolo te ha perseguido en sueños. **(Dirígete a la TERCERA PARTE, p. 11).**



TERCERA PARTE

Saliste de tu ensoñación con el sonido de las sirenas a todo volumen. Ordenador está haciendo algo muy parecido a gritar con calma. "Peligro. Naves enemigas se acercan". El cristal frente a ti refleja unas grandes letras rojas que dicen: ACCIÓN REQUERIDA. Toqueteas por toda la consola, intentando accionar el radar. No has visto otra nave en meses, así que no estás preparado para la acción. Para ser honesto, te has quedado un poco atrás en tus entrenamientos y has perdido práctica.

Mientras levantas los conmutadores, accidentalmente golpeas tu taza de café y lo derramas sobre la consola. Recoges el líquido con tu camisa y algunas servilletas sucias. Afortunadamente, no ha habido daños pero escuchas un sonido de alarma detrás de ti. Es Steve, rodando hacia delante y atrás sobre la plataforma, con una cara de miedo dibujada en su pantalla. "Lo tengo controlado, Steve", le gritas. "Cálmate". Pero es demasiado tarde. Steve ya está en la cabina de mando, intentando aspirar el café mientras gotea por la consola. Le das un ligero empujón con el pie pero no se mueve y las luces rojas continúan iluminándose. Ordenador debe estar encantado ahora mismo, piensas, mientras la escena desemboca en el caos.



Finalmente, consigues localizar las naves enemigas en tu radar. Solo hay dos de ellas, afortunadamente. Son claramente diferentes de las naves espaciales humanas debido a la ausencia de ventanas: los pilotos alienígenas dependen exclusivamente del radar. Su tecnología rivaliza con la nuestra pero sus naves son mucho más grandes. De todas formas, lo que tienen de grande lo tienen de lento. Estos pilotos no deben haberte visto todavía, lo cual es sorprendente porque estás bastante cerca. Probablemente no esperan un encuentro con una nave solitaria en medio de la nada.

¿Cómo reaccionas?

A) De manera agresiva. Quieres entrar en batalla contra el enemigo. Nunca has sido bueno conteniéndote. **(Dirígete a 3A, p. 11)**

B) De manera cautelosa. Quieres ver qué es lo que hace primero el enemigo. Nunca has sido bueno tomando la iniciativa. **(Dirígete a 3B, p. 13)**

3A. "Seamos agresivos. No podemos permitirnos reprimarnos en este momento". Vacilas un poco al decir estas palabras pero tu falsa confianza parece haber engañado a Ordenador. Rápidamente giras algunos interruptores y te sientas de nuevo en tu asiento. El corazón se te va a salir del pecho. Tienes escalofríos, sientes que el sudor frío hace que la ropa se te pegue a los hombros. Despegas la espalda del asiento cuando escuchas cómo se encienden las baterías.

¿Qué orden das?

- A) "Carguemos por delante y ataquemos a plena potencia". **(Dirígete a 3A1, p. 12)**
B) "Ataquemos a plena potencia pero mantengamos la distancia". **(Dirígete a 3A2, p. 12)**

3A1. Te lanzas directo con tu nave, disparando a todo lo que se te pone por delante. El fabricante de la nave, Achilles, construye verdaderas máquinas de guerra. Las naves tipo Achilles son rápidas y compactas. Y lo más importante, sus cañones son herramientas de aniquilación de última generación. En manos del piloto adecuado, en teoría podría acabar con una nave nodriza alienígena.



Mientras disparas, oyes que los auriculares ReaLiT™ se estrellan contra la pared que tienes detrás. "Ah, mierda" piensas para ti mismo, "preferiría no tener que comenzar de nuevo en el simulador desde el nivel principiante". Tienes mucha ira acumulada durante este año, al menos la suficiente como para causar un poco de destrucción. Tus cañones generan un haz de luz cegadora que hace volar en pedazos una nave y salpica con escombros el escenario del ataque. Pero ha gastado mucha energía en el proceso, agotando las baterías.

De repente, otras dos naves aparecen detrás de las dos primeras que avistaste. Tu ataque sorpresa llama la atención de las otras naves y ahora están todas sobre ti. Intentas espantarlas pero estás rodeado, inmerso en territorio enemigo. Tu nave y tú habéis sido destruidos. **(Toma un caza de tipo Achilles y dirígete a la CUARTA PARTE, p. 14).**



3A2. Sacas la nave fuera de su objetivo, disparando a todo lo que se te pone por delante. El fabricante de la nave, Achilles, es conocido por sus diseños bien balanceados. Mientras que sus ataques dirigidos son extremadamente precisos, las naves Achilles son rápidas y capaces de superar cualquier nave alienígena. En manos del piloto adecuado, en teoría podría destruir una nave nodriza alienígena.

Mientras disparas, oyes que los auriculares RealIT™ se estrellan contra la pared que tienes detrás. "Ah, mierda" piensas para ti mismo, "preferiría no tener que comenzar de nuevo en el simulador desde el nivel principiante". No estás tan preparado como deberías pero cuentas con tu entrenamiento. Tus láseres, configurados a plena potencia, lanzan ráfagas a una sola nave, creando un espectáculo de luces. La explosión sacude la quietud del espacio y los fragmentos salen disparados en pequeñas olas, arrojándose contra la otra nave. Aunque tu movimiento fue atrevido, ha agotado tus baterías por completo, por lo que te ha dejado sin defensas.

