

**FECHA ESTELAR DE LA FEDERACIÓN:
12-6-6014**

(Cualquier emisión regular del vídeo, en cualquier frecuencia, será interrumpida inmediatamente...)

**NOTICIAS DEL SUB-TRÓPICO DE DYSAL
FLASH-FARRAN, FED-TEL INFORMA**

"Acaban de informarnos que la larga espera del informe Maganéllico iniciado por el comité de emergencia Maas-Neotek ha sido finalmente resuelto. Como todos sabemos, Maganéllico, nuestra Naranja solar, es una estrella de 12 magnitudes. Se ha extendido el rumor de que la vida de Maganéllico pronto tocará su fin. El nuevo informe dice que las pruebas realizadas en el laboratorio Midtern han descubierto que el corazón del sol consta de extraños estratos. Un descubrimiento que, según los expertos, puede afectar nuestra vida en el planeta. De acuerdo con... ah, creo que podemos trasladarnos, e ir, a visitar a Jarl Refneck en el Laboratorio Científico de Midtern..."

(La escena cambia al laboratorio que permanece negro, estilo monolítico, en el centro de 143 acres de limpio pavimento de cristal. Un grupo de periodistas, cámaras de vídeo y detectores de voces están situados frente al área de la puerta de concha de almeja. Una mezcla caótica de coleccionistas se abre paso a empujones y el Dr. Yakam emerge del eficio asediado. La estación de frecuencia, el periodista Fed-Tel y Jarl Refneck se abren paso a codazos hacia el grupo, cargando con la cámara de vídeo.)

REFNECK:

Gracias, Farran. Te presento al Jefe del Laboratorio Científico d

Midtern, el Dr. Yakam Zeng. Dr. ¿Nos explica los resultados de sus descubrimientos?

(El detector de cambio de voces se posiciona alrededor de la boca de Zeng mientras se dispone a prepararse a fondo.)

ZENG:

Sí, me gustaría leer la declaración realizada por el comité Maas-Neotek. "Habiendo realizado exhaustivos tests como son las 38 Pruebas AG Danbala Midtern durante más de 27 años de recolección de datos, y de acuerdo con el comité de Maas-Neotek, se sabe que la composición de elementos dentro del sol de Maganéllico se reducen a Titanio, sólo en la parte del corazón. Vanadio, Cromio y Magnesio permanecen dentro del mismo corazón antes que se produzca el deterioro fundamental provocando una última y rápida fusión nuclear de hierro. Inmediatamente después de que la masa estelar alcance su punto crítico." (Levantando la cabeza del dibujo, observando el gran número de caras, Zeng continúa.) La conclusión de las pruebas de Midtern es que, cuando se produzca la fusión nuclear, nuestro sol se fundirá con Supernova.

(La subsiguiente avalancha de preguntas y exclamaciones es acallada por una pregunta en alto de Refneck.)

REFNECK:

¿Está diciendo que nuestro planeta toca su fin, Dr. Zeng?

ZENG:

Ultimamente... sí. Cuando el sol alcance el estado de Supernova provocará numerosas explosiones cuyas ondas expansivas arrasarán la atmósfera y todo el planeta.

(Irrupción de voces. Multitud de preguntas al doctor, llamadas a las oficinas de información, quejidos de la gente aplastada; unido a

un enjambre de ruidos. De momento, Zeng habla por encima del griterío respondiendo a la pregunta de no se sabe quién, pero el interlocutor se las arregla para oír.)

ZENG:

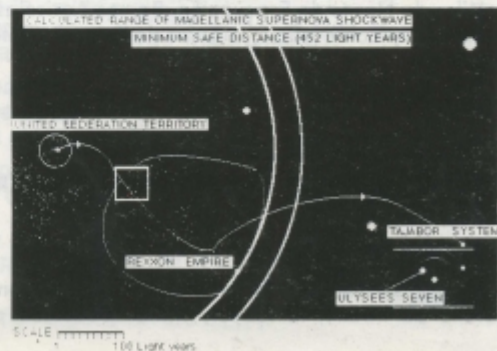
"No podemos... no... ¡Señores, por favor! No podemos estar seguros de cuánto tiempo tardará. El deterioro de los elementos básicos del corazón puede variar de velocidad dependiendo de muchos factores. De todas formas, una aproximación realista es de unos 20-30 años."

(Refneck escapa del tumultuoso ruido y ajeteo para coger la cámara de video.)

REFNECK:

Gracias, Dr. Zeng. Fed-Tel estará cerca del Laboratorio de Midtern en caso de que haya nuevas declaraciones e información. De todas formas, de momento, Jarl Refneck en el Laboratorio Científico de Midtern volviendo la conexión a Farran en el Estudio.

FECHA ESTELAR DE LA FEDERACIÓN: 19-7-6014



(El comité Maas-Neotek ha recomendado que se accionen los planes contemplados en la moción de evacuar los sistemas vecinos a un lugar a salvo lo antes posible. Para asegurar la evacuación los convoys deben estar a una distancia mínima de 260 años luz del centro de la Supernova actual.)

EXTRACTO DEL INFORME INICIAL DEL COMITÉ CENTRAL DE EVACUACIÓN DEL PLANETA

...hay siete áreas de evacuación, pero están muy dispersas por toda la Galaxia.

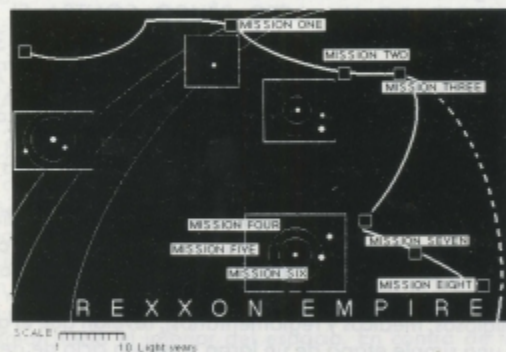
Los análisis sugieren que el lugar ideal es Ulises VII en el Sistema Tajbor, a unos 560 años luz aproximadamente. A una velocidad óptima se tarda aproximadamente 4,25 años en llegar. Los enviados de la Federación Humana han informado escueta y sencillamente a los Mundos Galácticos del inminente peligro. Un elemento novedoso que sigue al reportaje y confirma la inminente Supernova es el cese de las hostilidades entre diferentes razas y planetas. Todas las naves susceptibles de propulsión a remolque han sido requisadas, y los almacenes espaciales están produciendo al máximo. Se ha suministrado mano de obra extra, así como materiales. Miles de Naves de Evacuación, Barcos Agrícolas, Transportes de Minerales y Combustible, Lugares de Esparcimiento, están siendo preparados...

AGENCIA DE INTELIGENCIA DE LA FEDERACIÓN: VIGILANCIA Y DEPART. HISTÓRICO

MATERIA: EL IMPERIO REXXON

Aislado del resto del espacio desde el reinado de Johannzar IX y la gran Batalla de Virek1, la mayor, y más poderosa potencia

conocida del universo, se encuentra al alcance de la onda expansiva de Supernova. Esta raza de guerreros parece tener poco aprecio a la vida. No temen a la muerte. Han luchado y conquistado, durante un período de varios eons, enormes áreas de espacio. Sólo el gran golfo que hay entre el Imperio REXXON y la Federación ha disuadido a los REXXONS de atacar el Territorio de la Federación. La Federación ha celebrado pocas reuniones diplomáticas en más de 410 ños (ver banco de datos: BATALLA DE VIREK). El incidente involucró desgraciadamente al diplomático de la Federación cuya cabeza se puso en entredicho debido a la violación del protocolo y que sería recordado como un incidente diplomático importante. Desde entonces todas las transmisiones y envíos a Lizar se bloquearon.



El último intento de comunicación con el Imperio REXXON fue emprendido con la participación del Coronel Turner Lite en el Gran Crucero Estelar el "Invencible". El Invencible transportó a los principales diplomáticos de la Federación bajo la bandera oficial de la Paz al planeta REXXON, Lizar. Ningún diplomático, así como el Invencible regresaron nunca. Cuatro meses después una nave de rescate sin tripulación fue encontrada flotando en el espacio. La

información recabada demuestra que hicieron contacto. Los leaders de REXXON fueron informados de la situación de Supernova. La respuesta oficial dada al aviso fue casi irreconocible. De todas formas, el motivo esencial del mensaje hace caso omiso al aviso de la Federación considerándolo "un plan para que los Humanos emprendan una invasión por la fuerza". Los oficiales de la Federación proclamaron más tarde que la única misión de los diplomáticos era evitar la consabida destrucción. El convoy de evacuación de la Federación debe atravesar la zona neutral de REXXON, no hay otra alternativa puesto que con el tiempo empeora la situación inestable del sol orientándose hacia Supernova. Los oficiales de la Federación consideran que el paso libre por la zona neutral será denegado. Por lo que, consiguientemente, si la Federación viola el territorio REXXON SERA CONSIDERADO UN ACTO BÉLICO CONTRA EL GRAN IMPERIO REXXON.

1. Numerosos historiadores creen que la humillación sufrida por el fracaso de la batalla, hace cerca de 300 años, contra las fuerzas humanoides produjo la decisión propia de aislarse, así como de empezar una carrera de armamento durante siglos, por lo que en cierto modo la raza humana provocó la actitud belicista de los REXXON.

2. Los resultados de las investigaciones científicas y médicas han concluido que el pensamiento de los REXXON no pueden concebir conceptos como la "muerte" o "después de la vida". Antiguos textos de los REXXON conocidos como el "Gjuun" (que contienen conocimientos religiosos, médicos y reglamentarios), revelan que el guerrero REXXON es una simple etapa de un largo y seguro ciclo de desarrollo que empieza con el "huevo" que no termina de romper, pero puede que rompa y sus partículas sub-atómicas den cuenta de la próxima etapa: la etapa "ninfa". De aquí es de donde el "cuantum" de energía REXXON desarrolla la mayor parte de las funciones orgánicas y mentales, continúa un corto período "inmaduro" donde los REXXON son más vulnerables, hasta la formación de la madura, y dura "concha" recubriendo la blanda, flexible, y sub-glutinosa parte

interior. Una vez que la dura concha se ha consolidado y solidificado con el "cuerpo" interior, el REXXON, tal y como lo conocemos, es entrenado inmediatamente para ser un guerrero. Según Gjuun, el REXXON retornará, voluntaria o involuntariamente por resaturación (la "muerte", en términos humanos) a la etapa del "huevo" para, como antes, recargar el cuerpo. De cualquier manera, todos los pensamientos y conocimientos son retenidos para un desarrollo futuro. El Gjuun establece que sólo se produce una cantidad limitada de REXXONS durante este período para resaturarse continuamente (re-encarnar, en términos humanos). Es decir, hasta que se encuentre más espacio para vivir donde se saturen más "huevos" REXXON entre una selección de REXXONS masculinos que, temporalmente, se convierten en mujeres, acoplándose y recuperando su estado masculino.

COMIENZA EL PÁNICO DE LAS MASAS

PRIMERA EMISIÓN: EXTRACTO DE "LA GALAXIA HOY" -
PERSONALIDAD CIBERNÉTICA "RUDY BOGOTA"
PRESENTA EL PROGRAMA

"...muchos ciudadanos ya han entrado en pánico con estas noticias, declarando no estar preparados para esperar una media de 14 años al convoy que les evacue y para que les escolte la flota de combate a la nueva colonia.

