

Asociación Internacional de Aficionados a Babylon 5

## *Estrella Negra*

# B

<http://www.estrellanegra.org>

[info@estrellanegra.org](mailto:info@estrellanegra.org)

### **\*GUÍA DE VISIONADO\***

**B5 Legend of the Rangers: To Live and Die in Starlight**

(La Leyenda de los Ranger. Vivir y Morir a la Luz de las Estrellas)

Por Felipe Torres y Juan José Cabrejas

El original en inglés de esta sinopsis (c) 2002 ha sido escrito por **Becky Murphy** [wildfoto@mediaone.net](mailto:wildfoto@mediaone.net) y está disponible en la página web **B5 Spoilers Junkies Page** <http://www.visi.com/~wildfoto/spoilers.html>. El uso de la guía por parte del **Estrella Negra** cuenta con la total aprobación de su autora.

## B B5 Legend of the Rangers: To Live and Die in Starlight

### AÑO 2265, EN ALGÚN LUGAR EN EL ESPACIO PROFUNDO

La nave *ranger* Enfalli persigue a un grupo de corsarios (las mismas naves triangulares de la primera temporada) que han estado atacando a naves de la Alianza durante meses atrás.

La Enfalli tiene graves daños pero el capitán (Gregg) se mantiene optimista y está decidido a continuar la persecución incluso sin apoyo. Sin embargo, los corsarios tienen mejor suerte cuando su apoyo llega y atacan a los *ranger*. El capitán Gregg resulta herido durante la batalla así que su segundo al mando, David Martel, toma el control. Los *ranger* están en inferioridad numérica y armamentística, sus motores son apenas funcionales, el armamento está inutilizado y los corsarios optan por escapar. Dulann, un minbari de la tripulación, apunta que la única razón de que estén vivos es porque los corsarios no saben cuál de sus sistemas está más dañado, si las armas o los motores. Si son los motores, regresar para acabar con los *ranger* no merecería la pena y David lo sabe. Si continúan la persecución, los corsarios sabrán que no tienen armas. De este modo, pueden continuar sin armamento y exponerse a ser destruidos o desistir. David decide renunciar, no queriendo que muera su tripulación. La tripulación minbari no está contenta con su decisión.

- **David:** Vivimos por El Uno, morimos por El Uno... pero no morimos estúpidamente.

Envían una señal de auxilio y dejan escapar a los corsarios.

### MINBAR

Es de noche y la ciudad (¿quizá Tuzanor?) está bañada por una luz azulada. Sindell, un miembro del consejo Minbari (¿Consejo Gris? ¿Consejo Ranger? - está vestido con las túnicas del Consejo Gris así que quizá sea el uniforme de todo consejo minbari) entra en una sala oscura, iluminada por un único punto de luz. Es algún tipo de cámara holográfica ya que una imagen de un fondo estelar aparece a su orden. Vemos extrañas naves alienígenas volando alrededor de él. Parecen estrellas de mar metálicas con fœos, cubiertas con piel de nave sombra. No es el típico metal duro y remachado sino que parece suave, casi líquido, como si estuviera vivo.

G'Kar entra en la sala, haciendo un comentario sobre las naves.

- **G'Kar:** Impresionantes, ¿verdad?
- **Sindell:** *Impresionante* no es exactamente la palabra que andaba buscando, G'Kar.
- **G'Kar:** *¿Ominoso, quizás? No, ¿amenazante, potencialmente hostil, fuertemente armada y estéticamente desagradable?*
- **Sindell:** Más bien *desconocido*. Para entender su objetivo, para entender si son hostiles o amenazadores, incluso ominosos, hemos de conocer algo sobre ellos. Somos una raza que ha viajado por el espacio durante más de mil años y no sabemos nada acerca de ésta. Es como si hubieran surgido de la nada.
- **G'Kar:** Imagino que los humanos se sintieron de ese modo cuando vieron por primera vez vuestras naves.
- **Sindell:** Apenas éramos amenazadores.
- **G'Kar:** Por supuesto. ¿Así que todo es de la guerra TierraMinbar fue solo un...rumor tonto?

Sindell no desea discutir con G'Kar y regresa a la conversación sobre las naves desconocidas. Están viendo la última grabación recibida de una de sus naves patrulla de largo alcance. G'Kar pregunta por qué *la última*. Sindell señala a una de las naves extraterrestres que dispara hacia ellos y en ese momento la imagen se vuelve negra.

## B B5 Legend of the Rangers: To Live and Die in Starlight

La Alianza Interestelar tiene un propósito: crear la paz entre sus mundos miembros. Según se unen a ella nuevos mundos, la responsabilidad se vuelve más grande así como el área de espacio que han de cubrir. El espacio contiene un número infinito de misterios y parece ser que han despertado uno de ellos. Esa es la razón por la que Sindell a llamado a G'Kar a Minbar. Han acordado reunirse secretamente con un grupo que podría tener información concerniente a esta nueva raza. G'Kar ha viajado por las estrellas más que nadie de su posición en la Alianza y cuenta con el oído del presidente Sheridan. G'Kar puede ser de gran ayuda. G'Kar dice que hará lo que pueda. Discretamente, por supuesto.