De repente, otras dos naves aparecen detrás de las dos primeras que avistaste. Se aproximan a una tremenda velocidad y sus cañones abren fuego. Tu nave y tú habéis sido destruidos. **(Toma un caza de tipo Aquiles y dirígete a la CUARTA PARTE, p. 14).**

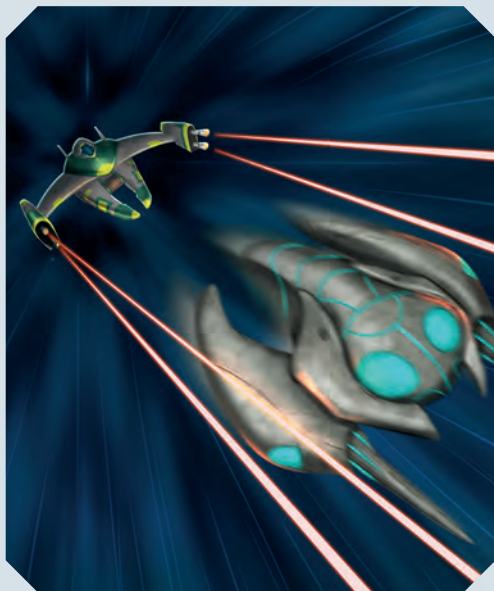
3B. "Seamos cautos. Deberíamos esperar y ver primero qué es lo que hacen ellos". Vacilas un poco al decir estas palabras pero tu falsa confianza parece haber engañado a Ordenador. Lentamente tiras de una palanca que tienes a tu lado y vuelves a tu asiento. El corazón se te va a salir del pecho. Tienes escalofríos, sientes que el sudor frío hace que la ropa se te pegue a los hombros. Despegas la espalda del asiento cuando escuchas cómo se encienden las baterías.

¿Qué orden das?

- A) "Mandemos unos tiros de advertencia". **(Dirígete a 3B1, p. 13).**
- B) "Activemos nuestros escudos y esperemos". **(Dirígete a 3B2, p. 14).**

3B1. Desvías potencia a los cañones y empiezan a acelerarse. El fabricante de la nave, Hermes, ensambló este modelo con protocolos tácticos de primera categoría, así que puedes planificar tus próximos pasos sin un exceso de información inútil. En manos del piloto adecuado, en teoría podría superar tácticamente a toda una flota alienígena.

Mientras tus cañones se aceleran, oyes que los auriculares RealIT™ se estrellan contra el suelo detrás de ti. "Ah, mierda" piensas para ti mismo, "preferiría no tener que comenzar de nuevo en el simulador desde el nivel principiante". Has aprendido a ser cauteloso después de todos estos meses de soledad. No quieres apresurarte y sabes que un cuidadoso engaño podría ser tu mejor opción. Disparas un par de ráfagas de advertencia que consumen la mitad de tus baterías. Los rayos atraviesan la oscuridad, impactando algunos kilómetros antes de las dos naves enemigas.



De repente, otras dos naves aparecen detrás de las dos primeras que avistaste. Se detienen un momento y contienen la respiración. En un instante, salen láseres desde ellas, directos hacia ti. Tu nave y tú habéis sido destruidos. **(Toma un caza de tipo Hermes y dirígete a la CUARTA PARTE, p. 14).**

3B2. Reduces la velocidad y activas los escudos. El fabricante de la nave, Titán, es bien conocido por sus tanques voladores. Esta cosa está construida como una casa de plomo. Las cubiertas gruesas y pesadas de las naves tipo Titan pueden aguantar un alto nivel de daño. En manos del piloto adecuado, en teoría podría aguantar más que una nave nodriza alienígena.

Cuando haces un alto, oyes que los auriculares ReaLiT™ se estrellan contra el suelo detrás de ti. "Ah, mierda" piensas para ti mismo, "preferiría no tener que comenzar de nuevo en el simulador desde el nivel principiante". Has aprendido a ser cauteloso después de todos estos meses de soledad. Quieres ver lo que hacen las naves enemigas antes de hacer tu primer movimiento. Mientras esperas, te das cuenta de que se mueven a gran velocidad, demasiado rápido para ser una vulgar patrulla de exploradores.

De repente, otras dos naves aparecen detrás de las dos primeras que avistaste. Antes de que puedas maniobrar para salirte de su trayectoria o incluso maldecir por el error que has cometido, una de las naves se estrella contra ti, envolviendo ambas naves en una violenta explosión. Tú y tu nave habéis sido destruidos. **(Toma un caza de tipo Titán y dirígete a la CUARTA PARTE, p. 14).**



CUARTA PARTE

Te despiertas de golpe. Jadeas. Tus pulmones se agarran al oxígeno. Sientes que vas a vomitar. Preguntas a Ordenador qué ha sucedido. "Has muerto". No sabrías decir si eres tú el que proyecta cierta hostilidad o es que hay una pizca de sarcasmo en su voz. Escaneas tu entorno, los niveles, los conmutadores. Todo está de nuevo en su lugar. Incluso la foto que se había caído de la consola vuelve a estar en su sitio. Las baterías están recargadas. Como si nada hubiera sido tocado. Te abrazas a ti mismo, respirando hondo para calmarte.

"Mi programación ha implementado el protocolo SAVIOR", dice Ordenador con un tono de voz indiferente. Te suena vagamente haber oído algo sobre esto antes de dejar la Tierra. No eras consciente de que las naves humanas ya tenían esta tecnología disponible. "Sin duda te han instruido sobre ello en la Academia pero déjame refrescarte la memoria. Es muy similar a dar saltos entre portales pero en este caso es a través del tiempo, aunque, técnicamente, se parece más a entrar en un bucle".

Cuando vuelves a tu asiento, sientes una punzada en la mejilla. Te tocas la boca por dentro, palpando los fillos de los dientes. Encuentras el origen del dolor y te quitas un diente flojo con los dedos manchados en sangre. El malestar se disipa pero en su lugar asciende una sensación de ansiedad. Una voz te golpea en la cabeza. *Parece que algo va mal.*



Preguntas: "¿Cuántos bucles nos quedan?". Ordenador chirría. "Solo tres más. Después de eso, corremos el riesgo de ser borrados del tiempo con una violenta implosión. La nave se engullirá a sí misma". Te inspeccionas los dientes y encuentras pequeños puntos negros en el esmalte. Los puntos parece que crecieran en la superficie blanca, más bien amarillenta. *Debería cepillarme más a menudo*, piensas para ti mismo. "Veo que ya ha comenzado. Cada vez que se ejecute el protocolo SAVIOR, notarás algunos cambios. El agujero negro que le da energía a la nave puede causar algunos efectos secundarios".

Agarras un espejo y acaricias los bordes de tu cara para asegurarte de que sigue intacta. No hay nada fuera de lo común. Escuchas un runruneo detrás de ti y te giras, descubriendo a Steve merodeando por la cabina. Alarga su brazo mecánico, ofreciéndose

para tirar a la basura tu diente. "Uy, gracias, Steve, pero me parece que esto me lo quedo". El robot dibuja un cara de gesto confuso en su pantalla, encoge sus dos miembros de metal y se aleja hacia la puerta.

