

“Cosmonauta perdido”

Datos de la partida

<p>EL JUEGO</p> <p>Necesitas una baraja de póker. Voltea una carta para cada etapa de tu viaje. El número indicará el tipo de evento y el Palo la parte de tu nave que será afectada. Los Pares son benignos y los Impares cuestan 1 punto de durabilidad. Quédate con toda carta volteada.</p> <p>TU NAVE</p> <p>Necesitarás 4 dados para representar la durabilidad de cada parte de tu nave. Decide su posición inicial sin superar los 12 puntos en total. Si algún dado llega a "0" se acaba la partida. Narra tu final.</p> <p>EL VIAJE</p> <table><tr><td>1. Tormenta Solar</td><td>6. Colores cósmicos</td></tr><tr><td>2. Mensaje entrante</td><td>7. Agujero Negro</td></tr><tr><td>3. Asteroides</td><td>8. Horizonte de sucesos</td></tr><tr><td>4. Campo magnético</td><td>9. Restos espaciales</td></tr><tr><td>5. Navegación errónea</td><td>10. Polvo Estelar</td></tr></table> <p>♥ Casco ♣ Oxígeno ♦ CPU ♠ Tiempo</p> <p>CORAZONADA</p> <p>Antes de levantar una carta nombra un Palo, si lo aciertas evita cualquier pérdida de durabilidad.</p> <p>REGRESO A CASA</p> <p>A medida que viajes irás acumulando cartas, cuando consigas cualquier combinación de póker superior a la doble pareja, habrás regresado a casa.</p>	1. Tormenta Solar	6. Colores cósmicos	2. Mensaje entrante	7. Agujero Negro	3. Asteroides	8. Horizonte de sucesos	4. Campo magnético	9. Restos espaciales	5. Navegación errónea	10. Polvo Estelar	<p>Bienvenidos a esta partida de <u>“cosmonauta perdido”</u>. Este juego fue publicado en la jam <u>“Rol a la carta”</u> y hace un tiempo tenía ganas de probarlo. Para comprender la partida les recomiendo echar un vistazo a las reglas descargando el juego en la página del autor.</p> <p>Para organizarme utilicé la web <i>Playing cards</i> como tablero para distribuir las cartas y un plano de la nave. Estaré insertando imágenes e información referente a ambas cosas cuando considere que es necesario para ilustrar de mejor forma lo que va ocurriendo. Al final encontrarán un breve resumen por si no quieren leer la partida completa.</p>
1. Tormenta Solar	6. Colores cósmicos										
2. Mensaje entrante	7. Agujero Negro										
3. Asteroides	8. Horizonte de sucesos										
4. Campo magnético	9. Restos espaciales										
5. Navegación errónea	10. Polvo Estelar										

Nota: Agregué a la partida un D4 para hacerme preguntas sobre la historia que se estaba generando. Lo usé de la siguiente forma: 1=no 2=no,pero 3=sí,pero, 4= sí.

¡El viaje comienza!

1/2/3025

Cuando desperté hoy no recordaba nada con claridad. Sé que emprendí viaje en mi nave, desde uno de los nuevos planetas que han sido descubiertos, hacia mi hogar. Pero, la nave se desvió y me encuentro en una galaxia diferente que parece vacía. Revisé el estado actual de la nave:

♥ Casco	3	♣ 02	3	♦ CPU	3	♠ Tiempo	3
---------	---	------	---	-------	---	----------	---

Estaba en perfectas condiciones, así que decidí que lo mejor en una zona desconocida era permanecer en movimiento. Fui a la sala de navegación. Comienzo a avanzar hacia el norte, a la siguiente zona de suspensión para la nave (2 ♣). Al ingresar al sector recibí un mensaje en mi consola de navegación, pensé que alguien estaba intentando establecer contacto pero, luego me di cuenta que al parecer era una señal automática que se activa al entrar a los límites de esta zona. La señal me muestra un holograma de otro cosmonauta como yo, pero en un tiempo más antiguo, tal vez unos 500 años atrás, por la tecnología que usaba:

“Querido cosmonauta. Si estás escuchando este mensaje, es porque entraste a la madriguera del espacio. Este sector de la galaxia es una especie de túnel de gusano del que es prácticamente imposible salir. Mi nave ya no está en condiciones y yo ya soy un anciano. Por eso mi última tarea en este mundo será grabar este mensaje para contarte lo que he podido averiguar. Para salir de aquí debes recorrer la mayor cantidad de agujeros espaciales posibles. Sigue las entradas aunque no sepas a donde te lleven. Si logras ir a la combinación correcta, el camino a casa se revelará”.