- **Sindell:** Conozco tu reputación, G'Kar. *Discreto* no está en tu vocabulario así que por favor, considera abierta cualquier puerta cerrada con la que te encuentres.

Dicho ésto, Sindell se disculpa. Tiene algunos asuntos desagradables que atender. Uno de los *ranger* ha actuado inapropiadamente y debe ser castigado, posiblemente expulsado. G'Kar pregunta que crimen ha cometido.

- **Sindell:** Permanecer vivo.

- **G'Kar:** Curioso...hasta ahora no sabía que eso fuera un crimen.

### COMPLEJO RANGER

En lo que parece un *dojo*, David Martel está doblando algunas toallas mientras dos *ranger* se entrenan con bastones de madera tras él. Un grupo de *deranger* sentados observa el entrenamiento. Dulann entra y se arrodilla al lado de David. Aquél ha oído que el Consejo ha tomado una decisión respecto a David. Han pasado dos semanas y David no ha tenido aún noticia alguna. Dulann intenta alegrar el ambiente.

- **Dulann:** El oído minbari es sustancialmente mas sensible que el oído humano.

- **David:** Bueno, al menos los nuestros son más grandes y están mejor colocados.

- **Dulann:** El tamaño no lo es todo.

- **David:** Sí, ya he escuchado eso antes.

- **Dulann:** Eso me han dicho.

David siente que cualquier cosa es mejor que lo que hace ahora. Debería estar comandando una nave en ese momento, no doblando toallas. Dulann le dice que los caminos del Consejo son sabios. Creen que una tarea de sirviente calmará la mente de David y apartará su pensamiento de distracciones.

El combate ha terminado. Un *ranger* minbari llamado Tannier (el mismo Tannier del episodio *Learning Curve*, de la quinta temporada de Babylon 5), ha vencido a su oponente humano. Tannier exige agua a David. David se pregunta si el consejo consideraría una distracción si atacara a Tannier y comenta a éste que ha vuelto a dejar expuesto su lado derecho, lo cual está bien si quiere ceñirse a los movimientos tradicionales pero no todos juegan con las mismas reglas. Tannier debe intentar algo nuevo de vez en cuando. *¿Como huir en medio de un combate?*, le pregunta Tannier.

- **David:** Me encanta cuando te pones tan honesto. Eso hace que tu cresta tiemble y apunte hacia mí.

Tannier tira el tazón de agua y le hace una finta a David con su báculo. Dulann salta y bloquea el golpe de Tannier golpeando con otro báculo. Tannier está enojado porque David se retiró de una zona de combate y siente que violó los principios básicos de los *ranger*. Los *ranger* que estaban mirando el combate se levantan para defender las acciones de David, incluyendo a Sarah Cantrell y a

## B B5 Legend of the Rangers: To Live and Die in Starlight

Malcolm Bridges, quienes también sirvieron en la Enfalli. Tannier no estaba allí, ellos sí pero eso no le importa a Tannier. Era responsabilidad de David mantener el código *ranger*.

Sarah, la oficial de armamento de esa misión, provoca a Tannier y casi se pelean, pero David la detiene. No quiere que nadie se meta en problemas por su culpa. La situación requiere una cabeza fría e ideas claras, así que consigue que el grupo retroceda. Cuando Tannier le insulta, David se apresura a luchar, ya que su paciencia se ha agotado. Coge una vara y la hace chocar con la de Tannier, que deja su lado derecho desprotegido y David lo tira a la estera, ganando el combate. Tira la vara y pasa por encima de Tannier.

- **David:** ¿Sabes?, tenías razón. Este trabajo ha calmado mi mente por completo.

Fuera, en un balcón, David mira como aterriza una nueva *naveranger*. Es la Valen, recién salida de la cadena de montaje. Es una de las nuevas naves diseñadas por los humanos. Es de un apagado color verde, no los vibrantes azul y púrpuras de las naves *minbari*. El frontal de la nave incluso se parece a un destructor de las Fuerzas Terrestres: una caja con armas y antenas adheridas en la parte frontal. La parte trasera es también similar a una caja.

Sarah se une a David. Le pregunta qué piensa de la Valen. Se supone que es la nave más rápida de la flota. David piensa que está bien. En el espacio, las naves no tienen por que ser aerodinámicas. Podrías colocarle un motor a un ladrillo, que es lo que parece que han hecho con la Valen, y sería igual de rápido. Sarah comenta que sólo está enfadado porque no es él el capitán pero él no está seguro de que le hubiesen dado la Valen. Probablemente se la darán a Tannier incluso si las cosas no hubieran ido mal en la Enfalli.