"La última vez me pediste que pusiera una canción. ¿Te gustaría que lo hiciera de nuevo?", te pregunta Ordenador, sacando tu atención del reflejo de tu cara en el espejo. Contrariado, te das cuenta de que pronto te enfrentarás de nuevo a las naves enemigas. Al menos ahora tienes algo de tiempo para trazar un plan.

¿Cuál es tu próximo movimiento?

- A) Necesitas ser más agresivo. (**Dirígete a 4A, p. 15**)
- B) Necesitas ser más defensivo. (**Dirígete a 4B, p. 16**)
- C) Necesitas planear más allá. (**Dirígete a 4C, p. 16**)

4A. Te acuerdas de tus sesiones de preparación para el combate con tu mentora, Morgan Ramírez. Era una vieja amiga de la familia. Su familia trabajaba en el Gobierno, como la tuya. Cuando anunciaste que querías unirte a las Fuerzas Armadas como piloto, te diste cuenta de que tus padres se sentían orgullosos, aunque lo ocultaran detrás de caras solemnes. Ramírez era fuerte, eficiente e inquebrantable. Había muchas cosas que admirabas de ella. Como piloto, la respetabas por su rapidez en la toma de decisiones y su constancia. Tus padres sabían que mientras la comandante Ramírez estuviera a tu lado, estarías haciendo lo correcto.

Al principio de tu entrenamiento, practicaste el combate cuerpo a cuerpo con la comandante Ramírez. Ella tenía mucha experiencia pero le faltaba la energía de la juventud que tú sí tenías. Pensaste que eso te daría ventaja pero, cada vez que peleabais, ella te derrotaba de inmediato. Siempre sucedía igual: lanzarías el primer puñetazo, ella lo esquivaría y, unos cuantos movimientos después, volvías a estar tirado en el suelo. "No te concentras", te decía ella. "Necesitas concentrar toda esa ira, toda esa agresividad, en lo que estás haciendo aquí y ahora". La única vez que la has derrotado fue la última vez que entrenaste con ella.

Ella te enseñó cómo canalizar tu agresividad. **(Dirígete a la QUINTA PARTE, p. 17).**

4B. Te acuerdas de una puesta de sol junto a tu mentora, Morgan Ramírez. Era una vieja amiga de la familia. Su familia trabajaba en el Gobierno, a diferencia de la tuya. Cuando anunciaste que querías unirme a las Fuerzas Armadas como piloto, tus padres quedaron devastados. Te costó algunas conversaciones pero llegó un momento en el que se dieron cuenta de que debías ser tú mismo y respetaron tu decisión de alistarte. Por otro lado, saber que ibas a servir a las órdenes de la comandante Ramírez aliviaba un poco sus preocupaciones.

Tras un par de meses de entrenamientos, tenías problemas y serias dudas. Sentados junto al agua sobre un tronco de madera, la comandante y tú observabais la puesta de sol. Le dijiste que te parecía que todo el mundo que venía de familias militares tenía ventaja sobre ti. Aunque habitualmente la comandante era severa y firme, ese día la viste de manera diferente, también podía ser serena y tranquilizadora. Te dijo que tu fuerza debe venir de una estrategia defensiva y que a veces los riesgos innecesarios se cobran vidas. Hay momentos en los que necesitas ser agresivo pero también hay momentos en los que la cautela es la mejor aproximación.

Ella te enseñó cómo permanecer vigilante en la batalla. **(Dirígete a la QUINTA PARTE, p. 17).**

4C. Te acuerdas de las partidas de ajedrez con tu mentora, Morgan Ramírez. Era una vieja amiga de la familia. Su familia trabajaba en el Gobierno, como la tuya, con algo de poder político. Cuando anunciaste que querías unirme a las Fuerzas Armadas como piloto, tus padres parecían orgullosos pero también preocupados. Aunque estaban emocionados por ti, eran conscientes de que podías enfrentarte a la amenaza alienígena. Habría largos periodos de tiempo en los que no podrían contactar contigo, mientras viajas por el espacio. Pero también confiaban en que Ramírez te guiaría y te tendría bajo su ala. Ramírez era fuerte, eficiente e inquebrantable.

Durante tu entrenamiento, pasaste mucho tiempo en la biblioteca de la academia, sentado frente a la mesa de ajedrez. Quedabas allí cada semana con la comandante Ramírez para poneros al día y hablar sobre tu entrenamiento. Vio cómo se desarrollaba tu habilidad para el ajedrez y te hizo pasar más tiempo jugando. Al principio, te hacía mate en unos pocos movimientos. Tomaste nota y muy pronto eras tú el que anunciaba jaque mate.

Ella te enseñó como ver las cosas con perspectiva. **(Dirígete a la QUINTA PARTE, p. 17).**

QUINTA PARTE

Tienes un plan de ataque. Es complicado, así que tienes que concentrarte en tus habilidades para salir con vida. Has pasado el suficiente tiempo en la nave como para saber qué se te da mejor. Tocas algunas teclas de la consola y la ventana enfrente de ti se convierte en una pantalla. Tus ojos no paran de moverse, mientras te vas haciendo con los mandos.

Ordenador emite este mensaje: "A partir de ahora solo tienes que comunicarme en qué quieres concentrarte". Ordenador suena irritado, de nuevo. Lleva así meses, desde la primera vez que embarcaste. Tu mente divaga por un momento, pensando que al principio podrías haber elegido otro tipo de nave. Pero ahora has desarrollado una conexión con esta nave, a pesar de que a Ordenador no le gusten tus agallas.

Te tomas un momento para mirar la pantalla, planificando cómo será tu aproximación. Ya has muerto una vez, así que ahora sabes qué esperar de las naves enemigas. Aunque te alucinó viajar a través del tiempo, no quieres hacerlo otra vez ni tampoco perder otro diente. Necesitas pensar algo inesperado para sorprenderles. A fin de cuentas, eres una sola nave contra cuatro.

¿En qué te quieres concentrar?