Recibir esa información me ayudó a ver que mi teoría de mantenerme en movimiento efectivamente me sería útil. Recorreré la mayor cantidad de lugares posibles para intentar formar ese código y registraré todo en este diario de campo, para que, al igual que este mensaje, pueda ser de ayuda si alguien vuelve a quedar atrapado en este lugar. Al mirar las coordenadas se me ocurrió una idea. Quizás, el código para partir es una combinación de coordenadas. Las iré registrando en mi mapa de viaje. Este es el sector 2T.

2/2/3025

(10♠)El día de hoy fue tranquilo, entré a uno de los agujeros espaciales en frente de mi y aparecí en el sector 10P. Al llegar mi visión se nubló un poco, pero luego noté que solo se trataba de polvo de estrellas. Así que pasé una gran noche con una excelente vista. Antes de dormir y de escribir miro las coordenadas que he reunido. Creo que este acertijo tratará de encontrar patrones en ellas. Hasta el momento no tienen nada en común.

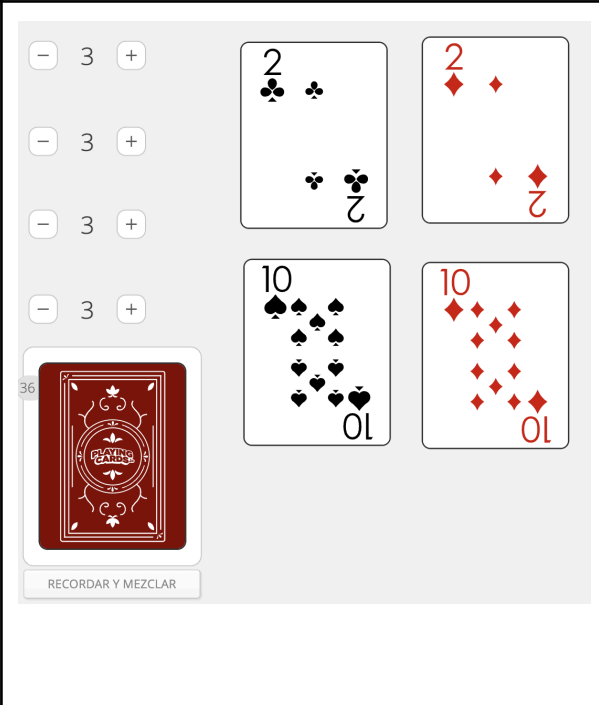
3/2/3025

(2♦) Sigo avanzando en la búsqueda hacia un nuevo sector, pero no encuentro más que vacío. De pronto, otro mensaje aparece en mi consola. No es el mismo capitán que la otra vez, pero es un hombre de su mismo tiempo.

"Si estás escuchando este mensaje estás atrapado en una madriguera espacial. Me comunico porque no estoy seguro de regresar con vida, pero creo que lo resolví. Las coordenadas forman patrones, si consigues que números y letras de las coordenadas se repitan y conecten, encontrarás una coordenada nueva que te guiará a la salida. Yo aún no puedo irme, tengo que encontrar a mi padre."

Las últimas palabras del joven en el holograma me erizan la piel. Su padre ¿será el capitán al borde de la muerte que dejó el primer mensaje? No se si algún día sabré la respuesta pero, ya tengo una nueva coordenada y esta vez hay dos números iguales. La pruebo en la consola pero aún no es suficiente. Al parecer si tuviera otra coordenada del sector 2, podría emprender el viaje.