Como informó la emisión de la semana pasada, temiendo una explosión prematura del sol, muchos ciudadanos se han embarcado en líneas de transporte y en transportes privados y ya han huido del sistema solar hacia el interior del espacio. En contra de los avisos disuadiéndoles y, últimamente, de la creación de leyes prohibiendo tales acciones, muchos ciudadanos han pagado enormes sumas de dinero a barcos mercantes piratas para que los acompañen por las rutas secretas de comercio. Esto es, burlando el bloqueo espacial de las tropas Federales. Los analistas y testigos oculares informan que estos barcos no están capacitados para semejante viaje. Se sabe a ciencia cierta que carecen de protección, así como de combustible y

comida. Corresponiendo con los distintos y dispersos destinos a través de todo el cosmos, se teme que estos barcos sean víctimas fáciles de los piratas y de los Rexxons. Por eso el Consejo de la Federación ha tomado desesperadamente medidas contra este tipo de acciones decretando delito capital el que cualquier piloto galáctico o dueño de una nave emprenda una evacuación por el sistema solar sin autorización. Cualquier vehículo espacial no autorizado que vuele dentro del sistema solar estará expuesto a ser ejecutado en el acto. De todas formas los Derechos Libres para la Circulación Espacial y otros grupos de presión, han condenado lo que consideran oportunismo por parte de la Federación al restringir la libertad y promueven a grupos de oposición bajo la premisa de una Evacuación de Emergencia. El líder de los Derechos Libres para la Circulación Espacial, Glenn Dore de la "Galaxia hoy". "Esta acción es una completa conspiración para nuestras libertades como ciudadanos..."

FECHA ESTELAR DE LA FEDERACIÓN: 12-6-6014

MEMO AL CONSEJO PRESIDENCIAL DE GUERRA DE LA FEDERACIÓN

La leyenda de "Hederain" (ver archivo ref. 120:756:1247/el)

Informe del Embajador: Derek Rayas.

Aparentemente, el concepto original de la leyenda de "Hederain" fue transmitida por los Monjes de las Llanuras de Solinar. La leyenda habla de un cataclismo y de la llegada del día del Juicio Final para la raza humana. Los monjes dicen que hace cuatro mil años, los manuscritos fueron escritos por un anciano monje llamado Luther, un estudiante brillante que más tarde fue canonizado. Los manuscritos de Luther están, según se cree, enterrados en las profundidades del monasterio.

La leyenda cuenta que el joven Luther sucumbió a la fiebre aunque no se ha podido descubrir cuál fue exactamente la enfermedad a que este término general se refiere. Luther cayó en coma, permaneciendo en este estado durante más de treinta años. Los monjes dicen que, mientras Luther "dormía", le fue dada una visión de Dios y fue, se supone, transportado a otra dimensión. Otra vez, los detalles son confusos y ambiguos. Las investigaciones sobre la localización exacta fracasan por la falta de pruebas científicas al no mencionar ninguna de las seis dimensiones teorizadas por el Dr. Hugo Demdon.

Los monjes dicen que las visiones de Luther hablan de la génesis del mundo, y del origen de la vida, gracias al joven sol que arrojó "rayos de fuego" en la nueva formación de océanos. Creemos que esta frase puede referirse a la regular formación caótica del planeta produciendo la habitual lluvia de meteoritos. De todas formas, los monjes prosiguen su historia mencionando los "rayos de color oro".

Una descripción confusa que, en un principio, pensamos se trataba del amanecer del sol sobre el nuevo mundo. Aun así, los monjes continúan la narración describiendo cómo el "rayo de color oro penetró en la madre que es nuestro mundo impregnándola de fuerza y deseo". Esta parte de Hederain mereció un razonamiento, pero concluimos que la corteza del planeta sufrió una ruptura a causa de un material interestelar. Los monjes siguen describiendo cómo la "fuerza interna se reveló para salvar a sus hijos". ¿Plate-Tectonics? Quizás el material emergió del corazón fundido del planeta a la superficie para ser arrojado de nuevo, a la corteza.

Retomando a Hederain y a Luther quien se supone transmitió la profecía de Dios. La profecía establece que el "día final" está cerca. Estas son el tipo de cosas que oímos todos los días en los informativos. De todas formas, el aviso de Hederain merece ser examinado en este punto. La leyenda dice que el "divino metal" aparecerá para protegernos contra el diablo, aunque la definición de la palabra "diablo" sigue siendo un misterio. El texto tiende a hacerse cada vez más confuso. Luego la profecía añade algo

interesante. Dice que el "rayo de color oro vendrá una vez más" para "ayudar y proteger".

Finalmente, Luther salió del coma. Aun así, su cuerpo, sin gozar del beneficio de nuestro equipo tropo-scan, envejeció. Era viejo y débil. Pero le contó su historia a sus amigos y a los Altos Monjes que le cuidaron durante años. Luther comenzó a escribir sus visiones e intentó localizar el lugar exacto de ese "rayo de color oro" y del "divino metal". Tras unos meses murió en su cama.

Parece ser que abrazado a su trabajo.

La leyenda sigue diciendo que los pergaminos permanecieron enterrados con Luther durante trescientos años, en lo profundo de las catacumbas del monasterio. Luego aparece otra figura importante dentro del texto principal de la leyenda. Un monje llamado Ical fue designado guardián de las celdas subterráneas sagradas. Allí, por orden de los Altos Monjes, por casualidad o por consejo, no lo sabemos, Ical encontró el manuscrito. Se dice que Ical lo hizo por su compromiso con la leyenda de Luther. Está escrito que Ical comenzó una expedición a los enormes picos de Solinar. Siguiendo los detalles que nos suministra el manuscrito, a modo de un mapa textual, los monjes excavaron un determinado trozo de suelo. Tres días después las herramientas para cortar carecían de punta por haber chocado con un material a cuarenta metros bajo tierra.

Aquí es donde el manuscrito y las investigaciones vuelven a ser ambiguas. Por lo que hemos averiguado, se recogió algo de esta zona. De acuerdo con las pistas obtenidas sospechamos que se trataba de un mineral metálico de alguna clase. La única referencia que ha sido descubierta por numerosos investigadores es la mención de la palabra Epical. De nuevo, el texto se hace confuso y ambiguo. Una vez desenterrado este material Epical debió ser transportado a una celda cerrada de los Monjes. De lo que pasó después de eso no podemos estar seguros.

LOS AGENTES DE LA FEDERACIÓN HAN SIDO ENVIADOS A SOLINAR, PARA COMPROBAR SI SON CIERTAS LAS RECLAMACIONES. PUEDE TRATARSE DEL MATERIAL EPICAL O SÓLO DE UNA ESTRATEGIA.

FECHA ESTELAR DE LA FEDERACIÓN: 20-13-6014

MEMO AL CONSEJO PRESIDENCIAL DE LA FEDERACIÓN

Ref.: La leyenda de Hederain.

Del agente: DRACEY

Los agentes encuentran extremadamente avanzada a la sociedad religiosa que ha mostrado gran interés en asistir a la Federación en el próximo exódo a Ulises VII: la colonia propuesta para el futuro. Curiosamente los monjes involucrados quieren suministrar planes y medios técnicos para construir una nueva clase de vehículo espacial que llaman "Guerrero Epical". La sugerencia es probablemente otro intento religioso para tomar ventaja de las pobres e inocentes almas que están buscando una guía de cualquier tipo en estos tiempos difíciles. Además de "La llegada del Temido Xathoth" de Belith Tribe y de la secuencia de asesinatos de la Iglesia la Naranja Secreta. De todas formas, la novedad de este informe merece una breve investigación.

SE SUGIERE A LOS TÉCNICOS QUE COMIENCEN A ANALIZAR TODOS LOS DATOS PARA UNA POSIBLE UTILIZACIÓN DE LA FEDERACIÓN.

DECLARACIÓN DEL INFORME VERBAL SECRETO ENTRE EL CONSEJO DE LA FEDERACIÓN, LOS NUEVOS LABORATORIOS DE LA FEDERACIÓN (NLF), RESTUS, INFORME DE LA INGENIERÍA DE ATLÁNTICO POR: El Jefe Ingeniero Montgomery Scott.

Ref.: LA NAVE EPICAL

De todas formas, un par de detalles extraños sobre su diseño deben ser explicados. El modelo serie Epic no podrá completarse sin la ayuda de un ordenador Tipo 5 Plus. El Tipo 5 lleva sólo ocho meses de funcionamiento y todavía sigue a prueba. Aun así, el NLF ha descubierto que la nueva máquina giga terabit 1024 compite con el

complejo data que el Epic necesita. La nave Epic parece ser muy distinta de todo lo que la Federación ha creado. Los análisis de carbono demuestran que los planos originales tienen más de 1.000 años.

Además, los planos comentan, entre otras cosas, los sistemas integrados que pueden utilizarse con el Epic. Un sistema-tipo utiliza Fotoplasmas. De todas formas, la Federación ha realizado experimentos con este proceso durante años y siempre sin demasiado éxito. El NLF ha creado casi un patrón final molecular pero no estará disponible hasta dentro de 18 meses o más.

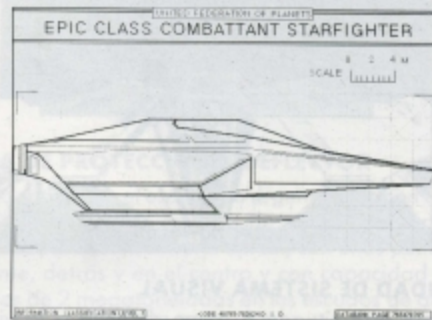
Sólo hay dos problemas con la versión de la Federación del Epic. La fuente de combustible propuesta no estará preparada a tiempo. Así que tendremos que utilizar los convencionales iones de galena "IG". Lo que significa que tendremos menos combustible del que gastemos, así que habrá que autoabastecerse de combustible de producción o repostar cerca de los lugares propuestos por la trayectoria para garantizar el abastecimiento continuo de combustible. El otro problema es algo más serio. Después del reciente escándalo del anillo espía Lorient, tengo razones para creer que se ha hecho una copia del diseño y puede que haya caído en manos de los Rexxons. Ellos no cuentan con material "Epical" pero si pudieran adaptar y modificar sus vuelos aviónicos a los actuales aviones de caza entonces tendríamos problemas.

NOTA: Como Jefe de Ingeniería del NLF tengo que mencionar en este informe, la confusión y el descrédito del tratamiento, por las autoridades de la Federación hacia mí y hacia mis colegas los Ingenieros. De acuerdo con los Servicios Extranjeros de la Federación, los planes y consejos técnicos para la creación del guerrero Epic deben su origen a la colonia de los Monjes en el planeta Solinar. El NLF considera esta información una degradación hacia nuestro estatus intelectual. ¿Cómo esperan que creamos que semejantes avances técnicos y procedimientos emergan de un anticuado e incompresible grupo de religiosos que viven al borde de la pobreza, al decir de todos, con, aparentemente, suficiente experiencia técnica

como para llevarse la comida a la boca son superiores a mis colegas y a mí?