- A) Tu arsenal ofensivo. **(Dirígete a 5A, p. 17)**
- B) Tu estrategia defensiva. **(Dirígete a 5B, p. 17)**
- C) Las mejoras de tu nave. **(Dirígete a 5C, p. 18)**

5A. Recuerdas cuando la comandante Ramírez tuvo que separarte de una pelea con otro compañero novato, Billie Reznor. Desde que te alistaste, Billie estuvo metiéndose contigo y poniéndote mote. El colmo fue cuando encontraste tu taquilla vandalizada, lo que tenías en ella estaba cubierto de ketchup y toda la sala apestaba del olor que desprendía.

Perdiste los nervios. Te avalanzaste sobre Billie y le diste un toque en el hombro. En cuanto se giró, le diste un puñetazo con todas tus fuerzas. Le tiraste al suelo del pasillo y rápidamente un grupo de gente os rodeó. Te subiste encima de tu atónito adversario, que se palpaba un corte en el labio. Antes de que Billie pudiera levantarse y tomarse la revancha, Ramírez intervino.

Esa tarde te llamó a su despacho. Esperabas una charla enfadada pero, en lugar de eso, te llevó a un pueblo cercano, donde te invitó a tomar algo en un bar. Estabais sentados en unos taburetes en la barra, en un local que olía a cerveza y a vómito. Dando pequeños sorbos a un whisky, la comandante miró de frente a la nada y dijo: "Llegará un tiempo en el que tengas que hacer sacrificios y tomar decisiones duras. Usa tu agresividad de manera inteligente y saca ventaja de ella. Es una herramienta que te servirá cuando más la necesites". En aquel momento no entendiste sus razones para decirte aquello pero ella sabía que se acercaba una gran batalla, una que podía llevarse múltiples vidas por delante.

De nuevo en el presente, regresas a la cabina de tu nave. "Redirijamos potencia de los escudos hacia los cañones", anuncias. "Seremos vulnerables, así que tenemos que evitar los impactos directos". **(Toma una carta de habilidad ofensiva y dirígete a la SEXTA PARTE, p. 19).**



5B. Recuerdas cuando la comandante Ramírez te pilló escabulléndote fuera del campus de la academia con otro par de pilotos novatos. Se estaba poniendo el sol, que brillaba entre los árboles. Tus amigos tenían un coche. Tú te saltaste la última clase para ir a un festival de música. Todavía recuerdas el viento en tu pelo mientras dejabas atrás la academia. En el festival encontraste a gente vestida con máscaras de colores

y envuelta en telas largas y fluidas. Bailaste y sentiste cómo la música te atravesaba. El sol se puso sobre los cuerpos que se retorcían al son de instrumentos de otro mundo. Fue uno de los momentos más felices de tu vida.

Cuando volviste esa noche, te encontraste a una decepcionada Ramírez en el aparcamiento. Despidió al resto de los novatos pero a ti te dijo que te quedases. Esperabas una charla enfadada pero, en lugar de eso, te llevó a un pueblo cercano, donde te invitó a tomar algo en un bar. Os sentasteis a una mesa redonda en un bar que parecía sacado del comienzo de los años 2010. Dando pequeños sorbos a su cerveza, la comandante te miró y te dijo: "Llegará un tiempo en el que tengas que hacer sacrificios y tomar decisiones duras. Recuerda no subestimar a tus oponentes. No bajes la guardia". En aquel momento no entendiste sus razones para decirte aquello pero ella sabía que se acercaba una gran batalla, una que podía llevarse múltiples vidas por delante.

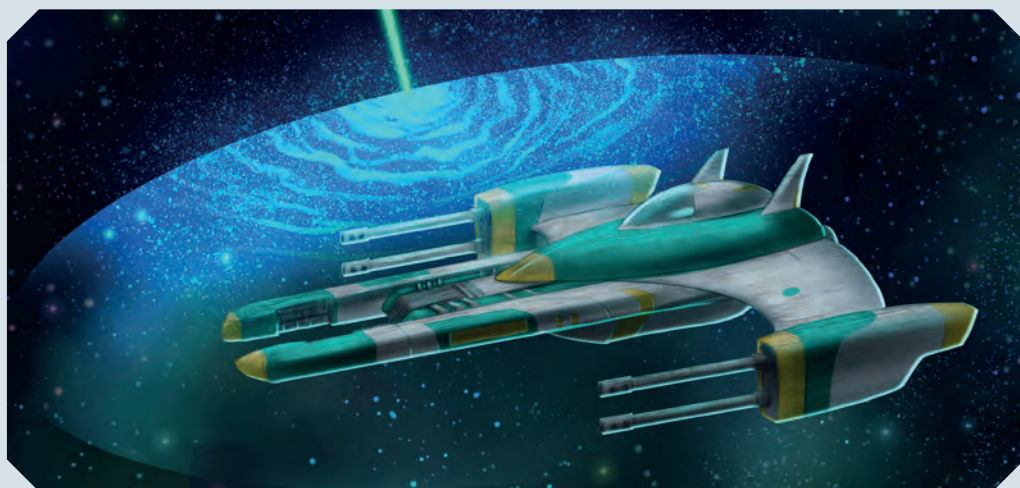
De nuevo en el presente, regresas a la cabina de tu nave. "Alcemos los escudos y concentrémonos en una maniobra evasiva", anuncias. "Podemos cansarlos mientras conservamos nuestras baterías para un asalto final". **(Toma una carta de habilidad defensiva y dirígete a la SEXTA PARTE, p. 19).**

5C. Recuerdas cuando la comandante Ramírez te pilló vandalizando una de las aulas. A ti y a alguno de tus amigos se os ocurrió que podría ser divertido enrollar papel higiénico por todas partes. Al hacerlo, todo quedó cubierto de blanco: las sillas, las mesas, las pantallas. Orgulloso de tu talento para las manualidades, sacaste unas fotos y las compartiste con tus compañeros de clase, los cuales lo compartieron con otros compañeros de la academia. Era una broma que no hacía daño a nadie, salvo por la limpieza y el gasto ocasionado. Eras joven y chorradas como ésta te hacían gracia.