4/2/3025

	<p>(10♦) Este día tuve suerte. Encontré una nueva coordenada que coincide con mi código ya que estuve en el sector 10D. Además, la zona era bastante inofensiva. Simplemente, otra bella lluvia de polvo de estrellas. Aún no es suficiente tener dos coordenadas repetidas. Aunque según la consola de viaje, si si sigo repitiendo alguno de estos dos sectores, tendría el código suficiente.</p>
---	--

5/2/3025

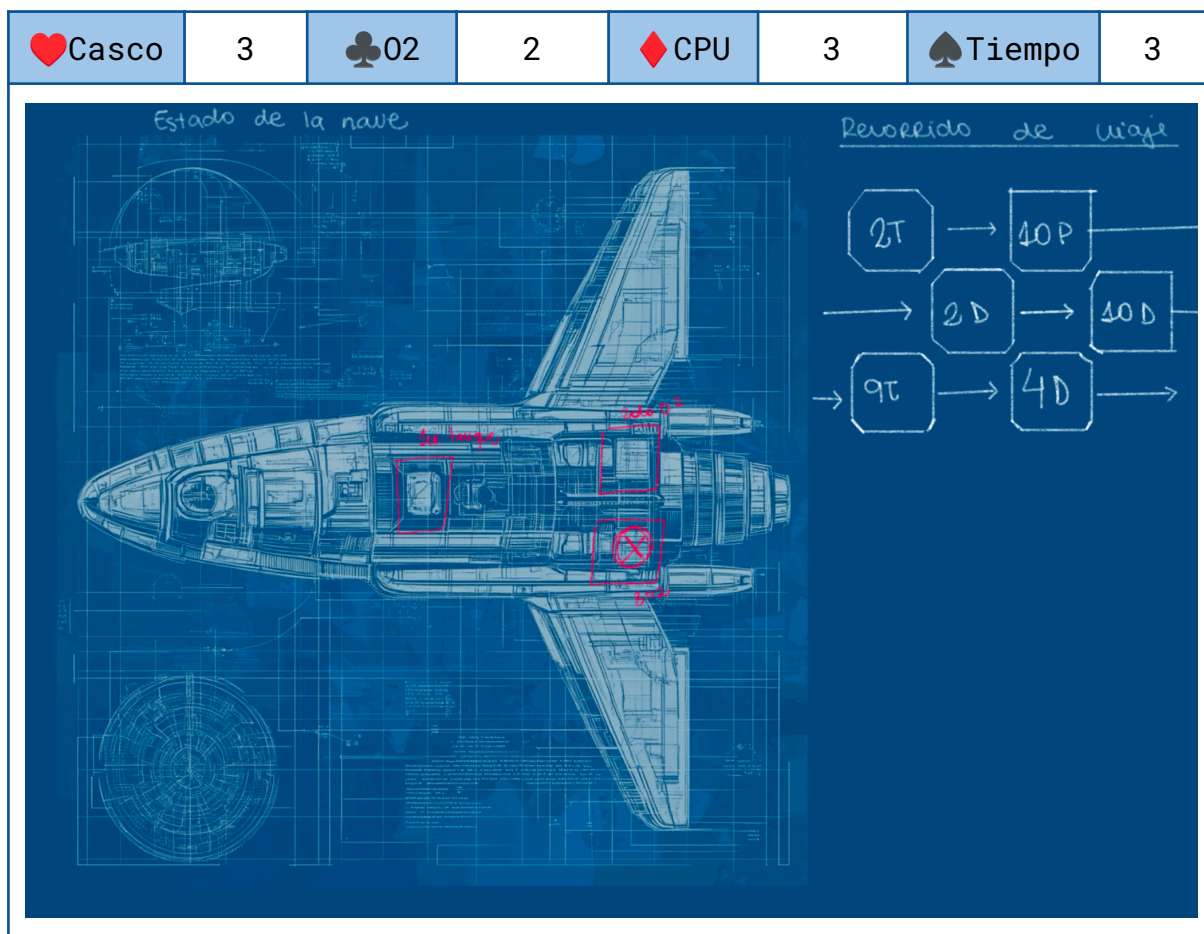
(9♣) El día de hoy fue un poco más ajetreado. Seguí hacia adelante en mi exploración de la madriguera hasta el sector 9D. Al entrar, sentí golpes fuertes que me impidieron controlar la nave por unos segundos. Eran restos espaciales, posiblemente de algunas naves antiguas. Intenté esquivalos pero no pude evitar que un gran trozo golpeará el uno de los tres tanques de oxígeno de la nave. Según el panel de control, sería imposible de reparar.