INFORME TÉCNICO TOTAL: TIPO EPIC SOLINAR - COMBATIENTE GUERRERO ESTELAR

NOMBRE:	EPIC SOLINAR
TIPO:	TODOS TIPOS DE COMBATE**
NÚMERO:	3
DIMENSIONES:	24,5 × 6,8 × 19,5
DESPLAZAMIENTO:	45 toneladas
MÁXIMO:	185 toneladas
MASA CRÍTICA:	325 trillones de toneladas
MÁQUINAS:	Dos IG produciendo 1500 trillones de toneladas de empuje



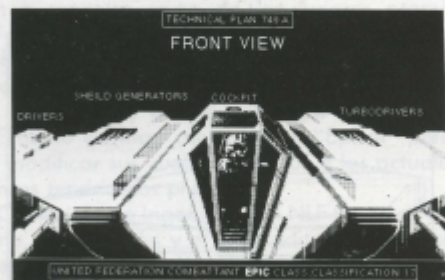
EJECUCIÓN

MÁXIMA VELOCIDAD:	0,62 m. pasado el aluvión (aluvión 12)**
ÁNGULO DE GIRO:	42 m. factor curvo
ACELERACIÓN:	4,97 SECS de 0 a 1 millón de km.
ÍNDICE DE LA ESCALA:	0-10

POTENCIA: 100+
COMBATE: 100+
RESISTENCIA: 100+ (fuera de la escala)
TRIPULACIÓN: 1 piloto espacial

1. FUNCIONAMIENTO DEL SISTEMA DE CABINA DE PILOTAJE

La cabina de pilotaje utiliza las últimas innovaciones en circuitos bioeléctricos y los sistemas de tranferencia superconductiva para suministrar una cantidad de datos al piloto espacial. La información le es dada por un sistema de pantallas holográficas directamente en frente del punto de mira del piloto para mayor precisión del objetivo y de los sistemas de control de fuego (un HUD) y por tres unidades de pantallas en frente de la cabina de pilotaje, con una unidad de defensa auxiliar a la vista de la cabina.

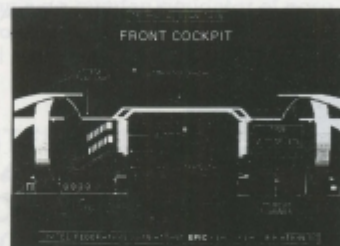


2. LA UNIDAD DE SISTEMA VISUAL

Este soporte está situado a mano derecha a la vista desde la cabina de pilotaje. Este sistema de pantallas suministra al piloto la información esencial. La segunda serie de pantallas es un indicador de combustible y la última serie indica la potencia del sistema de defensa. La pequeña pantalla a los pies de la unidad del sistema visual indica la puntuación del piloto espacial en un vuelo regular.

3. SCANNER DEL COMBATE DE LAS ONDAS DE PARTÍCULAS-X

Esta pantalla se encuentra a mano derecha en frente de la cabina de pilotaje y suministra al piloto información precisa de los alrededores de la nave espacial, así como también localiza y posiciona los objetivos de los enemigos. LOS OBJETIVOS BÁSICOS aparecerán como una cadena de puntos blancos en la pantalla, las fuerzas de los aliados se podrán identificar como un trazo pequeño color azul, algunos de ellos (generalmente los civiles) tienen un amigo de onda-X o un dispositivo enemigo.



4. SISTEMA DE PROTECCIÓN Y DEFLECTOR

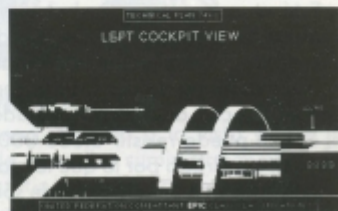
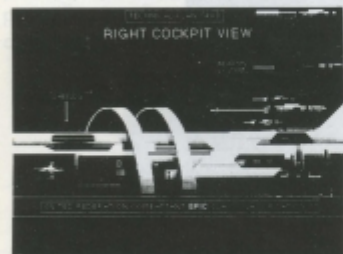
Está situado rodeando el escudo no regenerativo con un tiempo de ventaja de 5.16. Consta de escudos de partículas atómicas que se alimentan del caparazón de metal epical, con unos puntos de fusión nuclear delante, detrás y en el centro y con capacidad para resistir golpes directos de 2 megatoneladas en los escudos de alta potencia. El Epical puede resistir 6.000.000 de libras (aprox. 3.000.000 kg.) por cm. cuadrado por lo que los continuos rayos láser son desviados.

El tipo Epic es un guerrero, de sólo 24 metros de longitud y con una capacidad de remolque, la más pequeña después de la nave de 90 metros de altura.

El tipo Epic tiene la aceleración más rápida que cualquier otro guerrero pasando de cero a 1 millón de km. en 4.687 segundos desde una posición estática, tiene un remolcador de 0.34 que es treinta y cuatro veces la velocidad de la luz durante la masa crítica. El guerrero tipo Epic consta de todo tipo de habilidades atmosféricas, que es la función principal para el ataque en tierra de un guerrero.

SISTEMAS DE ARMAMENTO

El tipo Epic tiene una impresionante variedad de armas a su disposición. Está dotado de rifles láser auto recargables en ambos extremos, también cuenta con almacenamiento de cañones de ion, armas fotónicas y de cobalto. La nave tiene un rayo tractor que permite el almacenamiento de combustible. (VER ARMAS.)



PUNTOS DÉBILES

Debido a la falta de varios materiales durante su diseño, el Epic cuenta con diversas desventajas y fallos:

- La nave consume una gran cantidad de combustible y las máquinas son muy ruidosas siendo necesario proteger los oídos todo el tiempo.
- Se requiere una corriente continua de iones limpia, ya que las células fotónicas del fuselaje se estropean debido al gran flujo electromagnético que atraviesa el fuselaje.
- La cabina está protegida del calor, pero las secciones de la máquina de titanio no pueden aguantar el paso de calor a la capa del Epical. Es probable que la maquinaria se estropee si la absorción de la fuerza del campo de los discos falla.

FECHA ESTELAR DE LA FEDERACIÓN:

12-6-6014

**UNIÓN LOG. INGENIERÍA DE LA
FEDERACIÓN - ENTRADA**

N.º 4685/DEF/45

Sección 1

LOS DESTRUCTORES DE NAVES DE COMBATE

Comienza la construcción:

"La mayor hazaña de la Ingeniería Humana"

La construcción de las naves de combate YM1 y YM2 comenzó después del aviso de los Servicios de Seguridad Interna, bajo el mayor secreto, en las profundidades del Asteroide Ring of Payne (Anillo de Payne). La construcción se llevó a cabo en los muelles especialmente contruidos cubriendo una área total de 140 km.²

libres para trabajar. El problema principal durante la construcción fueron los movimientos irregulares, y aleatorios de los asteroides cercanos (por lo que se recubrieron las paredes del muelle). A pesar de la constante amenaza de colisión del asteroide sólo se elaboró un único mapa de pistas para predecir los movimientos de todos y de cada uno de los asteroides. Así fue como se creó un camino a través del campo de los asteroides. De todas formas, desgraciadamente, las colisiones se siguen produciendo aunque, hay que admitirlo, con mucha menor frecuencia. Cientos de constructores perdieron la vida durante el peligroso viaje hacia los lugares de construcción por el mapa de pistas cuando la nave de transporte individual se estrelló contra un enorme asteroide. ¿Cuál es el precio del secreto?

AGENCIA DE PUBLICIDAD AGORA - EL ÉXODO: NACIMIENTO DE UNA COLONIA AUTOR: ANGIE GOTH

ENTRADA DIARIA 565/5-R

Resguardándose de las investigaciones y espías enemigos, las enormes naves espaciales se construyeron. La nave de guerra "Redstorm" ("Tormenta roja") fue a la cabeza y resultaba increíble a la vista. Su masa equivalía a más de la mitad de la flota espacial actual, su casco se desvanecía en la oscuridad, la luz de las lámparas de arco bailaban en el vacío. Tiene un aspecto impresionante, listo para conducir un ejército. Nueve años después estaba preparada y dos años más tarde de la "Batalla de Axe" se unió a sus camaradas y construyeron un camino a través del campo asteroide con pistas secretas en el interior del espacio.

FECHA ESTELAR DE LA FEDERACIÓN: 12-6-6014

INFORME: "DESTINO" MARSHALL-OFICINA CENTRAL

Ningún humano ha tenido que decidir el destino de toda la raza humana. Parece precipitado e ingenuo poner nuestras esperanzas en un enorme convoy. Así que, puedo decirlo con entera confianza que hemos garantizado la supervivencia de la raza humana. Hace cuatro meses, en secreto, tres naves espaciales fueron enviadas a diferentes sitios del universo, los bancos de datos de abordo fueron ampliados con casi toda la historia de la raza humana y esa información se dejó allí. Aproximadamente 600 mujeres y 400 hombres dieron su consentimiento, entre ellos varios de nuestros mejores atletas, ingenieros, científicos y humanos genéticamente perfectos. Todo se almacenará en un lugar criógeno durante varios años mientras sus naves automáticas viajan a millones de años luz con un destino programado. Con suficiente abastecimiento para 12 años de supervivencia, herramientas, armas y protección.

La nave espacial DESTINO UNO a la galaxia ANDRÓMEDA 2.700.000 años luz, ETA tardará 132 años.

La nave espacial DESTINO DOS a la Galaxia del sistema ROLTAN, que está a 43.000 años luz, ETA tardará 13 años.

La nave espacial DESTINO TRES al tercer brazo de la GALAXIA L VÍA LACTEA que está a 260.000 años luz, ETA tardará 29 años.

Las controlaremos hasta que se salgan del campo de nuestras pantallas, las transmisiones espaciales de alta frecuencia serán...

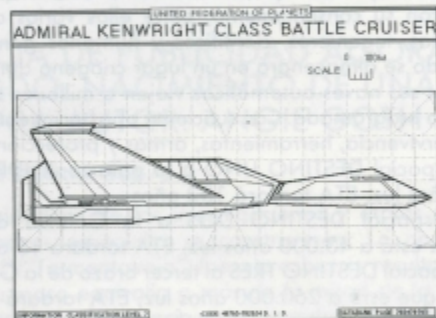
LA FLOTA DE COMBATE DE LA FEDERACIÓN: LOS ÚLTIMOS INFORMES CARECEN DE FECHA NIVEL 27 DE CLASIFICACIÓN SÓLO PARA PERSONAL AUTORIZADO.

La flota de combate de la Federación ha crecido un 600% en los últimos 14 años desde que se conoció la inminencia de Supernova. Las investigaciones y experimentos han estudiado más los avances tecnológicos que la superioridad numérica. El principal objetivo

tecnológico ha sido perfeccionar el guerrero de tipo medio y el pesado crucero. Toda la flota de combate de la Federación está compuesta por más de seis millones de personal y más de nueve mil naves completamente armadas y abastecidas. Los detalles exactos son:

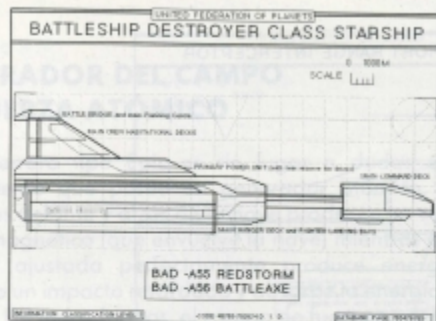
DESTRUCTOR DE LA FLOTA DE COMBATE DE LA FEDERACIÓN:
2 Naves

CRUCEROS PESADOS DE BATALLA:



CLASE ALMIRANTE KENWRIGHT	12 Naves.
CLASE ALMIRANTE RIGBY	8 Naves.
CLASE ALMIRANTE ALLSOPP	5 Naves.
CLASE ALMIRANTE BRACEY	3 Naves. (Reencargado)

DESTRUCTOR Y FRAGATAS DE LA FEDERACIÓN:

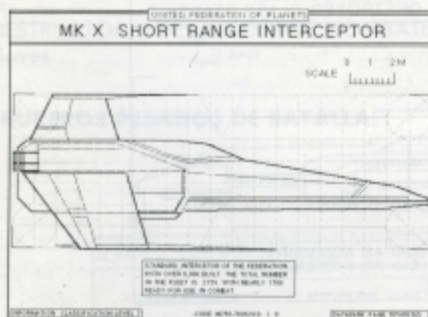


TIPO S.S. HOLLYWOOD
TIPO S.S. WARRIOR
TIPO S.S. OSSICAL
TIPO S.S. INVENCIBLE

42 Naves.
8 Naves.
2 Naves.
4 Naves.

AVIONES DE ATAQUE DE LA FEDERACIÓN (TIPO MKX)

6000+



AVIONES DE ATAQUE CON INTERCEPTORES DE LARGO ALCANCE

80

AVIONES DE COMBATE TIPO EPIC

3

NAVES AUXILIARES DE LA FLOTA

40

SISTEMAS DE ATAQUE Y DEFENSA DEL GUERRERO EPIC Sección 1

SISTEMAS DE DEFENSA

Rayo tractor

Provisto de un mecanismo super conductor llamado NIOBIUM TITANIUM. Tiene una fuerza de 2.900 kilogauss (290 Teslas - campo

de fuerza magnética) y puede coger cualquier objeto a 50 km. El objeto puede ser 32 veces la masa de un Epic y necesitará una velocidad de escape de 300.000 km./seg.