Unos días después tuviste que enfrentarte con una molesta Ramírez. Esperabas una charla enfadada pero, en lugar de eso, te llevó a un pueblo cercano, donde te invitó a tomar algo en un bar. Estabais sentados en un puesto de un lugar que tenía más empleados que clientes. Algunos de los camareros hacían cócteles para ellos mismos y así pasar el rato. Dando pequeños sorbos a su vaso de whisky barato, la comandante te miró y te dijo: "Llegará un tiempo en el que tengas que hacer sacrificios y tomar decisiones duras. Recuerda cuidar de tu nave. Cuando más la necesites, será tu salvación". En aquel momento no entendiste sus razones para decirte aquello pero ella sabía que se acercaba una gran batalla, una que podía llevarse múltiples vidas por delante.

De nuevo en el presente, regresas a la cabina de tu nave. "Demos potencia a la red neuronal de la nave", anuncias. "De esa manera los algoritmos de la nave pueden identificar patrones y reaccionar a las situaciones que estén por venir". **(Toma una carta de habilidad mejorada y dirígete a la SEXTA PARTE, p. 19).**



SEXTA PARTE



"Como desees", dice Ordenador, con un atisbo de risita. Tocas en la consola para hacer los ajustes precisos que necesita tu plan. Le das potencia a las baterías, preparándote para el siguiente movimiento. Todo lo que te queda hacer es esperar.

Miras alrededor buscando una fuente de confort. Echas de menos el sabor de la comida basura de casa. Los paquetes de sodio y azúcar te mantienen cargado de energía para pasar el día, incluso cuando estás pasando una mala racha. Recuerdas cuando te metías una bolsa de patatas fritas entre pecho y espalda, y un helado durante los días de entrenamiento más estresantes. Pero ahora mismo lo que necesitas es algo que te dé buena suerte, no algo que comer. Vas a necesitar toda la suerte que puedas conseguir para lo que tienes por delante.

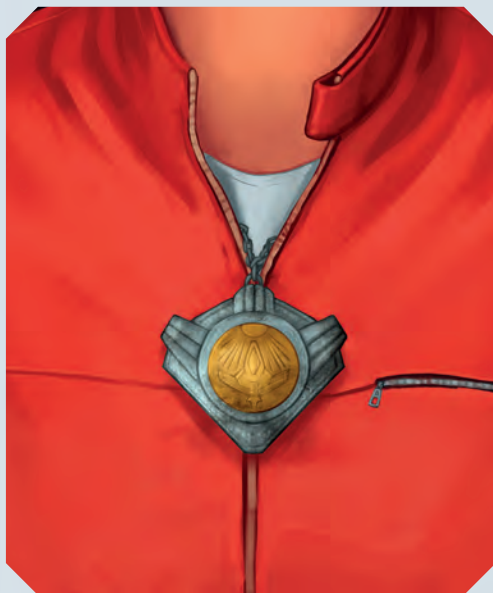


¿Qué te da buena suerte?

- A) Tu chaqueta roja brillante. (**Dirígete a 6A, p. 20**)
- B) Tu collar antiguo. (**Dirígete a 6B, p. 20**)
- C) Tu dispositivo Palm™. (**Dirígete a 6C, p. 21**)

6A. Te echas tu chaqueta roja brillante sobre los hombros. Huele levemente a polvo y champán. Nunca la has lavado; para ser honestos, ni siquiera sabes cómo hacerlo. El falso cuero se pega a tu piel cuando te la pones, como si estuviera moldeada a tu cuerpo. Te encaja perfectamente. Cuando te subes la cremallera, te trae recuerdos de fiestas con amigos y conocidos cuyos nombres no puedes recordar, gente a la que probablemente no volverás a ver de nuevo, incluso aunque consigas sobrevivir.

Te agarras las mangas, disfrutando del sonido del material rozándose entre sí. Rodeas tu cuerpo con los brazos y te retrotraes a tus tiempos de academia. Recuerdas salir solo del bar una noche, sentarte en la acera y quedarte mirando la oscuridad del cielo. Las luces de la ciudad ahogaban las estrellas, sustituyéndolas por remolinos de color verde oscuro y nubes rojas de contaminación. El aire olía como si varios fumadores hubieran estado expulsando humo mucho tiempo y a la vez. Hipnotizado por la belleza del cielo, no estabas seguro de si estabas preparado para tu nueva vida como piloto.



Sales de tu ensueño encontrándote a ti mismo de vuelta en la nave. Ahora sientes confianza en que tu entrenamiento y todo lo que te enseñó tu mentora te han llevado a este momento, en el que estás a punto de enfrentarte sin ayuda contra una flota alienígena. (**Dirígete a la SEXTA PARTE, p. 22**).

6B. Agarras tu collar antiguo. Su colgante de metal sin pulir refleja las luces del interior de la nave. Emite pequeños rayos cuando lo giras. Miras sus imperfecciones, pasas la yema de los dedos sobre las ondas formadas por el paso de los años anteriores al día que lo encontraste en una tienda de segunda mano. Cuando te lo colocas alrededor del cuello, te trae recuerdos del viejo cine de tu ciudad. Podías pasar allí horas, viendo una película tras otra. A veces llevabas a tus citas, alguna de ellas se convirtieron en relaciones más largas, pero ninguna perduró. En los momentos en los que te sentías solo, el agradable confort del viejo cine engañaba a la soledad.

Te acuerdas de una vieja película de los años setenta del siglo XX que cuenta la historia de un hombre que se sienta a observar los detalles de un planeta hecho de agua. Llega a una estación espacial en órbita alrededor del planeta, donde recibe la visita de manifestaciones de gente y hechos de su pasado. Te identificas con él, ya que tú también abandonarás pronto tu propio planeta, aunque te parece que en realidad todavía no estás preparado para ser piloto. Y, hasta hace unas semanas, tú también estabas perseguido por los recuerdos. Pero, ahora, esa pertenencia al pasado comienza a desdibujarse.