David le cuenta a Sarah que cuando escuchó hablar de los *ranger* y de la Alianza Interestelar por primera vez, quiso unirse a ellos, ser parte de algo más grande que él, marcar una diferencia. Ése era su sueño desde que sus padres murieron. Después de que ellos se fueran, viajó mucho y nunca sintió que perteneciera a alguna parte. Le gustaba leer y se enamoró de las leyendas y antiguas historias. Las mitologías griega y africana de la Tierra, la mitología centauri y sus dioses guardianes... Mil mundos conocidos que nunca se terminan de conocer. Fue así como descubrió los *ranger*. Ahí fuera en la frontera, creando el futuro como el Rey Arturo y sus caballeros. Mil años de historia, filosofía, tradición... Los *ranger* son prácticamente un mito en sí mismos y quiere ser una parte de ellos. Sarah intenta tranquilizarle. Los *ranger* no le van a expulsar.

David mira una nave mucho más pequeña aparcada junto a la Valen. Es la Liandra. No puede creer que todavía vuele. Se dice que su última tripulación murió a bordo aunque nadie sabe que los mató. No pudieron encontrarla hasta una semana después. Estaba fuera de los límites de las cartas estelares. Algunas personas piensan que está maldita, sensación que le es familiar.

David tiene que irse para enfrentarse pronto al Consejo, pero antes le dice a Sarah que es una de las mejores *ranger* y que ha sido un honor servir junto a ella. Tras marcharse, G'Kar aparece tras una esquina y sabemos que ha escuchado por casualidad su conversación.

### CÁMARA DEL CONSEJO

David espera en la sala oscura a que los miembros del Consejo tomen sus lugares. Dulann se le une.

- **David:** No deberías estar aquí.
- **Dulann:** Soy tu amigo, ¿dónde sino debería estar?
- **David:** Sabes que podrías tener problemas.
- **Dulann:** Si tú estás implicado, no espero otra cosa. Debo hacerles entender que no ganan nada privándote de nuestra compañía.

## B B5 Legend of the Rangers: To Live and Die in Starlight

- **David:** Bueno, te darán mi habitación. Tienen mejores vistas que la tuya.
- **Dulann:** Hmm...ésa es una cuestión que no había considerado.

El Consejo se ha formado y se le dice a David que pase al iluminado centro circular. Dulann entra en el círculo con él y solicita hacer una alegación a favor de David. Dulann avisa al Consejo que si David es expulsado, Sarah, Malcom y él también se marcharán. David le pide que no lo haga y expone al Consejo que Dulann no sabe lo que está diciendo. Dulann afirma que su deseo es permanecer junto a él.

Sindell contesta a Dulann que los métodos de los *ranger* fueron creados por una razón y no deberían ser tomados a la ligera. Dulann continua argumentando ante el Consejo, diciendo que David dio la orden de retirada, no para salvar su propia vida, sino para salvar las vidas de su capitán y su tripulación. Lo sabe porque ha visto el alma de David.

El Consejo sabe que Dulann tiene un don para ese tipo de cosas, pero los motivos de David no cambian nada. Es el veredicto del Consejo que David ha violado el principio más sagrado de los *ranger*, los cuales no se retiran del combate, no se rinden, sin importar el motivo. Sindell está a punto de expulsar a David cuando entra G'Kar...muy ruidosamente.

- **G'Kar:** Dijo que debería considerar abierta cualquier puerta cerrada. Eso he hecho.

Esta situación ha captado su interés así es que decide involucrarse. G'Kar camina alrededor de la sala atisbando bajo las capuchas de los miembros del Consejo (esto es divertido). Tal y como él lo ve, David está ahí porque eligió preservar las vidas de su tripulación en lugar de luchar una batalla imposible y hacer que les mataran a todos. Una violación de la tradición minbari: "Vivimos por El Uno, morimos por El Uno." G'Kar halla interesante que pongan todo el énfasis sobre la segunda mitad. ¿No es tan honorable vivir por El Uno como lo es morir? No sólo dice *morir*, también dice *vivir*. Morir no es honorable ya que sólo sirve para librarse de una obligación aún mayor.

- **Sindell:** Sus acciones han llevado a los otros *ranger* a la disensión.
- **G'Kar:** Es verdad. Ponen sus vidas y sus carreras en riesgo por su causa. He conocido a muy pocos que puedan conseguir ese tipo de lealtad. Me viene a la mente uno en particular: terco, difícil, díscolo, molesto, independiente, voluntarioso...
- **Sindell:** ¿Y qué le ocurrió?
- **G'Kar:** Se convirtió en el presidente de esta Alianza, de la cual los Anla'Shok son una parte.