GENERADOR DEL CAMPO DE FUERZA ATÓMICO

El guerrero tipo Epic es sin lugar a dudas el más pequeño combatiente que posee un generador atómico. Dos fuentes de reactores delante y atrás de la nave producen un campo de energía electromagnética (que envuelve la nave) mientras una capa nuclear invisible ajustada perfectamente produce energía de rechazo, evitando un impacto retardado y absorbe la energía de las armas de ataque. De todas formas, el campo de fuerza se debilitará si no cesa un bombardeo continuo. Además, el campo sólo puede evitar la destrucción de las armas de fuego en 7 megatoneladas/m.³.

¡¡AVISO!!

Una vez activado el campo de fuerza tardará de 4 a 6 segundos en llegar al punto de mayor intensidad.

UNIDAD DE DESCONEXIÓN DE LA BATERÍA DE ARMAS

Este mecanismo, cuando es activado, puede anular el combustible, la energía y los sistemas de armas para redirigir toda su potencia hacia las baterías láser. Esto, a su vez, permitirá el accionamiento simultáneo de todos los láser (no los torpedos puesto que cuentan con una fuente de energía independiente). Utilizando la energía de

la batería nuclear se dispone de 10 segundos de fuego con todas las armas en diferentes direcciones sin usar la reserva de energía propia de la nave.

Sección 2

ARMAS RADIOACTIVAS LUMINOSAS NO DIRIGIBLES

Rifle láser

De triple tiro. Este arma (también conocida como la pistola ámbar) utiliza la amplificación de la luz estimulando la emisión de radiación (láser). El rayo láser se enfoca en un cristal ámbar con un líquido frío de nitrógeno, que son los átomos de cromio llevados a un nivel de alta energía para producir una luz amarilla, que sólo puede salir en la dirección deseada. El flash, que dura una milésima de segundo, puede hacer un agujero en un diamante vaporizando hasta 20.000 grados centígrados, producidos por la potencia de 2×10 de 25 fotones.

Los rifles pueden emitir cerca de 400 explosiones de energía por segundo y cada cristal ámbar suministra suficiente energía para más de 60.000 explosiones con un alcance de varios kilómetros. Los rayos resultan casi inofensivos si la gran nave está protegida, pero son mortales para los aviones de caza.

Artillería de protones

Fuego a pares. Es un tipo aéreo standard, un arma de combate aérea para naves espaciales tipo grandes fragatas y para aviones de caza de largo alcance. Puede disparar 80 veces por minuto, pero sólo tiene suficiente fuerza para 120 disparos cada una, con un alcance de 20 kilómetros. El rayo tiene un banco de plasma energético que alimenta a una gran espiral, atacando los protones positivos. En un milímetro cuadrado están concentrados

86.000.000.000.000.000 vatios de energía. El arma tiene más o menos la misma fuerza que un dispositivo de baja energía nuclear de 0,7 kilotoneladas y puede rodear una nave espacial tipo medio con varios disparos en el sitio.

Rayo de ion

Sistema de dos tiros de rayos. Es un rayo con mucha fuerza que ha sido especialmente modificado para encajar en una nave pequeña como se encuentra normalmente en un crucero. El contacto visual directo dañará la retina. Desde la unidad de batería sólo se puede disparar 12 veces. El alcance es de más de 80 km. y tiene una pegada de cerca de un megatón cada vez, suficiente para derribar cualquier nave pequeña o media incluso con sus escudos puestos.

Disparador de neutrones epical

Es el arma láser más poderosa que pueda tener una nave espacial (con la excepción de la nave madre y del nuevo prototipo Warbird II). Una emisión masiva y única de energía con una fuerza de cerca de 100 megatoneladas, podría limpiar nuestra ciudad, una montaña o una nave de un solo disparo. De todas formas, tiene poco alcance, menos de 60 km. El arma se construyó junto con el guerrero tipo Epical. El rayo láser pasa a través de un isótopo epical produciendo un plasma epical casi indestructible deshaciéndose de todos los neutrones y creando un rayo de 5 m. de control anti-materia.

Sección 3

SISTEMAS DE ARMAMENTO DIRIGIBLE Y UNIDADES DE INTELIGENCIA

TORPEDO FOTÓN

Sólo hay cuatro. Es un misil guía sofisticado con un detonador fotón nuclear y una corriente de luz fotón la cual acciona el mecanismo

alta velocidad. Esta corriente de luz proporciona al torpedo un color luminoso. Este puede ser el momento en que el enemigo accione su capa protectora y refuerce el impacto porque es fácilmente visible durante el combate. El dispositivo del torpedo de la nave Epic está sujeto por ocho cabezales múltiples que pueden explotar y además seleccionar diferentes objetivos agrupados cerca. Cada cabezal porta 3 megatoneladas. El torpedo no se desactivará hasta que encuentre y destruya su objetivo.

SISTEMA DE DEFENSA DEL TORPEDO

Este sistema de defensa es exclusivo del avión de caza Epic, el sistema dispara múltiples torpedos azul brillante simultáneamente en cuatro direcciones diferentes.

DISPOSITIVO ANTIMATERIA ACCIONADOR DE COBALTO DEL DIA DEL JUICIO FINAL

El diseño de este arma realizado por el Consejo de la Federación data de hace sólo 15 años y se ha construido recientemente. Los experimentos de control han demostrado resultados devastadores. Su magnitud de tiro es de escala diez; una explosión nuclear de 1.000.000 de megatoneladas. El alcance de la ráfaga excede los 200.000 kilómetros, suficiente para barrer un planeta entero y sus lunas. El mecanismo crea una reacción nuclear dentro de una reacción nuclear. Las partículas de cobalto son destruidas por una explosión de hidrógeno, el átomo de cobalto entonces se divide en un billonésima de segundo. El nivel de energía de la detonación de hidrógeno aumenta por un factor de un millón. El cobalto entonces retorna a su anti-materia y todo lo que haya en 200.000 km. es destruido.

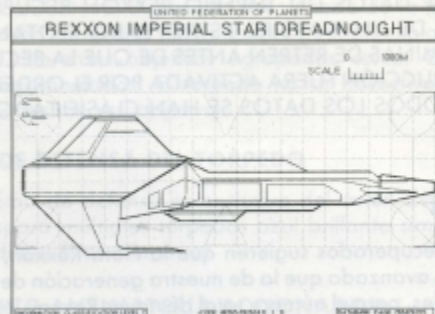
DOCUMENTO DE MAXIMA SEGURIDAD VERTICAL - VISITA RESTRINGIDA

BANCO DE DATOS DEL IMPERIO REXXON RECUPERADO DE LOS RESTOS DE UN WARBIRD ESTROPEADO FLOTANDO EN EL CAMPO DE MINAS DE RETREN ANTES DE QUE LA SECUENCIA DE AUTO DESTRUCCIÓN FUERA ACTIVADA POR EL ORDENADOR DE ABORDO, TODOS LOS DATOS SE HAN CLASIFICADO EN EL NIVEL 7+.

RESUMEN

Los datos recuperados sugieren que la Flota REXXON, es técnicamente menos avanzada que la de nuestra generación de aviones de caza espaciales, pero el número total de naves REXXON les suministra una gran ventaja en el combate de arena. Los equipos de análisis estadístico de la Federación predicen que los pilotos de la Federación necesitarán destruir OCHO (8) aviones de caza espaciales por cada pérdida de UNA (1) nave de la Federación. Una variedad de simulaciones de combate ha dado como resultado una media de muertes seguras de 5 a 1 a favor de la Federación. De todas formas estos datos no son suficientemente válidos para predecir la total victoria. Además, los resultados del combate simulado no tienen en cuenta la dificultad de la protección del avión de caza de la flota a través de varios miles de kilómetros en espacio abierto. No olvidemos, que esta operación no es una lucha de gladiadores contra una misión de lucha. Las naves convoy atacarán fácilmente a los aviones de caza enemigos.

LA FLOTA ENEMIGA



NOMBRE: MOTHERSHIP (NAVE NODRIZA)
ORIGEN: MUELLE ESPACIAL TARRUN, TARRUN
TIPO: ACORAZADO ESPACIAL DEL IMPERIO REXXON
NÚMERO: DOS NAVES (MAS OTRA EN CONSTRUCCIÓN)
DIMENSIONES: 26.000 × 15.000 × 10.000 UNIDADES MÉTRICAS
DESPLAZAMIENTO
VACÍO: 47.000 TRILLONES DE TONELADAS
MÁXIMO: 52000 TRILLONES DE TONELADAS
MASA CRÍTICA: 686.000.000 TONELADAS POR METRO CUADRADO

MAQUINARIA:

DOS CORRIENTES IÓNICAS DE VULVAS PRODUCIENDO 7.988.828 TRILLONES DE TONELADAS DE EMPUJE

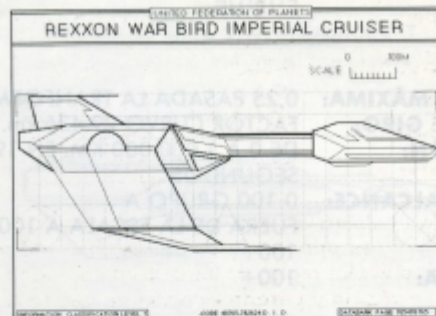
EJECUCIÓN

VELOCIDAD MÁXIMA: 0,25 PASADA LA TRANSFORMACIÓN
ÁNGULO DE GIRO: FACTOR CURVO 29.436 km.
ACELERACIÓN: DE 0 A 1.000.000 KM. EN 19.371 SEGUNDOS
ESCALA DE ALCANCE: 0-100 GRUPO A
POTENCIA: FUERA DE LA ESCALA A 100+
COMBATE: 100+
RESISTENCIA: 100+

ARMAMENTO: Están clasificados en unos 1.200 baterías láser aproximadamente. Tiene un sistema de torpedo de fotón de largo alcance, desactivadores de neutrones de 12 Kalinhar y dos armas iónicas. Posible arma tipo anti-materia. Dos grupos de aviones de caza de legionarios temibles, comprendiendo 800 aviones de caza, 12 Fragatas y Warbirds. Provisto de protección atómica delantera y trasera.

TRIPULACIÓN: 430.000 UNIDADES REXXON, 200.000 TROPAS TEMIBLES.

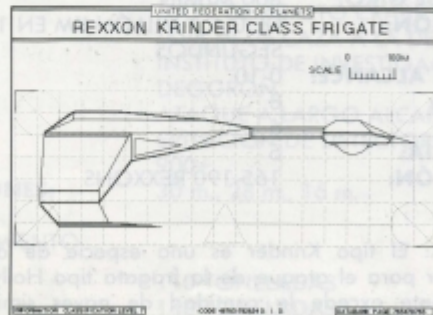
HISTORIA: El enemigo tipo nave nodriza espacial "Kenon" y "Martor" son los nombres de dos legendarios semidioses REXXONS de la antigua historia REXXÓNICA. Las dos naves tienen ahora 80 años y han impuesto las reglas del Imperio REXXON a través del espacio con naves que hacen viajes de reconocimiento por el Imperio REXXON durante 20 años, ya que cada nave está provista de todo y tiene ciudades espaciales dentro de ellas con cerca de dos terceras partes de un millón de REXXON a bordo.