Sales de tu ensueño encontrándote a ti mismo de vuelta en la nave. Ahora sientes confianza en que tu entrenamiento y todo lo que te enseñó tu mentora te han llevado a este momento, en el que estás a punto de enfrentarte sin ayuda contra una flota alienígena. **(Dirígete a la SÉPTIMA PARTE, p. 22).**

6C. Agarras tu dispositivo Palm™, metiendo tres dedos por los anillos del aparato. La cámara se despliega sobre la mano y el dispositivo se enciende instantáneamente. Tu pantalla blanca de bienvenida brilla en la palma de tu mano. Casi siempre la tienes cargada; hasta ahora, no había mucho que hacer en la nave. Decides no ponerte las lentes de contacto, para así concentrarte únicamente en el control de la nave, pero tienes la cámara preparada para grabar la batalla. ¿Quién sabe? Si sales vivo de esta y regresas a casa, quizás puedas subirlo y compartirlo. Sería divertido presumir un poco, como en los viejos tiempos.



El frío metal del dispositivo te recuerda a tu juventud, cuando contrariabas a tus compañeros con innumerables bromas ante la cámara. Tenías mucha energía y no tenías botón de "apagado". Tus amigos eran comprensivos con tus bromas. De vez en cuando grababas un diario, pero no tenía tanta repercusión como tus videos graciosos. Hubo un tiempo en el que pensaste que podías meterte en el mundillo de la emisión pero la comandante Ramírez te hizo cambiar de opinión.

Por capricho, asististe a una de sus presentaciones en un seminario de la universidad. Quedaste cautivado con la manera en la que describía su trabajo, y no fuiste el único. Todas las miradas estaban puestas en ella mientras hablaba. Era una líder natural y tú querías ser como ella. Quizás todavía puedas.

Sales de tu ensueño encontrándote a ti mismo de vuelta en la nave. Ahora sientes confianza en que tu entrenamiento y todo lo que te enseñó tu mentora te han llevado a este momento, en el que estás a punto de enfrentarte sin ayuda contra una flota alienígena. **(Dirígete a la SÉPTIMA PARTE, p. 22).**

SÉPTIMA PARTE

Te aproximas al centro de entretenimiento y guardas los auriculares RealIT™ en su estuche para que no se rompan, como la última vez. Te sientas en tu silla y te ajustas el cinturón de seguridad. Estás preparado, esperando a que se aproximen las naves del enemigo. En el bucle anterior, la canción que puso Ordenador estaría terminando justo ahora mismo, y tú habrías acabado de castigar la letra. Esta vez no habrá baile. Te sientas poniendo la cara en el hueco de tus manos y los codos en los reposabrazos. Puedes sentir una burbuja de ansiedad creciendo en tu interior, desgarrando tus entrañas. Mueves la taza de sitio para que no vuelva a derramarse, ya que el café que te tomaste antes tiene ya vida propia en tu estómago.



En unos segundos, Ordenador suelta: "Peligro. Naves enemigas se acercan". El cristal frente a ti refleja unas grandes letras rojas que dicen: ACCIÓN REQUERIDA. Los sonidos de alarma están de vuelta y puedes oír a Steve rodando de un lado a otro, sin duda con la misma cara de pánico en su pantalla. "¡Esta vez sé lo que hago!", gritas. "Cálmate". Rápidamente accionas las palancas necesarias y pones los interruptores en su lugar. Las letras rojas se difuminan para revelar en el radar las naves que se aproximan. Repasas tu entrenamiento en el simulador y te obligas a ti mismo a estar preparado. Esta vez te das cuenta de las complejidades de las naves alienígenas, tanto los detalles como los colores.

¿Qué símbolo ves en las naves?

A) Un insecto alado con muchas patas.

(Dirígete a 7A, p. 22)



B) Un caballito de mar de bronce.

(Dirígete a 7B, p. 23)



C) Un triángulo azul con un ojo rojo.

(Dirígete a 7C, p. 23)



7A. Reconoces el símbolo Viren de las noticias que viste en casa y del entrenamiento recibido. Todo el mundo en las Fuerzas Armadas sabe que es un símbolo de peligro y ha atormentado tus pesadillas desde aquella batalla hace un año, cuando los Viren destruyeron tu flota. La diferencia es que, esta vez, estás tú solo. Piensas en las veces en las que tus otros compañeros pilotos te cubrían las espaldas. Te cuidaron incluso cuando no deberían haberlo hecho.

Los conociste en la academia. Cuando tus padres te dejaron en el dormitorio para que ordenaras tus cosas el primer día, uno de tus nuevos compañeros de habitación te tendió la mano y se presentó a sí mismo. Su nombre era Micah. Era tan alto que casi se golpeaba la cabeza con el techo cuando se levantaba. Micah te presentó a los demás. Parecía que conocía a todo el mundo y comenzaba cada presentación con el nombre de la persona y terminaba con aquello que lo hacía reconocible. Fuisteis inseparables a partir de ese día. Micah hacía amigos rápido y, por ósmosis, se convertían también en amigos tuyos. El día antes de partir, te enseñó cómo controlar la respiración bajo presión. Fue la última vez que le viste.

Te vuelves a poner en marcha respirando profundamente, manteniendo la calma. Echas un último vistazo a tu fotografía con tus compañeros y te dices a ti mismo, con toda la confianza y resolución que puedes reunir: "Es la hora". **(Dirígete a 7A1, p. 23).**

7B. Reconoces el símbolo talosiano de las noticias que viste en casa y del entrenamiento recibido. Todo el mundo en las Fuerzas Armadas sabe que es un símbolo de peligro y ha atormentado tus pesadillas desde aquella batalla hace un año, cuando los Talos destruyeron tu flota. La diferencia es que, esta vez, estás tú solo. Piensas en tu perra, una adorable husky de color blanco y negro con unos penetrantes ojos azules. Siempre os habéis protegido entre vosotros.

La adoptaste como mascota cuando te la regaló Ramírez, cuando eras pequeño. Tus padres no estaban demasiado contentos con esta nueva responsabilidad pero los convenciste de que tú asumirías la carga de trabajo. Tu perra y tú eráis inseparables. Una vez incluso la llevaste a una cita (o la habrías llevado, si tu cita no hubiera cancelado en el último minuto). El día que supiste que tu perra tenía una atrofia progresiva en la retina, una enfermedad que acaba en la ceguera, quedaste devastado. La llevaste al veterinario en varias ocasiones pero el progreso era lento. Cuando te fuiste, no había mejorado. Tu única esperanza es que ella todavía sea capaz de verte si consigues regresar a casa.