G'Kar continúa diciendo que acaba de hablar con Sheridan y les pregunta si desean escuchar sobre qué han estado discutiendo. La conversación giraba en torno a la nueva raza de la que han estado conversando anteriormente. Sindell pide un descanso para que el Consejo pueda escuchar la información.

### COMPLEJO RANGER

David esta de nuevo en el balcón mirando la Valen. G'Kar se le une. El consejo ha tomado su decisión: David puede quedarse en los *ranger* y se le dará una nave. David está sorprendido y pregunta a G'Kar que les ha dicho.

- **G'Kar:** Cuatro verdades.
- **David:** ¿Eso es todo?
- **G'Kar:** Intenta encontrar una verdad en el sistema.

G'Kar le cuenta que lo que les ha dicho no tendrá repercusiones, al menos por el momento, y que espera que sus actos le den la razón. David le dice que como puede honrar la palabra de G'Kar si no sabe lo que les ha dicho y G'Kar responde que acepte el milagro y continúe con su vida. David está agradecido. Este lugar es

## **B** B5 Legend of the Rangers: To Live and Die in Starlight

esperanza pero David la había perdido hasta que llegó G'Kar. Le agradece a G'Kar su ayuda pero éste le dice que no las dé ya que no le han dado el mando de la Valen sino la Liandra. Aunque a David le vale con eso.

### **A BORDO DE LA LIANDRA**

David y Dulann están inspeccionando la nave, que se está cayendo a trozos. David no sabe en qué estaba pensando cuando la aceptó, la nave ha sido reducida a chatarra al menos una docena de veces. Intenta cerrar un panel pero éste insiste en abrirse de nuevo, así que lo golpea varias veces hasta que se mantiene cerrado. Dulann le dice que los problemas no se resuelven a golpes. Probablemente no, pero hace que David se sienta mejor. La nave tiene veinte años, la línea y los colores son característicos del sentido del diseño *shu'nali*. Hasta hace muy poco, se habían esforzado por lograr una línea tan bella como letal pero entonces los humanos se implicaron en el diseño de naves para la Alianza.

- **David:** Oh, así que nos culpamos por el aspecto de la Valen.
- **Dulann:** Si los diseñadores militares humanos lo hicieran a su modo, todo color del espectro sería eliminado salvo el gris, el verde y el negro y todos nosotros viviríamos en cajas sin ventanas.
- **David:** Ya veo. ¿Tratas de empezar otra guerra?
- **Dulann:** Los humanos empiezan las guerras. Los minbari las terminan.

David hace que Dulann termine de comprobar los sistemas mientras él revisa el puente. Mientras sube por la escalera, Dulann le comenta que Tannier ha obtenido el mando de la Valen, haciendo que David se golpee la cabeza. Dulann activa una pantalla holográfica que vibra hasta que usa el famoso método humano para arreglar las cosas, es decir, la golpea y la pantalla se enciende.

En el puente, David activa una pantalla y camina alrededor de los diferentes puestos. Hay cables que cuelgan del techo. La nave va a necesitar muchas horas de trabajo.

De vuelta al pasillo, Dulann está trabajando cuando siente algo y comienza a escuchar explosiones y voces, como si estuvieran en medio de una batalla. David le hace volver a la realidad. Dulann parece asustado por lo que David decide revisar la bitácora de la nave para averiguar que le ocurrió a la anterior tripulación pero las grabaciones han sido borradas. Dulann de algún modo sabe que les ocurrió: la tripulación fue asfixiada. La nave fue agujereada tanto que fue imposible su reparación. Los tripulantes intentaron regresar a un lugar seguro pero se quedaron sin aire y los espíritus de la tripulación todavía están ahí.

### **DOJO**

David está entrenándose con una vara demadera. Tannier camina hacia él. Ha oído sobre la decisión del Consejo y le da la enhorabuena a David que le ignora y continúa con su ejercicio. Tannier habla sobre la Valen y su primera misión: transportar a un grupo de dignatarios de la Alianza a una conferencia sobre seguridad. También dice que quiere a la Liandra como su escolta. Como David no le contesta, Tannier se marcha, deteniéndose cuando David le pregunta por qué quiere la Liandra. ¿Acaso Tannier quiere restregar a David por las narices que le han dado una nave mejor? En contra de lo dicho, Tannier se muestra realmente disgustado por el comentario de David y le dice que la partida está programada para dentro de tres días, de modo que David deberá tener su tripulación escogida y preparada para entonces.

### **LIANDRA**

David está arrodillado frente a una vela y la escultura de un triluminario, meditando. Dulann entra y le informa de que el personal de mando está reunido y esperando la inspección. Una narn y un drazi están entre ellos. Dulann le pregunta a David si está seguro sobre ellos ya que los narn y los drazi son los miembros más recientes de la Alianza y esos son los primeros reclutas de esas

## **B** B5 Legend of the Rangers: To Live and Die in Starlight

razas. Han estado esperando una nave casi tanto tiempo como David ya que cada vez que una nave es botada, su personal es minbari o humano. Dulann piensa que aún no han asimilado el espíritu calmado que supone la esencia de ser *urranger* y que son impulsivos.