NOMBRE: REXXON WARBIRD
ORIGEN: CENTRO INDUSTRIAL DE LIZAR
TIPO: CRUCERO IMPERIAL
NÚMERO: NOVENTA NAVES (MAS DIEZ EN CONSTRUCCIÓN)
DIMENSIONES: 600 x 400 x 190
DESPLAZAMIENTO
VACÍO: 4,6. TRILLO TONELADAS
MÁXIMO: 5,3. TRILLO TONELADAS
MASA CRÍTICA: 4.095 TRILLO TONELADAS
MAQUINARIA: UN RAYO IÓNICO ÚNICO CON DOS CILINDROS PRODUCE 18 MILLONES DE TRILLO TONELADAS DE EMPUJE

VELOCIDAD MÁXIMA: 0,45 PASADA LA TRANSFORMACIÓN
ÁNGULO DE GIRO: 1,2, KM-MIN.
ACELERACIÓN: DE 0 A 1 MILLÓN DE KM. - 9.28591 SEGUNDOS.
ESCALA DE ALCANCE: 0-100
POTENCIA: 20+
COMBATE: 60+
DURACIÓN: 60+
TRIPULACIÓN: 850 REXXONS.

HISTORIA: La primera vez que se vio fue hace treinta años. Ahora son los trabajadores principales de las Legiones Terribles de la REXXON, imponiendo las reglas de los REXXON por todo el imperio. Warbird es una rápida y pesada estación de guerra blindada que fácilmente aventaja a los cruceros de similar tamaño de la Federación en términos de potencia de tiro.



NOMBRE: TIPO KRINDER
ORIGEN: CAMPOS INDUSTRIALES DE TARAGAN
TIPO: FRAGATA DE ATAQUE DE LARGO ALCANCE
NÚMERO: 214 NAVES
DIMENSIONES: 125 × 80 × 45

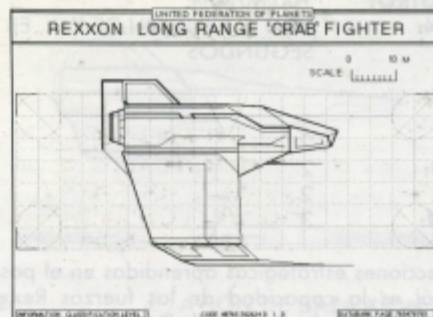
DESPLAZAMIENTO

VACÍO: 26.000 TONELADAS
MÁXIMO: 28.000 TONELADAS
MASA CRÍTICA: 168 TRILLO TONELADAS
MAQUINARIA: PRODUCE CONDUCCIÓN A PROPULSIÓN MAGNETO 3.000

EJECUCIÓN

VELOCIDAD MÁXIMA: 0,35 PASADA LA TRANSFORMACIÓN
ÁNGULO DE GIRO: 800 M/MIN
ACELERACIÓN: DE 0 A 1 MILLÓN KM EN 16.7102 SEGUNDOS
ESCALA DE ALCANCE: 0-10
POTENCIA: 8
COMBATE: 6
RESISTENCIA: 5
TRIPULACIÓN: 165-190 REXXONS

HISTORIA: El tipo Krinder es una especie de disparador y manipulador para el ataque de la fragata tipo Hollywood, pero numéricamente excede la cantidad de naves similares de la Federación por un factor de tres. Proviene de los destructores espaciales antiguos del último siglo, pero con un incremento de armas y de armaduras.



NOMBRE: NAVE DE ASALTO CRABLÍTICA (AVIÓN DE CAZA A LA DERIVA)
ORIGEN: INSTITUTO DE INVESTIGACIONES DEGGRON
TIPO: ATAQUE A LARGO ALCANCE Y EVITACIÓN DE DETECTORES
NÚMERO: 900+
DIMENSIONES: 30 m., 28 m., 16 m.

DESPLAZAMIENTO

VACÍO: 110 TONELADAS
MÁXIMO: 140 TONELADAS
MASA CRÍTICA: 12 TRILLONES DE TONELADAS
MAQUINARIA: TRAGINOWA utiliza combustible atómico

POTENCIA

COMBATE:	2
ARMAMENTO:	2
RESISTENCIA:	1
TRIPULACIÓN:	1

HISTORIA: Es un formidable perro de pelea. En gran número son efectivos, por lo que los REXXONS pueden revisar onda tras onda las formaciones de ataque en un asalto. Este potencial mixto puede invalidar muchas naves espaciales debido a su gran número.

SISTEMAS DE DEFENSA DEL CAMPO DE LOS REXXON

Los siguientes datos excluyen todos los sistemas de armas de bajo nivel, pues no suponen ningún tipo de amenaza al combatiente Epic.

NOMBRE:	T-99 BATALLA AMTRAX
TIPO:	NAVE DE ATERRIZAJE BLINDADA

DESCRIPCIÓN: Tractor de tierra muy grande con más de 200 m. de longitud y 150 m. Está fuertemente armado con un revestimiento completo defensivo. Consta de armas láser de corto alcance delante y detrás y un gran número de lanzadores de misiles. Normalmente se encuentra en situaciones hostiles. Se ha modificado un poco, como la minería y la labor de construcción.

NOMBRE:	MIUZ - P65 SISTEMA LÁSER DIRIGIBLE
TIPO:	SISTEMA DE BATERIA LÁSER INFRA-ROJO DIRIGIBLE

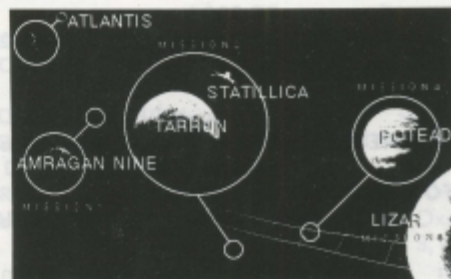
DESCRIPCIÓN: Es un láser normal de baja energía, con gran capacidad de penetración en el armamento standard, aunque es fácilmente repelido por los Detectores Epical. Varios golpes directos pueden resultar peligrosos si los detectores no funcionan.

NOMBRE: TIPO:

MIUZ - P1 ARMA DIRIGIBLE
ARMA ANTIDESLIZANTE DE ALTA ALTITUD

DESCRIPCIÓN: DIRIGIDO POR UN ORDENADOR LÁSER FOTO-TÓNICO DE UN SOLO DISPARO. Un golpe directo podría destruir cualquier nave sin protección. El P1 es mucho más potente que el P65 y debe ser tratado con mucho cuidado y respeto.

SECCIÓN DE INFORMES DE LA FEDERACIÓN 45679214-4658 PLANETOIDES



Esta sección informativa suministra datos de todos los planetoides conocidos. LOS SIGUIENTES PLANETOIDES ESTARÁN EN LA TRAYECTORIA PROPUESTA PARA LA FLOTA, TAMBIÉN SE INCLUYEN LOS DATOS DE LA DEFENSA REXXON.

ÚLTIMOS INFORMES ACTUALIZADOS DE ESTE PLANETOIDE SON:

20 de diciembre de 19119

NOMBRE:	AMRAGAN NUEVE
LOCALIZACIÓN:	En la Galaxia local CELESTE, cuadrante 12b, sistema BOURDINAMIC.
TIPO:	Clase M (Tipo terraqueo de mantenimiento de vida)
ESTRELLA PADRE:	LEX MENOR
DISTANCIA DEL SOL:	196,46 millones de km.
AÑO:	1,46
PERÍODO DE ROTACIÓN:	28 horas
NÚMERO DE LUNAS:	Ninguna
FUERZA DE GRAVEDAD:	0,91
DIÁMETRO:	19,389 km.
GASES ATMOSFÉRICOS:	Nitrógeno 63%, Oxígeno 29%, otros 8%
ALCANCE DE LA TEMPERATURA:	—15 A +61 centígrados
ZONAS DEL PLANETOIDE:	Planeta estéril y seco, poca precipitación
PRINCIPAL FORMA DE VIDA:	Indígenas KRANIEN Vertebrados - IQ 50
POBLACIÓN:	Insignificante (menos de un millón)
NIVEL TÉCNICO GENERAL:	Nivel 3
CLIMA POLÍTICO:	Regidos por el Imperio Rexxon

DESCRIPCIÓN: Un planeta primitivo situado en el punto más alejado del Imperio Rexxon debido a su localización también de gran importancia estratégica forma parte de la compleja red de defensa de los Rexxon. Los Rexxon se hicieron con el dominio hace

80 años sin ninguna oposición. Los habitantes locales fueron obligados a producir armas. Los Rexxons construyeron una estación de seguimiento enorme la cual se ha convertido ahora en una pieza esencial del Control Espacial, observando el espacio a través de varios años luz. Se cree que en el territorio colonizado se está haciendo en estos momentos un Escuadrón Espacial Destructivo para las bases locales espaciales.

ÚLTIMO INFORME ACTUALIZADO DE ESTE PLANETOIDE:

24 de noviembre de 19119

NOMBRE:	TARRUN
LOCALIZACIÓN:	Galaxia Local CELEST, CUADRANTE 41 C, Sistema Alta Rec.
TIPO DE SISTEMA:	Clase MA (semi mantenimiento de vida por medios artificiales)
ESTRELLA PADRE:	UNA HYDRA
DISTANCIA DEL SOL:	203,9 millones de km.
AÑO:	86 días
PERÍODO DE ROTACIÓN:	74 horas
NÚMERO DE LUNAS:	Una (STATILICA)
FUERZA DE GRAVEDAD:	1,47
DIÁMETRO:	32.452 km.
GASES ATMOSFÉRICOS:	Nitrógeno 73%, Oxígeno 9%, Dióxido de Sulfuro 3,1%, Dióxido de Carbono 5%
ESCALA DE TEMPERATURA:	—15 a 68° C
ZONAS DEL PLANETA:	Regiones polares suaves, zonas de temperaturas tormentosas con un gran alto nivel de polución (lo que más problemas tiene con efecto invernadero)

FORMA DE VIDA PRIMITIVA: Ninguna vida indígena

POBLACIÓN: Mano de obra emigrante (175 millones aproximadamente)
NIVEL TECNOLÓGICO: Grado 9
CLIMA POLÍTICO: Ninguno, controlado por el Imperio REXXON

DESCRIPCIÓN: Un grave problema de polución atmosférica causado por la producción en las fuentes de combustible para los REXXON en los últimos 200 años. TARRUN estaba deshabitado hasta el descubrimiento de estas vastas fuentes de combustible. Un gran número de esclavos BALKAN trabajan en penosas condiciones y con un gran alto índice de mortandad.