Luego de estabilizar la nave, me dirigí a la parte superior para poder mirar a mi alrededor antes de pilotar. Lo que encontré era un cementerio de naves prácticamente, imagino que todos los cosmonautas que habían quedado atrapados aquí desde hace varios cientos de años. Me pregunté si alguna de esas naves pertenecería a los hombres que me habían dejado mensaje (1=no), pero al observarlas de mejor manera, me di cuenta, que

no había ninguna tan antigua como las que se mostraban en ambos hologramas. Espero que hayan tenido un destino mejor.

6/2/3025

(2♦) El día de hoy fue tranquilo. Logré moverme por los restos de naves pérdidas y atravesar hacia el sector 4D. Cuando ingresé me di cuenta que la zona estaba rodeada de un fuerte campo magnético, que atraía mi nave, para empujarla hacia afuera. Pero, la tecnología desarrollada en contra de estos campos ha avanzado mucho, por lo que al aplicarla logré polarizar la nave y volverla inmune, rápidamente. Aproveché el tiempo para comprobar el estado actual de la nave y del recorrido:



Además, noté al revisar la consola de navegación y las coordenadas que he ido obteniendo, que tal vez, encontrar dos sectores D más, también genere el código deseado.

7/2/3025

(4♥) El día de hoy hubo una suerte regular. Ingresé al sector 4C. Otro campo magnético, inofensivo, pero tedioso de regular. Y una coordenada que aumenta mis posibilidades de encontrar el código de escape, pero ninguna certeza. Me pregunto porque hay tantos campos magnéticos tan cerca, es raro que algo así se dé en la naturaleza. (¿Hay intervención humana en la creación de estos campos? 1=no) Pienso por un segundo que es posible que esto sea una especie de trampa creada por alguien más pero, la verdad es que eso no es posible.

8/2/3025

(9♦) En el día 8, nuevamente me enfrenté contra un sector de restos espaciales. Es como si la madriguera quisiera decirme que aquí ha muerto mucha gente. Cosa que ya sé. Pero, además de recordarme lo obvio, nuevamente los asteroides golpearon mi nave, afectando esta vez la cpu. Por suerte no la destruyeron, pero ya no está en tan buenas condiciones como antes, y este incidente afectará su vida útil. A pesar de los golpes, el estado general de la nave todavía es bueno, y me encuentro fuera de peligro.

♥ Casco	3	♣ 02	2	♦ CPU	2	♠ Tiempo	3
---------	---	------	---	-------	---	----------	---

Ahora entiendo por qué la nave del primer mensaje estaba totalmente destruida. Al recordarlos, vuelvo a mirar alrededor para identificar a qué época pertenecen los restos esta vez. (2=no,pero). No son de la época de los cosmonautas de los mensajes, pero se ven bastante más antiguos que los del sector que visité hace unos días. Tal vez, me estoy acercando. Así como me acerco a descubrir el código, si mis teorías son

ciertas, tengo varias opciones de sectores que podrían ser la pieza clave para lograr regresar.

9/2/3025

(8♣) El sector en el que estuve hoy parecía completamente vacío. Solo oscuridad y una pequeña luz en el fondo la que, mientras más intenté acercarme, más se alejaba de mí. Recordé que alguna vez en mis entrenamientos como cosmonauta me hablaron de un lugar como este. Era más bien una leyenda, un horizonte infinito en el que se puede hablar con los muertos. Intenté establecer contacto con el cosmonauta padre, del primer mensaje que recibí (D3= sí,pero), como decían las historias pensé en él y en lo que quería preguntarle y de pronto sentí que el mundo a mi alrededor desaparecía y caí al suelo.