- **David:** Como yo. Nadie más les dará una oportunidad como me la han dado a mí.

Antes de que se marche Dulann, David le habla sobre su encuentro con Tannier. No sabe si Tannier estaba comportándose como un jilipollas o trataba de disculparse. Dulann considera que quizá estuviera siendo ambas cosas al mismo tiempo. Ahora David se siente mal, pero ¿por qué debería hacerlo cuando Tannier fue la voz más firme a la hora de afirmar que debería ser expulsado de los *ranger*?. Dulann le contesta que Tannier cree en las decisiones del Consejo de modo que si éste le ha absuelto será una decisión que Tannier respetará porque el Consejo no puede equivocarse. No es asunto de Tannier creer a David o no. Él cree en la causa y eso es suficiente.

### **PUENTE**

El personal de mando permanece de pie alrededor de una mesa en el centro del puente. Los controles de sus puestos están en la mesa David se dirige a ellos; algunos han servido con él antes y al resto los ha elegido basándose en informes del consejo y en sus propias observaciones. Les da la bienvenida a bordo y Dulann procede con la ceremonia del Nombramiento de los Nombres abriendo una pequeña caja de madera y sacando un ornamento de metal: una estrella con un cristal rojo incrustado en el centro, rodeada por una elipse. La levanta para que todos la vean.

- **Dulann:** Esta estrella nos recuerda que nacemos de las estrellas. Vivimos a la luz de las estrellas, morimos a la luz de las estrellas. Venimos de las estrellas a la vida y regresamos a las estrellas en la muerte. Cuando acabemos, la estrella será colocada en el corazón de la nave, donde permanecerá durante el tiempo que nosotros permanezcamos.

Se gira hacia Sarah

- **Dulann:** Tu nombre, tu lugar, tu verdad.

Le entrega la estrella. Ella la sostiene.

- **Sarah:** Sarah Cantrell de Marte. Especialista en armamento y combate táctico. Vivo para servir, sirvo para vivir.

Le entrega la estrella a un minbari.

- **Tafeek:** Tafeek de Minbar. Especialista en política y primer contacto. Llegué a las estrellas a través de un difícil camino.

Tafeek entrega la estrella a un humano.

- **Kitaro:** Kitaro Sasaki de la Tierra. Especialista en navegación, comunicaciones y traducción. Estoy realmente contento de estar aquí, señor.

Kitaro entrega la estrella a una minbari.

- **Firell:** Firell de Minbar. Sanadora. Mi corazón habla silenciosa y ocasionalmente.

Firell entrega la estrella a un humano.

- **Malcolm:** Malcolm Bridges de la Colonia Beta. Especialista en infiltración y operaciones encubiertas. En sueños, nunca veo mi cara.

## **B** B5 Legend of the Rangers: To Live and Die in Starlight

Malcolm entrega la estrella a una narn.

- **Na'Feel:** Na'Feel de Narn. Ingeniería, soporte vital y de armamento. Yo...emmm, tengo entendido que ningún otro me querría a bordo.

Na'Feel entrega la estrella a un drazi.

- **Tirk:** Tirk, Drazi. Cargo cosas muy grandes. Yo, emmm...Tirk, Drazi.

Tirk entrega la estrella a Dulann.

- **Dulann:** Dulann de Minbar. Shok'Nali, primer oficial. Mi vida por el Shok'Na.

Dulann entrega la estrella a David.

- **David:** David Martel...de ningún lugar en particular. Shok'Na, capitán. Busco algo.

David coloca la estrella de nuevo en el cofre. Dulann lo alza:

- **Dulann:** Somos *ranger*. Caminamos por lugares oscuros donde otros no entrarían. Permanecemos en el puente y nadie podrá pasar. Vivimos por El Uno. Morimos por El Uno.

### **LA VALEN**

Dignatarios de todos los mundos miembros suben a bordo de la nave, incluido G'Kar quien saluda y flirtea con las *ranger* (algunas cosas nunca cambian).

### **LIANDRA**

David corre a través de los pasillos mientras la tripulación se apresura a terminar de poner la nave a punto para sacarla de nuevo al espacio. Hay sensación del pánico ya que el despegue se efectuará en unos minutos y la nave no está lista. Se cruza con Sarah que le informa de que los motores no funcionan así es que se dirigen a la sala de motores donde escuchan una serie de insultos e improperios narn.