ÚLTIMO INFORME ACTUALIZADO DE ESTE PLANETOIDE:

15 de enero de 19120

NOMBRE: STATILICA
LOCALIZACIÓN: Galaxia Local CELEST, CUADRANTE 41 C, Sistema Alta Rec.
TIPO: Clase MR (mantenimiento de vida por medios artificiales) sólo hay una luna en el Planeta TARRUN
ESTRELLA PADRE: UNA HYDRA
DISTANCIA DEL SOL: 205,9 millones de km +—600.000 km.
 86 días
AÑO:
PERÍODO DE ROTACIÓN (AL DÍA): 18,5 horas
NÚMERO DE LUNAS: N.A.
FUERZA DE GRAVEDAD: 0,71
DIÁMETRO: 5.756 km.
GASES ATMOSFÉRICOS: Nitrógeno 82%, Sulfuro 8%, Oxígeno 6%, Dióxido de Carbón 4% (helado), Viredie I, 1%

ESCALA DE TEMPERATURA: —125 a —14 C
ZONAS DEL PLANETA: Planeta con carbón helado, no hay zonas de temperatura
PRINCIPAL FORMA DE VIDA: No existen indígenas en este planeta
POBLACIÓN: Mano de obra de emigrantes, 21 millones
NIVEL TECNOLÓGICO: 8
CLIMA POLÍTICO: Unido a TARRUN (Régimen REXXON)

DESCRIPCIÓN: ¡Una utopía geológica! Este pequeño planeta contiene abundantes minerales preciosos, minas y cristales y está siendo explotado a gran escala por los REXXONS, Orthbrals (joyeros del ártico) y un gran número de pandillas de los Balcanes. La luna está deshabitada y es estéril poseyendo grandes caminos del planeta excavados.

ÚLTIMO INFORME ACTUALIZADO DE ESTE PLANETOIDE:

NOMBRE: POTEAD (Poteadcaquanous Verguma-nombre REXXON)
LOCALIZACIÓN: Galaxia Local Celest, Cuadrante 64G, Sistema Lizar Planeta Séptimo
TIPO: Clase NN (No existe vida indígena en el planeta)
ESTRELLA PADRE: RANDOM
DISTANCIA DEL SOL: 3,5 billones de km.
AÑO: 91,7 años
PERÍODO DE ROTACIÓN (AL DÍA): 4,3 horas
NÚMERO DE LUNAS: Ninguna
FUERZA DE GRAVEDAD: 5,6 + — 3,6 en las regiones polares
DIÁMETRO: 38.254 km.

GASES ATMOSFÉRICOS: Hidrógeno 98%, restos de metales
ESCALA DE TEMPERATURA: —120 a —160° C
ZONAS DEL PLANETA: Ninguna. El planeta está recubierto por una densa y turbulenta nube de hidrógeno líquido a alta altitud.

PRINCIPAL FORMA DE

VIDA: Ninguna
POBLACIÓN: 1200 Rexxons asentados aquí
NIVEL TECNOLÓGICO: Ninguno
CLIMA POLÍTICO: Ninguno

DESCRIPCIÓN: Un planeta hostil que los Rexxon llamaron un día Verguma (una referencia personal a la falta de energía o vida, comparable a la referencia humana del infierno). Es el planeta más grande y alejado del Sistema Lizar. Un enorme planeta rojo con una violenta y mortal atmósfera. Debido a la rapidez de su rotación su fuerza de gravedad es casi 10 veces la de la Tierra. Las poderosas corrientes de gases en la parte alta de la atmósfera causan ciclones y nubes en forma de ondas líquidas. Mientras que por debajo es una zona relativamente tranquila durante varios kilómetros, por encima de la sólida superficie del planeta.

ÚLTIMOS INFORMES ACTUALIZADOS DE ESTE PLANETOIDE DESCONOCIDOS HASTA AHORA:

NOMBRE: GRAN LIZAR
LOCALIZACIÓN: Galaxia Local Celest, cuadrante 64G, Sistema Lizar cuarto Planeta
TIPO: Clase M (mantiene vida propia)
ESTRELLA PADRE: RANDOM
DISTANCIA DEL SOL: 139,34 millones de km.
AÑO: 0,89
PERÍODO DE ROTACIÓN (AL DÍA): 29,5 horas

NÚMERO DE LUNAS: Ninguna
FUERZA DE GRAVEDAD: 1,25
DIÁMETRO: 19.945 km.
GASES ATMOSFÉRICOS: Oxígeno 24%, Nitrógeno 74%
ESCALA DE TEMPERATURA: —15% a +55° C
ZONAS DEL PLANETA: Polar, Tropical, zonas desérticas, un planeta cálido y húmedo.

PRINCIPAL FORMA DE

VIDA: REXXON
POBLACIÓN: 3,9 billones
NIVEL TECNOLÓGICO: 10+
CLIMA POLÍTICO: Totalitario. Gobierna el Emperador Vorgan

DESCRIPCIÓN: El tercer planeta más grande del sistema Lizar. Se encuentra entre dos planetas Trigar y Omirex y es el planeta hogar de la Civilización Rexxon. Ha sido transformado gracias a un sofisticado y alto nivel tecnológico contando con enormes centros de población. Todavía tiene zonas de densa vegetación con un paisaje parecido al de la Tierra en el periodo de Jurassic, hace 300 millones de años.

RESUMEN DE LA MISIÓN ALTO SECRETO

MEMO SECRETO AL JEFE DE GUERRA, EL ALMIRANTE AJAX, NAVE REDSTORM

Las siguientes misiones han sido planeadas utilizando el ordenador Rxt 1000 para estudiar cada una por separado, estas misiones son fundamentales para la seguridad de la flota de la Federación. Algunas de ellas pueden parecer que no "responden" a las grandes demandas ejercidas al piloto, pero una simulación repetida predice

un 2,7854 por ciento de probabilidades de que todas las misiones triunfen... Tres tipos de aviones de caza Epic están disponibles, y si alguno resulta destruido los otros dos permanecerán ahí. Con las tres naves disponibles tenemos una de 10 posibilidades de ganar.

— Sólo para el Comandante de los Aviones de caza Epic. Nivel de clasificación 24; tiempo exacto de partida y día para seguir. Comienza a las cero horas desde ahora.

MISIÓN NÚMERO: 1

NOMBRE DE LA MISIÓN:

Breakthrough (Ruptura)

OBJETIVO

UNO: Crear un paso libre a través del cinturón de minas de Zionia, la frontera con el Imperio REXXON. Coger y destruir a todos los aviones de caza enemigos antes de que se detecte su presencia.

DOS: Actuar directamene sobre Amragan Nueve y destruir el principal objetivo de la estación de seguimiento espacial en 122 segundos al entrar en la atmósfera del planeta.

LOCALIZACIÓN Y MAPA: La estación de seguimiento está localiza en el sector ynj-836???? visible a 400 km.

ARMAS Y PROVISIONES: Sólo pueden utilizarse las armas standard láser para reducir la consumición de combustible y también para incrementar la ejecución en unas condiciones atmosféricas. Una pistola de rayo también servirá para almacenar combustible a lo largo de la trayectoria programada.

OBJETIVO DE LA MISIÓN: Esta misión es fundamental para escapar de Supernova. Estamos en uno de los lugares más remotos de la galaxia, lejos de la flota REXXON junto a Anchor, el lugar de la Federación más cercano al Imperio REXXON. El enemigo ha cometido un grave error creyendo que la zona, que tomará la flota, es intransitable debido al gran cinturón de minas de las proximidades y

al scanner automático de largo alcance localizado en Amragan Nueve. Han dejado el scanner relativamente indefenso. Los REXXONS además han oteado un punto blanco en su campo de defensa. Cada 42 días, Amragan Nueve se mueve debajo de Amragan Ocho y se produce un eclipse solar. Así que durante 421 segundos la estación de seguimiento está a oscuras y no puede ponerse en contacto con el resto del Imperio REXXON. Un pequeño guerrero puede destruir la estación de seguimiento antes de que termine el eclipse y crear un camino para la flota para pasar a salvo sin ser detectados por el enemigo. El fracaso de la destrucción de la estación de seguimiento provocaría una respuesta masiva de los REXXON que encontrarían fácilmente la flota de civiles antes de que pudieran llegar al espacio.

DEFENSAS REXXON/FORTIFICACIONES/ESCUADRONES: Los datos de asalto del planeta y las posibles defensas REXXON: las últimas noticias del servicio de inteligencia sugieren que la séptima flota de Guerra Strarous está haciendo un viaje de Reconocimiento por este sistema. Todo su potencial consiste en tres escuadrones de aviones de caza y dos comandos Warbirds con una Fragata de escolta. Consta también de un sistema defensivo de artillería de iones aéreos. Posiblemente además tenga un generador de fuerza de campo alrededor de la estación de seguimiento y un generador principal del campo de fuerza.

TIEMPO: 34 HORAS Y 30 MINUTOS.

MISIÓN NÚMERO: 2

NOMBRE DE LA MISIÓN: Wipeout (Limpieza)

OBJETIVO

UNO: Destruir la unidad de procesamiento central (o) los cuatro puertos intergalácticos espaciales del centro industrial de Tarrun.

DOS: Obligar a las complejas mineras de la Luna y Statillica a concentrar todo su poder en el conducto principal de la Mina en las

entradas y en el grupo de puertos y muelles espaciales en la zona central del planeta.

ARMAS Y PROVISIONES: Dos cañones láser T40, una unidad de rayo tractor, una nueva arma ajustada que es una pistola de doble fotón muy poderosa.

OBJETIVO DE LA MISIÓN: Tarrun es el planeta más industrializado del Imperio Rexxon, con una gran producción de aviones de caza enemigos y de sistemas de defensa. De todas formas el principal uso de Tarrun es la producción de cristales brinzertrónicos utilizados por la flota Rexxon para engrosar su capacidad. La destrucción de estos lugares de producción quitarán a los Rexxons sólo una fuente de cristal, de esta manera los previene, a largo plazo, comprometerse con la flota de la Federación a través del universo, hasta que sus almacenes estén repuestos.

DEFENSAS PROBABLES DE LOS REXXON/FORTIFICACIONES/ESCUADRONES: Enormes campos de baterías alrededor de todo tipo de instalaciones claves y facilidades incluyendo múltiples torreones láser e instalaciones de misiles dirigibles. ¡Aviso! Varios intentos de los escuadrones de aviones de caza enemigos se basaron en el CPU en Tarrun y en los puertos espaciales, esperándose 30 bandas más en Tarrun y Stallica.

TIEMPO: 37 HORAS 12 MINUTOS.

MISIÓN NÚMERO: 3

NOMBRE DE LA MISIÓN: Glory (Gloria)

OBJETIVO

Una Legión de Ataque Rexxon se ha agrupado alrededor de la salida del enorme planeta Eian y ahora se dirige a Tarrun. Esta fuerza puede no ser suficientemente grande para destruir la flota por sí sola, pero las tácticas predican que harán lo máximo que

posible para detener a la flota de la Federación. Se dará protección de prioridad a las siguientes naves:

- Naves de producción Agrícola y de Comida.
- Tanques de combustible y Cargas de Minerales.
- A la nave principal de artillería "Marte".

Si los Rexxon ya han recibido información de Amragan Nueve entonces este ataque puede atraer a la mayoría de la flota de combate Rexxon.

ARMAS Y PROVISIONES: Todas las armas, asequibles y preparadas a esta hora.

OBJETIVO DE LA MISIÓN: Después del asalto al centro industrial en el sistema solar de Tarrum, la flota no podrá protegerse hasta que salga del sistema, siendo vulnerables a un ataque durante 3 horas. El control de la misión de la Batalla Axe ha interceptado transmisiones de la flota Rexxon.

REUNIÓN DE EMERGENCIA DEL CONSEJO DE LA FEDERACIÓN DE LA BATALLA DE AXE.

ESTE ATAQUE MUESTRA LO VULNERABLE QUE ES LA FLOTA DE LOS CIVILES, VARIOS MILES DE PERSONAS HAN PERDIDO LA VIDA Y EL ENEMIGO ACABA DE EMITIR UN ATAQUE A GRAN ESCALA SOBRE NOSOTROS.

EL COMANDANTE AJAX HA PRESENTADO ESTA PROPUESTA AL CONSEJO.