Al abrir los ojos, desperté en una nave antigua y rápidamente comprendí que me encontraba en la nave del capitán a quien había invocado. Pero no se veía destruída, sino por el contrario, parecía estar en su mejor momento. En el timón, padre e hijo, ambos cosmonautas que me habían contactado navegaban felices por las estrellas.

-¡Hola! Ustedes no me conocen pero recibí sus mensajes. Necesito ayuda. ¿Saben algo más?

-Sí te conocemos, desde las alturas seguimos tu viaje y deseamos que tengas éxito.

-Ustedes lo lograron ¿Se encontraron?

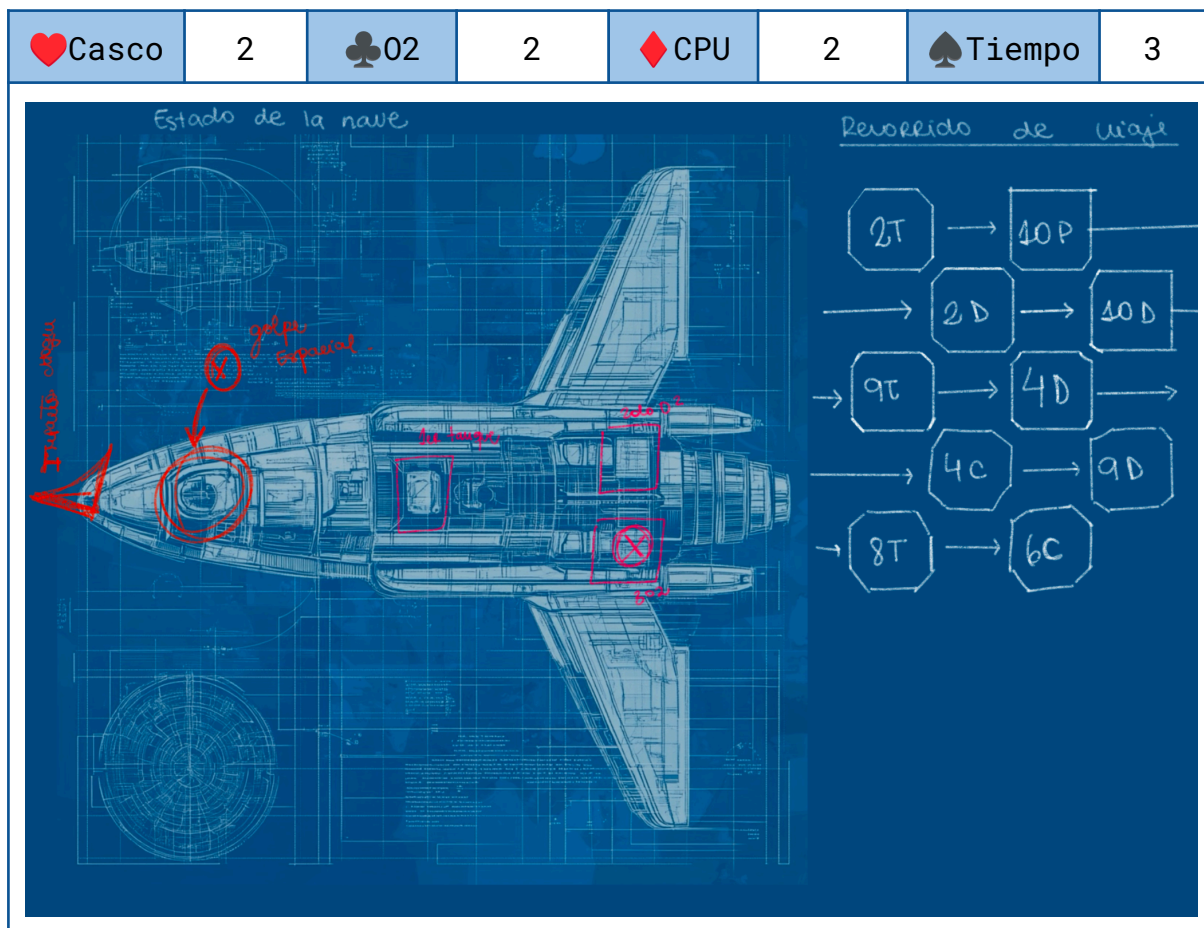
-Mi hijo llegó hasta mí, pero...