Se ven volar piezas del motor por la sala que por poco golpean a David. Cuando Na'Feel ve a David, pone una sonrisa tranquila y le asegura que no hay ningún problema y que está haciendo unos ajustillos. Estarán listos cuando él lo esté. Detrás de Na'Feel los paneles de control echan chispas y humo. David intenta mirar tras ella pero Na'Feel se mueve un poco para bloquear su vista. David decide no continuar hablando del asunto y deja a Na'Feel trabajar. Los improperios narn comienzan de nuevo.

- **Sarah:** Veinte créditos a que explotamos sin despegar.
- **David:** Los veo.

### **PUENTE**

David y Sarah se apresuran a sentarse en sus asientos. Una imagen tridimensional de Tannier aparece en la pantalla holográfica. Ha estado intentando contactar con David y pregunta si todo va bien. David, imperturbable, le dice que todo va bien. Le contesta que la tripulación solamente quería hacer otra prueba antes del vuelo para matar el tiempo mientras los diplomáticos subían a bordo de la Valen. Las miradas en las caras de la tripulación nos dicen lo que todos sabemos, que David está usando una cortina de humo. David asegura a Tannier que están listos. Tannier corta la comunicación satisfecho.

- **Sarah:** Hoy es un buen día para morir.
- **David:** Oh, contigo todos los días son buenos para morir.



## **B** B5 Legend of the Rangers: To Live and Die in Starlight

La Valen despega y por fin podemos ver un plano diurno de Minbar. Esta amaneciendo así es que el sol sale por detrás de los edificios por lo que no podemos verlos muy bien.

Na'Feel contacta con el puente: están listos para despegar. Sarah sube la apuesta a treinta créditos y pone las monedas sobre la mesa de mando.

- **David:** Dale.

Dulann enciende los motores que rugen al despertarse y la Liandra despega, oscilando un poco, pero no explota. David recoge sus ganancias y la Liandra sigue a la Valen fuera de la atmósfera y a través de la plataforma de salto. Ha supuesto mucho trabajo para una asignación tan fácil pero al menos están en camino. Por otro lado, como aún están tratando de conseguir que la Liandra sea totalmente operacional, es bueno pensar que nadie va a meterse con ellos.

Paradas en el hiperespacio, dos naves alienígenas lessiguen.

Tras un tiempo de viaje, Tannier contacta con David y le informa de su destino. David está algo molesto por el hermetismo que ha rodeado su destino pero Tannier le dice que no ha podido evitarlo ya que era necesario por cuestiones de seguridad. Incluso los diplomáticos no habían sido informados hasta hace unos minutos. Alcanzarán su destino, Beta Durani VII, pronto.

Malcolm pregunta por qué han llevado a todos los diplomáticos hasta allí. Al fin y al cabo, ya estaban reunidos en Minbar. David cree que la Alianza quiere que los diplomáticos vean algo que no puede ser transportado. Beta Durani VII es una colonia establecida bajo una cúpula con cerca de seiscientas personas ya que es una excavación arqueológica.

La Valen y la Liandra saltan al espacio normal por las inmediaciones de Beta Durani VII e inmediatamente, Kitaro detecta un pico de energía. Un punto de salto se abre y tres naves alienígenas (como las de la grabación que Sindell y G'Kar estuvieron viendo) emergen y disparan a la Valen.

David ordena maniobras evasivas y que sus armas se preparen para disparar. Sarah salta a través de una escotilla al interior de la cámara holográfica, la cual muestra todo el espacio alrededor de la nave. Sarah flota en el centro de la cámara, dándole libertad de movimientos en cualquier dirección. La localización y fijación del objetivo se hace a través de sus ojos de modo que la nave apunta a cualquier cosa que ella mire y los disparos son la traducción de los movimientos de sus manos y pies. Sarah dispara a las naves alienígenas.

Las naves alienígenas disparan a la colonia, destruyéndola y continúan su ataque sobre la Valen, quedando gravemente dañada y sin posibilidad de escape. David coloca a la Liandra entre la Valen y las naves enemigas. Sarah daña una nave enemiga pero la Liandra es alcanzada y Dulann resulta herido. Tannier contacta con David y le informa de que los motores de la Valen han sido alcanzados y apenas pueden maniobrar y las cubiertas posteriores están ardiendo. Es sólo una cuestión de tiempo. Las armas de la Liandra sólo operan al 10% y los motores apenas funcionan. Dos de las naves enemigas abren un punto de salto mientras que la nave dañada se queda atrás. Tannier ha ordenado a los diplomáticos que escapen en las vainas de escape. Quiere que David los recoja y les lleve hasta algún lugar seguro. La nave enemiga continua disparando a la Valen mientras las vainas son lanzadas.