En vista del empeoramiento de la situación, con las fuerzas Rexxon conocedoras de nuestra posición y quizás de nuestro rumbo, la flota se enfrenta al mayor peligro desde que entró en territorio Rexxon. Nuestros escuadrones de combate han sufrido mucho intentando proteger las naves civiles, expuestas a la amenaza de ser interceptadas por los Rexxon. Creo que no podemos garantizar la seguridad de la flota civil con la gran cantidad de aviones de caza enemigos aproximándose hacia nosotros. Por lo tanto, propongo un plan al consejo.

Propongo que la flota de combate atraiga la atención del enemigo apartándole de la flota del convoy. Muchos de nuestros aviones de caza y fragatas se han perdido intentando defender la flota. No están diseñadas para defender, pero sí para atacar, con su doble ventaja de velocidad y sorpresa. Es mi intención emprender la ofensiva contra el centro del Imperio Rexxon utilizando escuadrones de combate para lanzar una explosión decisiva a las fuerzas Rexxon.

El objetivo de la flota de la Federación y de sus naves es dejar a la flota civil con la defensa imprescindible, cambiando el curso hacia el principal lugar de Rexxon, Lizar. Según los informes, la flota enemiga está cerca de Torky Cinco, a poca distancia de la flota civil. Si aplicamos una atrevida maniobra rumbo al sistema Lizar para provocar un asalto al alto comando Rexxon, seguro que ordenan a la Flota de Batalla Rexxon que regrese para ayudar a su planeta madre. El sistema solar Rexxon ha sido dejado relativamente indefenso ya que el ataque había, más bien, sido considerado improbable. Este será el fallo de los Rexxon. Por lo tanto, la flota civil podrá escapar al espacio en cuanto los enemigos reúnan todas sus fuerzas contra la flota de combate. Miembros del consejo, el plan que les presento, se lo garantizo, es una aventura muy arriesgada. La conclusión de cualquier acción puede resultar la total aniquilación de la flota de combate de la Federación. De todas formas, también dará tiempo a 60 millones de personas a escapar de la ira de Supernova y del Imperio Rexxon hacia el espacio.

MISIÓN NÚMERO: 4

NOMBRE DE LA MISIÓN: Blast (Explosión)

OBJETIVO

Neutralizar el cañón Magma del planeta Potead, el séptimo planeta del sistema Lizar.

LOCALIZACIÓN Y MAPA: El cañón está situado en una cadena

de volcanes al borde del Mar Hidrógeno, a 3,254 kilómetros al noreste de la línea de flotación de tu planeta.

ARMAS Y PROVISIONES: Te darán una nueva arma para esta misión: Una Metralleta de Neutrones Epical, con capacidad de perforar 200 metros en gruesas paredes de titanio y en media montaña.

OBJETIVO DE LA MISIÓN: El infame Magma Cannon es quizás una de las mayores hazañas de ingeniería de la Construcción Corp. de los Rexxon, diseñada como parte de un anillo de defensa interno para el planeta capital de Lizar. Una enorme cúpula de 14 km. de altura sobresale por encima de una gran cadena de montañas volcánicas. Dentro hay una pistola enorme de electrones apuntando hacia lo alto de la atmósfera del planeta. El Magna Cannon vive de la profunda energía entre el corazón del planeta produciendo suficiente potencia de esta poderosa planta natural para generar un rayo de novena escala. Hacer un agujero en la densa atmósfera, salir al espacio cruzando el sistema solar Lizar, y disparar al objetivo con varios miles de megatones que ningún avión de caza pueda repeler. Esta monstruosa arma puede barrer la Flota de Combate de la Federación antes de que alcance el sistema solar Lizar a no ser que un escuadrón de ataque conducido por un avión de caza Epic aniquile al Magma Cannon antes de que la flota se ponga a su alcance.

DATOS DEL ASALTO AL PLANETA: Potead es inaccesible para naves convencionales. El Guerreio Epic tendrá que volar en la baja atmósfera utilizando todas las modalidades de vuelo. Su fuerza de gravedad arrastrará a la nave a 8.000 km. a la densa atmósfera alcanzando temperaturas de 100.000° C. Todos los aterrizajes de los Rexxons se han hecho protegidos por Cohetes programados y precisando la trayectoria al punto de destino. Al principal ordenador del avión de caza Epic se le asignará una ruta similar.

DEFENSAS PROBABLES REXXON/FORTIFICACIONES/ESCUADRONES: Debido a las difíciles condiciones atmosféricas ninguna avión de caza Rexxon trabaja en este ambiente hostil, así que las

principales defensas Rexxon se basan en varios sistemas de defensa aéreos incluyendo múltiples cohetes y baterías láser. El planeta además cuenta con una legión terrible de Aviones de caza Amtrak que estarán siempre presentes alrededor de las proximidades de Magma Cannon. Después de esta misión, se espera que los Rexxons organicen una enorme ofensiva contra la Flota de Combate. En ese momento estaremos a sólo 700 millones de km. de Lizar. Todos los aviones de caza estarán en alerta roja en cuanto se aniquile a la Magma Cannon.

MISIÓN NÚMERO: 5

NOMBRE DE LA MISIÓN: Galactic Storm
(Tormenta galáctica)

OBJETIVO

Neutralizar las fuerzas que permanecen en el espacio de la flota de combate de la región de Lizar.

LOCALIZACIÓN Y MAPA: Galaxia Local Celest, cuadrante 64 G.

ARMAS Y PROVISIONES: Dependientes de los almacenes.

OBJETIVO DE LA MISIÓN: Se sabe por adelantado que después del asalto al Planeta Potead todas las fuerzas regionales sufrirán cambios y se agruparán en nuestra ruta a Lizar. La flota de combate encontrará a un número considerable de Warbirds Rexxon, Fragatas y un gran número de aviones de caza solitarios (por ahora no podemos saber su número exacto). Se cree que también utilizarán en esos momentos a los Guardas Imperiales. Estos son los aviones de caza espaciales de élite que protegen al Consejo Rexxon y que han mantenido la tradición de "indestructibilidad" a lo largo de los últimos 100 años. La flota de combate organizará una asalto sobre la principal flota enemiga con el avión de caza tipo Epic y tres escuadrones de naves espaciales organizarán tres ataques al flanco

enemigo. Los cruceros de la Federación se encargarán de los Warbirds. Toda la artillería se concentrará en aniquilar las naves madre enemigas. Tendremos que eliminar a más de un 60% del enemigo para asegurar el éxito final.

DEFENSAS PROBABLES REXXON/FORTIFICACIONES/ESCUDRONES: El enemigo eliminará a todo avión espacial accesible en el sistema solar. Los análisis sugieren que el número combinado de aviones de caza enemigos puede exceder los 100+, los detectores de largo alcance 40+, y las Fragatas y Warbirds 10+.

AVISO: La flota espacial del enemigo puede cogernos en este punto. El tiempo es esencial. Para asegurarnos el éxito tenemos que eliminar rápidamente la flota espacial regional del enemigo, antes de que llegue la principal flota de combate Rexxon.

MISIÓN NÚMERO: 6

NOMBRE DE LA MISIÓN: Retalliator
(Contraataque)

OBJETIVO

Como efecto final y para aniquilar al Centro de Mando del Gran Imperio Rexxon y el complejo Gobierno del Gran Lizar.

LOCALIZACIÓN Y MAPA: El Centro de Mando del Imperio Rexxon está localizado en la céntrica ciudad de Lizarico. El objetivo es fácilmente identificable, ya que todas las vías de comunicación de las ciudades tienen su origen en este céntrico lugar.

ARMAS Y PROVISIONES: Dependen de los almacenes.

OBJETIVO DE LA MISIÓN: Para asegurar una rápida y total aniquilación del comando enemigo y de todo su gobierno se prevé una larga lucha con los Rexxon extendiéndose el conflicto a través del golfo del universo. Cuando la raza humana se establezca en Ulises VII, existirá un nuevo orden en la galaxia, ya que la raza humana propondrá una vida más tranquila.

DEFENSAS PROBABLES REXXON/FORTIFICACIONES/ ESCUADRONES:

DESCONOCIDAS EN ESTE PUNTO.

MISIÓN NÚMERO: 7

NOMBRE DE LA MISIÓN: Mother of wars
(Guerra Madre)

OBJETIVO

Salvar a la raza humana de la total destrucción en el conflicto más largo conocido en la historia.

LOCALIZACIÓN Y MAPA: Las Grandes Lunas de Hydradan a 12 billones de km. cósmicos al este de Lizar.

ARMAS Y PROVISIONES: Dependen de los almacenes.

OBJETIVO DE LA MISIÓN: La llegada del enemigo es inminente. La fuerza combinada de batalla de 7 ejércitos a través de todo el Imperio REXXON han juntado fuerzas para liquidar a las de la Federación por un factor de 3, capitaneados por dos acorazados enormes REXXON y sus naves de ataque. No esperamos la victoria, pero quizás esta arriesgada batalla salve los remanentes de la flota humana que hayan pasado a salvo a través de la zona de guerra tórrida. Quizás en el futuro los hombres no olvidarán esta batalla.

DEFENSAS PROBABLES REXXON/FORTIFICACIONES/ESCUADRONES:

2	Acorazados Imperiales
40	Warbirds REXXON
140	Fragatas de combate
200	Detectores de largo alcance
1.000+	Detectores de corto alcance

Misión provisional; resultado triunfal de la "Guerra Madre"

MISIÓN NÚMERO: 8

NOMBRE DE LA MISIÓN: "The new order"
("La nueva orden")

OBJETIVO

ESCOLTAR Y PROTEGER LA FLOTA HUMANA EN LA RUTA DE HUIDA DEL IMPERIO REXXON

GLOSARIO DE TERMINOS

MAGNITUD

Una medida de luminosidad estelar y la escala de las armas destructivas.

TRILLONES DE TONELADAS

Esta unidad se utiliza para describir la masa relativa de un objeto en el espacio. Un trillón de toneladas es igual a 100.000 toneladas métricas (Escala Terráquea)

TRANSFORMACIÓN

Es el nivel de velocidad de o por debajo de la velocidad de la luz. La velocidad absoluta de cualquier cosa no puede superar los 0,99 de transformación o el universo se tornaría en una anti-materia y, en ese caso, dejaría de existir.

FOTÓN

Una unidad de medida de la intensidad de la luz.

PLASMA

El cuarto estado de la materia es la forma que toma el rayo de energía.

PROTÓN

Una unidad de electricidad positiva encontrada en el núcleo de los átomos.

DISPOSITIVO DE COBALTO

Arma del día del Juicio Final.

VELOCIDAD DE LA LUZ

299.734 km. por segundo (aproximadamente).

UN AÑO LUZ

La distancia que tarda un rayo de luz en hacer un año solar.

AÑO AEON GIGA

Un período de un millón de años.

EL BANCO DE DATOS DEL UNIVERSO: **Ref. histórica 68372.1556**

LA BATALLA DE VIREK

Es el primer encuentro de los humanos con los Rexxons. Una desgraciada ocasión cuyo resultado es el más famoso despliegue estratégico de la historia de la raza humana. Ahora es muy importante debido al hecho de que la doctrina Rexxónica de planteamiento de guerra y de estrategias de batalla casi no ha cambiado durante los últimos siglos y por lo tanto lo que aprendamos de ella será de gran ayuda para imaginarnos las tácticas de los Rexxons.