Cuando estaban a punto de contarme su historia me desperté. Al parecer la conexión no fue suficientemente fuerte. Habría

intentado de nuevo, pero cuando abrí los ojos, ya iba en viaje hacia otra zona.

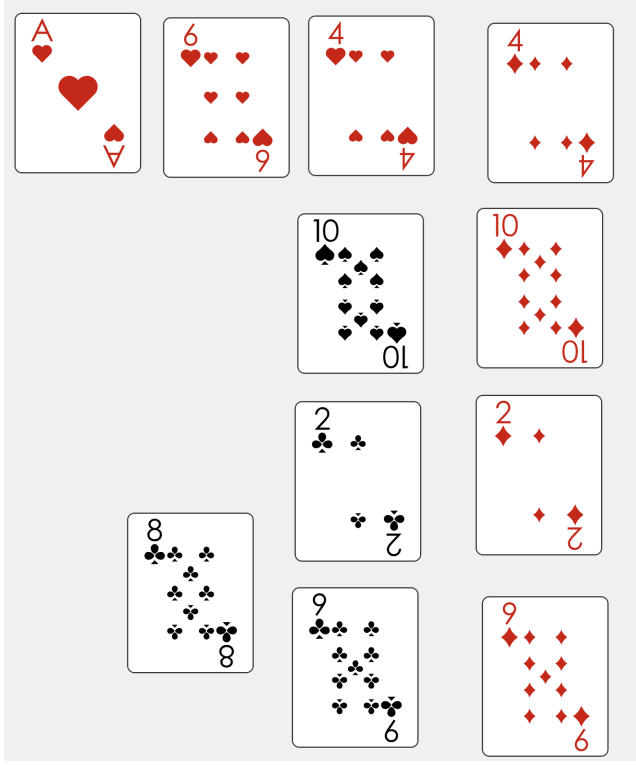
10/2/3025

(6♥) Cuando llegué al siguiente sector, me encandilaron una serie de fuertes colores estridentes y parpadeantes. El cielo no dejaba de cambiar y la nave giraba por todos lados sin parar. Mis brazos comenzaron a moverse desenfrenadamente, perdí el control del volante y estrellé la parte lateral izquierda del casco de la nave contra una piedra espacial. Por suerte, recordé que en situaciones así sólo quedaba cerrar los ojos e intentar que la memoria muscular me guiara a otra parte. Así es como apretando mis párpados más que nunca, logré que la luz no me afectara y escapé del sector.



El estado de la nave estaba equilibrado, pero bastante peor que al empezar el viaje. Espero poder salir de aquí pronto.

11/2/3025

	<p>(1♥) Mis deseos de escape, no se cumplieron hoy. Por el contrario, después del bombardeo de color, atravecé el sector 1C, dónde me deparaba una tormenta solar. Esquivé lo mejor que pude cada uno de los fuertes rayos que se disparaban en todas direcciones sobre mi nave. Pero los que venían de frente me encandilaban, y me obligaban a pilotar nuevamente a ciegas. Volví a recibir un par de golpes, esta vez en el ala izquierda del casco de mi nave. Espero que esto no vuelva a suceder porque si recibo otro golpe en ese sector quedará varado.</p>
--	--

Hay varias combinaciones posibles para las que solo tengo que obtener una coordenada más. Espero mañana tener mejor fortuna.

12/2/3025

(2♠) Tras arrancar de la tormenta llegó a un nuevo sector que al inicio no identifiqué. Hasta que de pronto salta otro mensaje en mi consola. Espero que sean los mismos cosmonautas que me han acompañado en mi recorrido, espero saber más de este lugar (D=3 sí,pero) y del final de su historia (D4=sí).