Sarah tiene un blanco claro de la nave enemiga. La Liandra no tiene suficiente potencia para destruir al enemigo, pero un disparo certero a los motores podría dejarla en muy mal estado de modo que hace su mejor disparo, dañándola aún más. Las armas de la Valen no funcionan y el enemigo se está preparando para otro disparo. Solamente hay un modo de destruir al enemigo de modo que Tannier ordena que los motores de la Valen usen su plena potencia. David suplica a Tannier, argumentando que todavía tiene tiempo de conseguir que él mismo y su tripulación

## **B** B5 Legend of the Rangers: To Live and Die in Starlight

escapen en los botes salvavidas cosa a la que Tannier se niega. Lo único que puede hacer es ganar algo de tiempo para que la Liandra escape. La Valen se lanza contra la nave enemiga y ambas resultan destruidas.

David ordena a Kitaro interceptar los botes salvavidas. Kitaro informa de que las comunicaciones de *taquión* no están operativas y que sólo disponen de comunicaciones de corto alcance nave-a-nave. Está trabajando en ello pero no alberga muchas esperanzas. Na'Feel informa de que los motores de salto no funcionan de modo que sólo pueden navegar por el espacio normal a la mitad de la velocidad máxima. David le dice que trabaje en ello. Cuando la nave enemiga no informe, las otras vendrán a buscarla y entonces... Necesitan conseguir tanto espacio entre ellos y la nave enemiga como puedan. Ha ordenado a Tafeek que baje y calme a los diplomáticos.

Abajo en el hangar se está recibiendo a los diplomáticos. Inmediatamente comienzan a exigir ver al capitán y disponer de suites de lujo. Tafeek y otros *ranger* están haciendo lo que pueden mientras que el pobre Tirk parece muy incomodo. G'Kar es el único que permanece callado.

### **SALA MÉDICA**

Firell está examinando a Dulann cuando entra David. Dulann tiene una conmoción cerebral, daños en varios órganos internos y una hemorragia interna. Firell puede mantenerle estable pero no por mucho tiempo y han de llevarle a alguna instalación médica apropiada. Dulann recobra el sentido y pregunta por la nave. David no quiere alarmarle y le dice que la nave está bien pero Dulann sabe que no están en el hiperespacio ya que si lo estuvieran, podría sentirlo.

- **David:** No. No, lo estamos.
- **Dulann:** ¿Estamos tomando una ruta de recreo?

Dulann cuenta a David que ha tenido un sueño sobre la última tripulación de la Liandra donde estaban luchando por volver a casa. No están en paz. Algo les está perturbando.

- **David:** Probablemente estarán preocupados ante la posibilidad de que te unas a ellos. Demonios, si me enterara de que te mudas a mi casa yo también me mearía encima.

David le asegura a Dulann que se pondrá bien, pero Dulann es testarudo. No sabe que es lo que está perturbando a los espíritus de la anterior tripulación, pero algo está mal.

### **BETA DURANI VII**

Las dos naves enemigas han regresado y barren con los sensores el campo de restos que queda.

### **SALA MÉDICA**

Dulann duerme intranquilo. Abre los ojos y ve al espíritu de un *ranger* humano muerto, de pie frente a él. Su rostro es de un color gris pastoso y su uniforme está sucio por el combate. Su boca se abre de par en par y se escuchan muchas voces superponiéndose unas a otras. Por el sonido, se puede saber que alguien traicionó a la última tripulación. El *ranger* muerto mira sus manos ensangrentadas. Es como si hubiera intentado escapar a base de arañazos. Le dice que no puede salir a respirar y que nunca vio la cara del traidor. El *ranger* se da la vuelta y se desmaterializa al atravesar la puerta.

### **HANGAR**

Uno de los diplomáticos, el Ministro Kafta, quiere que G'Kar hable al capitán en nombre de todos ya que cree que David les está poniendo en peligro innecesariamente. Debería existir algún planeta de atmósfera respirable por aquí

## B B5 Legend of the Rangers: To Live and Die in Starlight

cerca y la nave podría aterrizar, dejarles allí e ir a por ayuda. G'Kar les dice que la nave se mantiene de una pieza por pequeños trozos de cable y buenas intenciones de modo que si aterrizaran en estas condiciones y si no tuvieran un desagradable encuentro con el suelo al descender, duda muchísimo que pudieran despegar de nuevo. La nave se quedaría atrapada con ellos.

Tirk entra y le dice a G'Kar que David quiere hablar con él.

- **G'Kar:** Me encantaría quedarme pero no puedo, he de marcharme. Muac,muac. Os quiero, os quiero. Chao.

Da algunos besos al aire y se marcha, dejando a los diplomáticos con cara de confusión. Un diplomático drazi se acerca a Tirk.

- **Drazi:** Algunas veces pienso que la exposición prolongada a los humanos le ha vuelto loco. Deberías tener cuidado.

- **Tirk:** Si.

- **Drazi:** Te llamas Tirk, ¿no? Ése no es un nombre drazi.