Te vuelves a poner en marcha respirando profundamente, manteniendo la calma. Echas un último vistazo a tu fotografía con tu perra y te dices a ti mismo, con toda la confianza y resolución que puedes reunir: "Hagámoslo". **(Dirígete a 7B1, p. 25).**

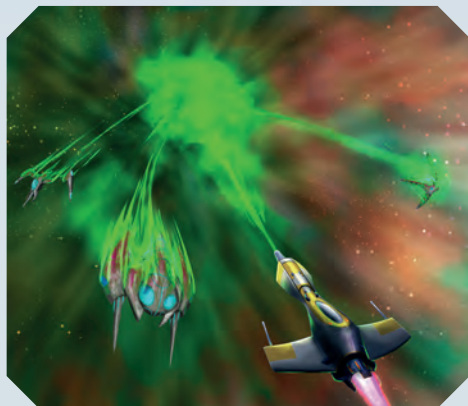
7C. Reconoces el símbolo Gaard de las noticias que viste en casa y del entrenamiento recibido. Todo el mundo en las Fuerzas Armadas sabe que es un símbolo de peligro y ha atormentado tus pesadillas desde aquella batalla hace un año, cuando los Gaard destruyeron tu flota. La diferencia es que, esta vez, estás tú solo. Piensas en tu familia y lo tristes que estaban cuando te fuiste a la misión de rescate. Estaban muy orgullosos de ti.

El día antes de la partida tuviste una gran discusión con tus padres y las cosas se salieron de madre. Apenas puedes recordar sobre qué era la pelea. ¿Te habías olvidado de fregar los platos?, ¿de limpiar tu habitación?, ¿sacaste el coche demasiado tarde? Sea cual sea la razón, no importa. En realidad sabías que era porque a tus padres les preocupaba tu seguridad, a su manera. Lo arreglaste con ellos al día siguiente pero todavía podías sentir algo de tensión cuando les dijiste adiós. Si algún día vuelves a casa, quizá puedas hablarlo con ellos.

Te vuelves a poner en marcha respirando profundamente, manteniendo la calma. Echas un último vistazo a tu fotografía con tu familia y te dices a ti mismo, con toda la confianza y resolución que puedes reunir: "Sabes cómo hacerlo". **(Dirígete a 7C1, p. 26).**

7A1. Te tiemblan las manos y el corazón te palpita. Manoseas los controles, las palancas y los cuernos, buceando entre las naves enemigas y pillándolas totalmente fuera de guardia. Desde donde estás sentado, parece estar hecho un desastre. Tienes la cara enrojecida y empapada de sudor. Se te pasa por la cabeza la idea de si Ordenador podría haber subido la temperatura unos grados solo para verte sufrir. Pero, desde otro punto de vista, aparentas tenerlo todo bajo control, maniobrando la nave como todo un veterano.

Con un pilotaje experimentado, te escabulles rápidamente de las naves Viren. Las dos primeras, dos Venenos grises y azules, colisionan en el aire gracias a tus suaves maniobras. Las otras dos, que reconoces como Víboras, las derribas rápidamente. El daño estalla en el universo silencioso y las explosiones ondean hacia el espacio. Te paras en el asiento un momento, sin aliento. ¡No puedes creer que acabes de derribar cuatro naves enemigas! De repente, te doblas y vomitas dentro de la papelera. Steve, que ha estado escondido en su estación de carga, corre hacia ti tímidamente y te ofrece un pañuelo. Subes la mano para declinar su ofrecimiento.



Ordenador emite este mensaje: "Parece que has destruido una flota entera tú solo". Luego, después de una pausa, añade: "Espero que estés orgulloso de ti mismo". Giras la cabeza y le contestas: "Escucha, yo tampoco estoy feliz por haber robado esta nave, pero la comandante Ramírez está muerta. Supéralo". Te limpias la boca y te sientas de nuevo en tu asiento. Escapaste del ataque de los Viren hace unos meses. Tu flota estaba superada en número y la mayoría de las naves humanas habían sido destruidas. Cuando tuviste que evacuar tu propia nave, encontraste esta, la de la comandante Ramírez. Ella la dejó para abordar una nave Viren pero fue ejecutada rápidamente; pudiste escuchar sus gritos por el intercomunicador cuando embarcaste. A veces todavía sientes el dolor de la culpa.

La nave te ha salvado la vida más de una vez. Una sonrisa se asoma a tu cara y te ríes, sorprendido de haber llegado tan lejos y agradecido por no tener que perder otro diente a causa del protocolo SAVIOR. Justo cuando empiezas a celebrarlo, sientes una sombra que avanza sobre la nave. Miras hacia arriba para ver una enorme nave espacial, gris y bulbosa. Las luces de neón se muestran siniestras sobre su superficie, inculcándote una sensación de malestar. Tu corazón se salta algunos latidos cuando la reconoces como la nave nodriza Terror, un crucero Viren tan grande que podría albergar a toda su civilización, de manera independiente al planeta Viren. Solo la habías visto en fotos, pero sabes que enfrentarse a la Terror significa la completa aniquilación.

Contienes la respiración, esperando que no se den cuenta de que estás ahí, pero lanza más naves que se dirigen hacia ti. El torrente de naves se coloca a tu alrededor, dispuestas a pelear. Te limpias el sudor de la frente. *Muy bien, Taylor. Siguierte ronda.* **(Toma una nave nodriza Viren y dirígete a EL FINAL, p. 27).**



7B1. Te tiemblan las manos y el corazón te palpita. Manoseas los controles, las palancas y los cuernos, buceando entre las naves enemigas y pillándolas totalmente fuera de guardia. Desde donde estás sentado, pareces estar hecho un desastre. Tienes la cara enrojecida y empapada de sudor. Se te pasa por la cabeza la idea de si Ordenador podría haber subido la temperatura unos grados solo para verte sufrir. Pero, desde otro punto de vista, aparentas tenerlo todo bajo control, maniobrando la nave como todo un veterano.