"Si estás escuchando este mensaje estás atrapado en una madriguera espacial. Soy el cosmonauta Lysander Holt, hijo del cosmonauta Ezra Holt. Mi padre se perdió aquí hace unos meses, logré encontrarlo, pero ya era demasiado tarde para él. Libró

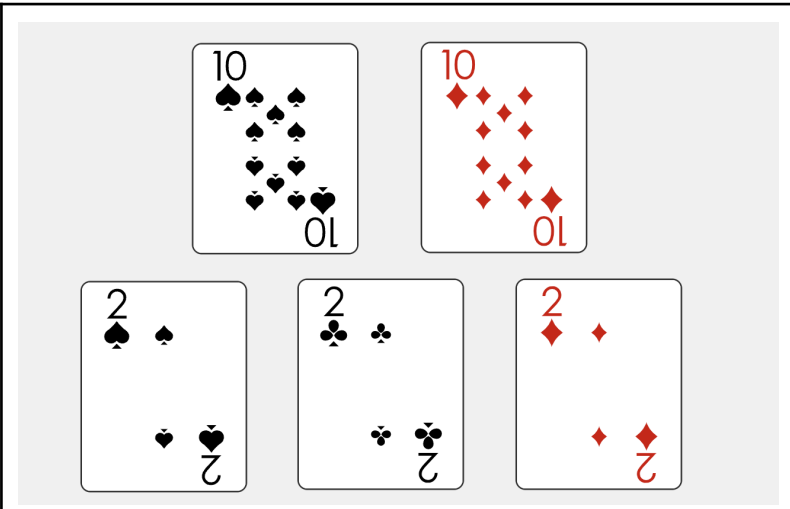
muchas batallas y no resistiría el viaje de vuelta. Decidimos disfrutar nuestro tiempo juntos. Luego, dediqué los últimos años de mi vida a investigar este lugar. Esta madriguera estelar no es un proceso natural, los eventos que suceden sí, pero esta colección de sectores y las reglas que los hilvanan fueron creados por el hombre o alguna otra clase de vida inteligente.

Lo mejor que pude hacer como cosmonautas es organizar los sectores de forma que los patrones se repitan. Y que cada vez que lleguen a un sector 2, puedan recibir nuestros mensajes. No creo que logre salir de aquí pero, tengo fe en que esta información servirá de ayuda. ¿Y tú viajero, tienes algo que aportar a los cosmonautas que vengan después de tí?"

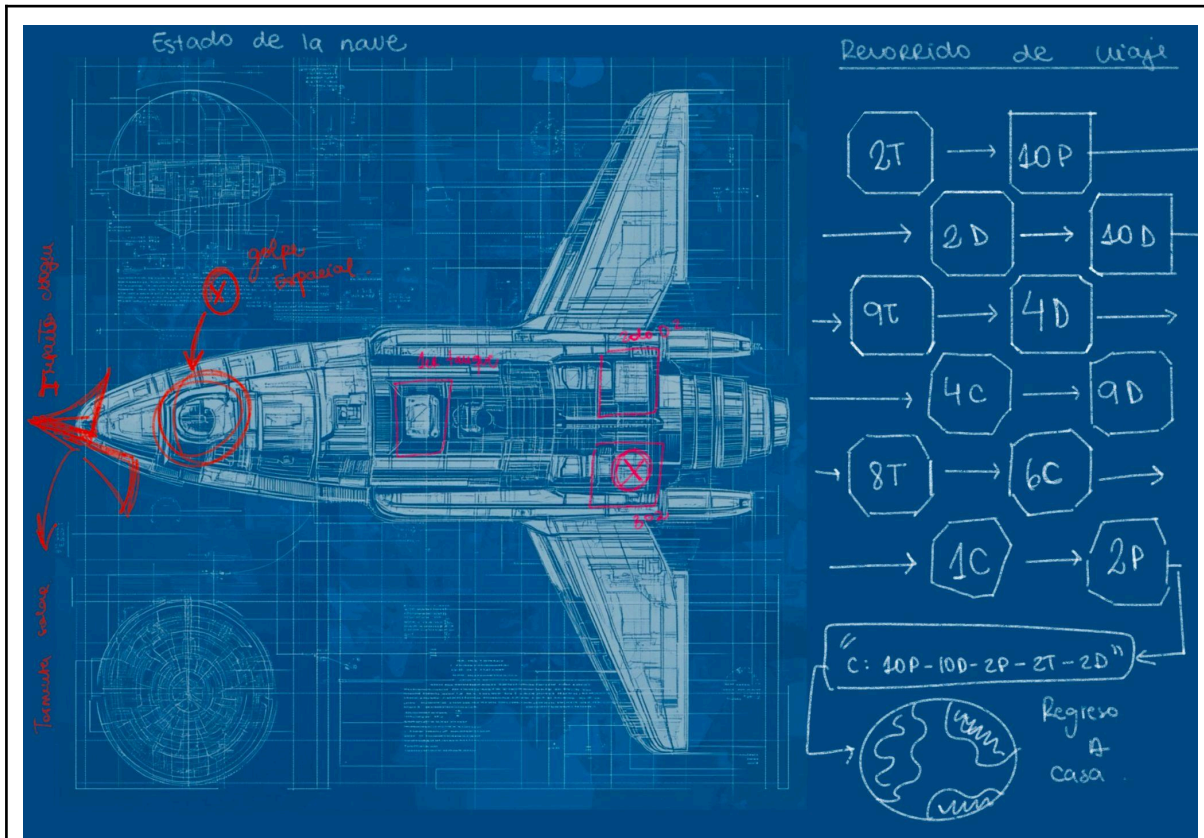
Primero me alegré por esa familia que pudo reunirse. Luego me intrigué por las declaraciones del cosmonauta Lysander. Y por último lo noté, me encontraba en el sector 2P, y con eso, era suficiente para volver a casa.