Hace 410 años, antes de la emancipación del Estado de la Federación, la flota espacial humana había colonizado numerosos

planetas cósmicos al este de Atlantis, a medio camino del Planeta Lizar incluyendo ALTARIA UNA - con vida propia, planeta con ricos minerales, sin importancia estratégica. Por entonces nadie sabía que era una antigua incubación de un planeta y, por lo tanto, un centro sagrado de culto a la desconocida raza llamada Rexxons. Fue un hecho desgraciado para la raza humana porque unos humanos oportunistas y sin escrúpulos encontraron las celdas de incubación y robaron los artefactos almacenados de las pasadas vidas de los Rexxons que se preparaban para la siguiente. Todos estos sitios fueron destruidos totalmente por los oportunistas. Seguidamente ALTAIRA UNO fue atacada por sorpresa por la fuerza de combate de los Rexxon. Todos los colonos fueron capturados y asesinados. Varios miles de habitantes lo pagaron con su vida.

LA ENCICLOPEDIA GALÁCTICA DE **BANCO DE DATOS DEL UNIVERSO:** **Ref. 24,47,24901**

DATOS DE SUPERNOVA

1. Supernova es un extraño tipo de estrella que explotó violentamente y luego se apagó.
2. Supernova es el resultado de una síntesis nuclear.
3. Supernova mantiene una ventaja de un segundo respecto a cualquier sitio del universo. La Nebulosa Errante explotó en 1064 D.D. Media 100.000 billones de km. La estrella debe tener una magnitud doce, normalmente un gigantesco sol rojo o azul.

La estrella se expande, la superficie se enfría, y luego se divide en estratos dentro del corazón (que consiste en un compuesto de hierro). Cuando explota, la onda expansiva de energía es 10 veces el poder de 53. Imagina la energía total ardiendo en 10 billones de años multiplicado por 100; desapareciendo en UN segundo. Es 10 veces el poder de 20 megatoneladas (2.000.000.000.000.000.000.000).

El sol ahora es una estrella de Neutrones (12 millones de toneladas por pulgada cúbica) de 19 km. de ancho, pesando lo mismo que el sol.

CRÉDITOS

Copyright 1991 Ocean Software Ltd.

DISEÑO DIGITAL DE LA IMAGEN

Concepto y Diseño Martin Kenwright.

Programador leader (IBM PC, ATARI ST) Russell Payne.

Conversión en Amiga Phil Allsopp

Gráficos Martin Kenwright

Diseño 3D Paul Hollywood, Martin Kenwright

Música y SFX David Whittaker.

Trabajo adicional de Shaun Hollywood, Ian Boardman, Joanne Drury y Rob Ball.

Manual escrito por: Martin Kenwright y Paul Rigby

EPIC

Este programa, la representación gráfica y el trabajo artístico son de Ocean Software Limited y no podrá reproducirse, almacenarse, alquilarse ni emitirse de ninguna forma sin el permiso escrito de Ocean Software Limited. Se reservan todos los derechos.

ESTE PRODUCTO SOFTWARE HA SIDO CUIDADOSAMENTE DESARROLADO Y PRODUCIDO CON LA MÁS ALTA CALIDAD. POR FAVOR LEA DETENIDAMENTE LAS INSTRUCCIONES PARA SU MANEJO.

ÍNDICE

"DESTINO" MARSHALL	19
ALMIRANTE AJAX	43
CLASE ALMIRANTE ALLSOPP	20
CLASE ALMIRANTE BRACEY	20
CLASE ALMIRANTE KENWRIGHT	20
CLASE ALMIRANTE RIGBY	20
EDITORIAL AGORA	18
ALTAIRA UNO	55
AMRAGAN NUEVE	38
AMTRAX	36
ANGIE GOTH	18
SISTEMAS DE ARMAMENTOS	16
Anillo Asteroide de Payne	17
Batalla de Axe	18, 47
BATALLA DE VIREK	4, 54
Rayo de color oro	9
Tribu Belith	11
COMITÉ DE EVACUACIÓN CENTRAL DEL PLANETA	4
MECANISMO DE COBALTO DEL DÍA DEL JUICIO FINAL	26
SISTEMAS DE CABINA DE PILOTAJE	14
Comandante Turner Lite	5
NAVE DE CAZA ERRANTE	33
SISTEMA DEFENSIVO DE TORPEDO	26
Derek Rayas	8
DESTINO UNO	19
DESTINO TRES, DESTINO DOS	19
Dr. Hugo Demdon	9
Dr. Yakam Zeng	2
DRACEY	12
DYSAL	1
Epic	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 44, 45, 46, 47, 48

Epical	11, 12, 15, 16, 36, 37, 49
FED-TEL	1
Consejo de la Federación	11
UNIÓN LÓGICA DE INGENIERÍA DE LA FEDERACIÓN	17
LABORATORIOS DE INNOVACIÓN DE LA FEDERACIÓN	11
SERVICIO DE INTELIGENCIA DE LA FEDERACIÓN	4
GENERADOR DEL CAMPO DE FUERZA	23
Derechos Libres para la Circulación Espacial	8
Gjuun	6
GRAN LIZAR	42
SISTEMAS DE ARMAS DIRIGIBLES Y UNIDADES DE INTELIGENCIA	25
Hederain	8, 9, 10
Ical	10
Invencible	5
Ión	17, 29, 21
Rayo iónico	25
Johannzar IX	4
TIPO KRINDER	32
RIFLE LÁSER	16, 24
Lizar	41, 42, 48, 49, 50
Ciudad Lizarico	51
Escándalo del anillo espía Lorien	12
Luther	8, 9
Maas-Neotek	1
Magnanelico	1
Informe Maganéllico	1
Magma Cannon	48, 49
Pruebas AG Danbala Midtern	1
Laboratorio Científico de Midtern	1
MIUZ - GUÍA CANNON P1	37
MIUZ - GUÍA SISTEMA LÁSER P65	36
Montgomery Scott	11
NAVE NODRIZA	28

Zona neutral	6
DISPARADOR DE NEUTRONES EPICAL	25
TORPEDO FOTÓN	25, 26
Fotoplasmas	12
POTÉAD	41
ARTILLERÍA DE PROTONES	24
Tormenta roja (Redstorm)	18, 42
Refneck	1, 2, 3
BANCO DE DATOS DEL MANDO REXXON	27
S.S. TIPO HOLLYWOOD	21
S.S. TIPO INVENCIBLE	21
S.S. TIPO OSSICAL	21
S.S. TIPO WARRIOR	21
Iglesia La Naranja Secreta	11
SITEMA DE PROTECCIÓN Y DEFLECTOR	15
Solinar	8, 13
STATILICA	40
SUPERNOVA	2, 3, 19, 44, 48, 55
SISTEMA VISUAL	14
RESUMEN DE LA MISIÓN ALTO SECRETO	43
Sistema Tajbor	4
TARRUN	28
EL ÉXODO: NACIMIENTO DE UNA COLONIA	18
LA GALAXIA HOY EN DÍA	7
Torky Cinco	48
RAYO TRACTOR	22
Ulises VII	4, 11
ARMAS RADIOACTIVAS LUMINOSAS NO DIRIGIBLES	24
FLOTA DE COMBATE DE LA FEDERACIÓN	19
PUNTOS DÉBILES	17
UNIDAD DE ARMAS DESTRUCTIVAS	23
SCANNER DE COMBATE DE ONDAS DE PARTÍCULAS-X	15
GUERRERO XION	35



LA
PIRATERIA
ES DELITO

EPIC - CONTROLES

INSTRUCCIONES DE CARGA

Amiga, 500, 1500, 2000, 3000

Introduce el disco 1 en la unidad A y enciende el ordenador, el programa cargará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla para seguir con la carga. Si tienes alguna otra unidad de disco, la introducción del disco 2 en cualquier unidad evitará el cambio de disco.

Amiga 1000

Introduce el disco Kickstart. Cuando el dibujo de la mano del workbench aparece introduce el disco de juego 1. El programa se cargará entonces automáticamente.

Atari ST

Enciende el ordenador y la unidad de disco, e introduce el disco 1 en la unidad A. Si tienes dos unidades de disco, introduce el disco 1 en la unidad A y el 2 en la unidad B. Este programa cargará entonces automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla. Para el juego Arcade introduce el disco en la unidad y enciende el ordenador, el juego cargará automáticamente.

IBM PC

Introduce el disco 1 en la unidad A o B.

Teclea A: (si estás instalando desde la unidad B, cambia A: por B:).

Teclea INSTALL.

En la pantalla de juego aparecerá un menú de opciones.

Elige la unidad en la que desees instalar el juego de la lista que aparece en pantalla.

Pulsa return y sigue las instrucciones de pantalla.

COMENZANDO EPIC PARA PC

Ve a la unidad en la que Epic ha sido instalado. Por ejemplo, si el juego ha sido instalado en la unidad D:, teclea D:.

Teclea CD EPIC.

Teclea EPIC.

El juego comenzará a funcionar.

Epic necesita aproximadamente 570K de memoria para que funcione.

RESUMEN DE LAS TECLAS DE COMANDOS EN LAS SECCIONES QUE NO SON 3D

Espacio: Para saltarte las pantallas de texto y gráficos.

ESC: Para saltarte las secciones de texto y gráficos.

VISTAS DE LAS ZONAS EN LA SECCIÓN 3D

F1: Vista frontal desde la cabina.

F2: Vista trasera desde la cabina.

F3: Vista a la izquierda desde la cabina.

F4: Vista derecha desde la cabina.

F5: Vista desde la cámara inteligente externa (ajusta los ángulos y objetivo).

F6: Vista trasera de seguimiento externa.

F7: Vista frontal total.

F8: Vista de objetivo lejano.

CONTROLES DE RATÓN EN EL JUEGO DURANTE EL VUELO

Botón izquierdo: Aumentar velocidad (soltándolo reduce velocidad).

Botón derecho: Disparar arma.

Mover a la izquierda: Inclinar la nave Epic hacia la izquierda.

Mover a la derecha: Inclinar la nave hacia la derecha.

Mover hacia adelante: Bajar el morro.

Mover hacia atrás: Subir el morro.

JOYSTICK

Botón disparo: Disparar arma.

Mover izquierda: Inclinar la nave Epic hacia la izquierda.

Mover derecha: Inclinar la nave Epic hacia la derecha.

Mover hacia adelante: Bajar el morro.

Mover hacia atrás: Subir el morro.

TECLADO

RETURN: Recorrer toda la selección de armas.

ESPACIO: Disparar arma.

ALT: Acelerar (soltar la tecla para decelerar).

P: Hacer pausa en el juego y en la pantalla de informes.

S: Subir/bajar los escudos defensores.

F: Seleccionar recogida de combustible (recoger depósitos de combustible solamente).

T: Adquirir objetivos (usar solamente con armas de cobalto).

HELP: (PC Home) Da la dirección al objetivo o nave nodriza.

D: Ajustar detalles en 3D.

ESC: Pulsar dos veces para abortar la misión.

ENTER: (En el bloque separado.) Es el cheatmode para recargar el combustible y armas.

La nave Epic también puede ser controlada usando las teclas de cursor.

EPIC

PC Y COMPATIBLES

INSTALANDO EPIC EN PC

Introduce el disco 1 en la unidad A o B.

Teclea A: (si estás instalándolo en la unidad B, cambia A: por B:).

Teclea INSTALL.

En este momento aparecerá en pantalla un menú de opciones. Elige la unidad en la que desees instalar el juego, de la lista que aparece en pantalla (si dicha unidad aparece en el menú, habrá suficiente espacio para EPIC).

Pulsa Return y sigue las instrucciones de pantalla.

EMPEZANDO EPIC

Ve a la unidad donde EPIC ha sido instalado. Por ejemplo, si el juego fue instalado en la unidad D, teclea D:

Teclea CD epic

Teclea EPIC

ahora el juego funcionará.

La nave EPIC podrá también ser controlada por teclas de cursor.

**EPIC REQUIERE APROXIMADAMENTE 570K
LIBRES DE MEMORIA PARA FUNCIONAR**