Con un pilotaje experimentado, te escabulles rápidamente de las naves talosianas. Las dos primeras, dos Mercenarias rojas y moradas, las derribas rápidamente. Las otras dos, las cuales reconoces como Intrusas, colisionan en el aire gracias a tus suaves maniobras. El daño estalla en el universo silencioso y las explosiones ondean hacia el espacio. Te paras en el asiento un momento, sin aliento. ¡No puedes creer que acabes de derribar cuatro naves enemigas! De repente, te doblas y vomitas dentro de la papelera. Steve, que ha estado escondido en su estación de carga, corre hacia ti tímidamente e intenta llevarse la papelera para limpiarla. Subes la mano para declinar su ofrecimiento.



Ordenador emite este mensaje: "Parece que has destruido una flota entera tú solo". Luego, después de una pausa, añade: "Espero que estés orgulloso de ti mismo". Giras la cabeza y le contestas: "Escucha, yo tampoco estoy feliz por haber robado esta nave, pero nos he salvado". Te limpias la boca y te sientas de nuevo en tu asiento. En la academia, fallaste en tu entrenamiento inicial como piloto. Pero cuando oíste que Ramírez sería enviada a la batalla, te colaste en su nave para ir a la guerra, haciéndote pasar por la comandante para que así no se pusiera en peligro. Fue un movimiento noble pero no tenías ni idea de adónde ibas y mucho menos la experiencia necesaria. Todos los de tu flota fueron destruidos por los Talos hace unos meses. Excepto tú. Tú tuviste suerte.

La nave te ha salvado la vida más de una vez. Una sonrisa se asoma a tu cara y te ríes, sorprendido de haber llegado tan lejos y agradecido por no tener que perder otro diente a causa del protocolo SAVIOR. Justo cuando empiezas a celebrarlo, sientes una sombra que avanza sobre la nave. Miras hacia arriba para ver una enorme nave espacial, morado oscuro con luces rojas. Está compuesta de una gran unidad central con varias grandes protuberancias a los lados que salen de ella y que giran lentamente a su alrededor en el sentido de las agujas del reloj. Tu corazón se salta algunos latidos cuando la reconoces como la nave nodriza Arsenal, un carguero talosiano tan grande que podría albergar a toda su civilización, de manera independiente al planeta Talos. Solo la habías visto en fotos, pero sabes que enfrentarse a la Arsenal es básicamente una sentencia de muerte.

Contienes la respiración, esperando que no se den cuenta de que estás ahí, pero lanza más naves que se dirigen hacia ti. El torrente de naves se coloca a tu alrededor, dispuestas a pelear. Te limpias el sudor de la frente. *Muy bien, Taylor. Siguiente ronda. (Toma una nave nodriza Talos y dirígete a EL FINAL, p. 27).*



7C1. Te tiemblan las manos y el corazón te palpita. Manoseas los controles, las palancas y los cuernos, buceando entre las naves enemigas y pillándolas totalmente fuera de guardia. Desde donde estás sentado, pareces estar hecho un desastre. Tiemblas con el aire frío. Se te pasa por la cabeza la idea de si Ordenador podría haber subido la temperatura unos grados solo para verte sufrir. Pero, desde otro punto de vista, aparentas tenerlo todo bajo control, maniobrando la nave como todo un veterano.



Con un pilotaje experimentado, te escabulles rápidamente de las naves talosianas. Las dos primeras, dos Exploradoras blancas y moradas, las derribas rápidamente. Las otras dos, las cuales reconoces como Fantasmas, colisionan en el aire gracias a tus suaves maniobras. El daño estalla en el universo silencioso y las explosiones ondean hacia el espacio. Te paras en el asiento un momento, sin aliento. ¡No puedes creer que acabes de derribar cuatro naves enemigas! De repente, te doblas y vomitas dentro de la papelera. Steve, que ha estado escondido en su estación de carga, corre hacia ti tímidamente y comienza a barrer la cabina y a poner en pie todo lo que se ha caído. Subes una mano y le dices: "Gracias, Steve, es suficiente".

Ordenador emite este mensaje: "Parece que has destruido una flota entera tú solo". Luego, después de una pausa, añade: "mira, yo no seré la comandante Ramírez pero soy lo mejor que tienes ahora mismo". Te limpias la boca y te sientas de nuevo en tu asiento. Cuando Ramírez supo que la batalla era inminente, te ordenó quedarte en la retaguardia y finalizar tu entrenamiento. En lugar de eso, te escondiste en su nave. Planeabas salir del escondite antes de que comenzara la batalla pero te quedaste dormido. Cuando no había esperanza para la flota humana, todos fueron evacuados. Algunos fueron capturados y llevados al planeta natal de los Gaard, mientras que otros consiguieron escapar. Te despertaste en una nave vacía y llevas intentando volver a casa desde entonces, intentando averiguar cuáles son las coordenadas para conseguirlo.

La nave te ha salvado la vida más de una vez. Una sonrisa se asoma a tu cara y te ríes, sorprendido de haber llegado tan lejos y agradecido por no tener que perder otro diente a causa del protocolo SAVIOR. Justo cuando empiezas a celebrarlo, sientes una sombra que avanza sobre la nave. Miras hacia arriba para ver una enorme nave espacial, azul y gris. Tres largos cuellos brotan del casco, cada uno de los cuales termina en una cabeza de láser de tres puntos que parece preparado para atacar en cualquier momento. Tu corazón se salta algunos latidos cuando la reconoces como la nave nodriza Hydra, una nave del tamaño de una luna pequeña con la suficiente potencia como para dar energía a un planeta. Solo la habías visto en fotos, pero sabes que retar a este monstruo se llevará por delante alguna que otra vida.

Contienes la respiración, esperando que no se den cuenta de que estás ahí, pero lanza más naves que se dirigen hacia ti. El torrente de naves se coloca a tu alrededor, dispuestas a pelear. Te limpias el sudor de la frente. *Muy bien, Taylor. Siguiendo ronda.* **(Toma una nave nodriza Gaard y dirígete a EL FINAL, p. 27).**



EL FINAL

¡Ya estás preparado para jugar! Las elecciones que has hecho afectarán a la preparación de la partida. En lugar de elegir al azar, usa el caza, la carta de habilidad y la nave nodriza que se te han asignado dependiendo de tus elecciones a lo largo de la historia.