Regreso a casa

Miré mi colección de coordenadas y encontré las piezas. Patrones repetidos más de dos veces. De entre todas las opciones, se logró formar la siguiente cadena:

 <p>The image shows five playing cards arranged in two rows. The top row contains the 10 of Spades and the 10 of Diamonds. The bottom row contains the 2 of Spades, the 2 of Clubs, and the 2 of Diamonds. Each card is shown with its face value and suit symbols.</p>	<p>Coordenadas</p> <p>10P 10D 2P 2T 2D</p>
--	--

Y funcionó. Ya que este es el sector de los mensajes, transformaré este diario a código para que, si algún cosmonauta cae en este hueco del espacio, lo encuentre y pueda serle útil para escapar, así como los mensajes de los Holt me ayudaron a mi.



Antes de subir el cuaderno a la línea de mensajes del sector, la cosmonauta observó unos minutos lo que había escrito y recordó casi nostálgica su primera travesía. Y luego, tuvo una gran idea. Regresó al inicio del mensaje y en las primeras líneas agregó: "Querido cosmonauta. Si estás leyendo esto estás atrapado en una madriguera espacial...". Luego insertó las coordenadas correctas y su nave produjo un salto espacial devuelta al puerto aéreo de su hermoso planeta.

Resumen de la partida

La narradora comienza su viaje hacia casa desde un planeta desconocido, pero su nave se desvía y queda atrapada en una galaxia vacía. Durante su exploración, descubre que está en una "madriguera espacial", un túnel de gusano del que es difícil escapar. Recibe varios mensajes de otros cosmonautas atrapados en este lugar, que le revelan que debe encontrar patrones en las coordenadas de los sectores que visita para encontrar la salida.

A medida que avanza, enfrenta obstáculos como restos espaciales y campos magnéticos, y su nave sufre daños en varias ocasiones. Los mensajes de los otros cosmonautas le brindan pistas, pero también le dejan preguntas sin responder. Finalmente, tras una serie de eventos extraños, recibe un último mensaje en el que se le revela que la madriguera no es fruto de la naturaleza, sino creación humana. Y que los cosmonautas que lo han estado contactando sacrificaron su vida para intervenir el laberinto y organizarlo en patrones más sencillos de sortear para futuros viajeros atrapados. Para aportar en esta causa, ella deja su diario, esperando que la información que contiene guíe el camino de quién lo necesite en el futuro.