- **Tirk:** Mi madre lo inventó. Dice que significa "No me toques. Jamás tendré un hijo después de éste"

- **Drazi:** Es mucho significado para un nombre tan corto. Debende estar muy, muy orgullosos de ti.

El drazi le da a Tirk una palmada en el hombro. Tirk devuelve el gesto y pronto los dos drazi están golpeándose el uno al otro.

### HABITACIÓN DE DAVID

G'Kar entra. David necesita su consejo ya que fue estratega militar antes de convertirse en embajador. Algo le preocupa sobre el ataque. Cuando el enemigo saltó del hiperespacio, disparó a los motores de la Valen primero, destruyeron la colonia, alcanzaron las armas de la Liandra y entonces vacilaron. G'Kar le dice que en combate, siempre se destruye la nave más grande primero normalmente disparando a la batería de armas porque es algo bastante volátil. Únicamente vas a por los motores como último recurso, ya que están tremendamente protegidos para evitar que la radiación afete a la tripulación. A David le parece como si el enemigo estuviera intentando incapacitar a la Valen en lugar de destruirla. G'Kar especula que el enemigo quizá podía haber querido capturarles vivos. Eso debería explicar la vacilación. El enemigo podría esperar a que escaparan en las vainas y entonces averiguar cuanto sabían. ¿Descubrir cuanto sabían sobre que? David quiere saber porque se dirigían a Beta Durani VII. ¿Que había en la colonia? G'Kar le dice que es lo que venían a descubrir. Todo lo que G'Ka sabe es que esas mismas naves que les atacaban eran idénticas a las que habían intentado desestabilizar la Alianza. Entonces recibieron noticias de que la información concerniente a esta nueva raza provenía de la excavación en Beta Durani VII.

- **David:** ¿Y esa raza era...?

- **G'Kar:** Toda raza que viaja por el espacio tiene dos cosas en común. Primero, todas ellas tienen una comida idéntica a la que los humanos llaman "Bolas De Carne Suecas." No preguntes, no lo entiendo. Simplemente es así. Y todas comparten un mito sobre una época en que antiguas fuerzas de la oscuridad rondaban por el universo únicamente para ser derrotadas o expulsadas por una fuerza incluso mayor, una fuerza de luz. Hasta muy recientemente, asumí que todo esto era lo que era: u mito. Entonces, recibí esta grabación del equipo arqueológico en Beta Durani VII.

G'Kar saca un cristal de datos de su guante. El equipo encontró una ciudad enterrada doce kilómetros bajo la superficie del planeta, una ciudad de millones de años de antigüedad, mas vieja que ninguna encontrada anteriormente. Coloca el cristal en el lector y la imagen de una ciudad se hace visible. Hay gigantescos pilares de piedra con jeroglíficos tallados y situados alrededor de la caverna. Muchos edificios menores están emplazados entre los pilares. De acuerdo a los jeroglíficos, la ciudad fue construida por una antigua raza que encerró a las

## **B** B5 Legend of the Rangers: To Live and Die in Starlight

fuerzas de la oscuridad hace mil millones de años. Ese enemigo fue expulsado del espacio normal a un lugar de oscuridad eterna: posiblemente una dimensión paralela. Los traductores todavía están trabajando en ello. Al principio, no estaban seguros de que creer pero entonces hallaron algo.

G'Kar aumenta la imagen hasta detenerla en una gigantesca pirámide escalonada (como las construidas por los aztecas). En lo alto de la pirámide hay una puerta con una brillante luz roja intermitente. Enviaron una sonda a través de esa puerta y regresó cambiada, deformada mas allá de toda referencia existente. Los jeroglíficos hablaban de una época en la que el enemigo podría regresar y hay razones para creer que hay una conexión entre esto y las naves que les han atacado.

G'Kar sale del camarote de David y escucha su propia voz procedente del hangar donde se encuentran los diplomáticos. Tal y como esperaba, G'Kar se ve así mismo salir de la sala de espaldas y tropezándose con él. Es Malcolm usando un disfraz holográfico. Chapurrea una explicación a G'Kar: como nadie podía encontrarle, Malcolm se disfrazó para calmar a los diplomáticos. Viendo que el G'Kar reb está enfadado, Malcolm decide marcharse ahora que puede.

### **PUENTE**

Sarah da a David un informe de situación. Las armas están a un 25% de su capacidad lo cual es suficiente para destruir una roca realmente grande. Los sensores de Kitaro han detectado el regreso del enemigo. No pueden luchar ni huir, así que David decide ocultarse en la cola de un cometa que pasa. Tienen que tener cuidado para que los grandes pedazos de hielo no les golpeen así que Sarah se sitúa en su puesto, por si acaso. Solamente disparar así es absolutamente necesario porque el enemigo detectaría el pico de energía y les encontraría. Antes de saltar al interior de la cámara de armas, David le toma el pelo sobre su Verdad en la *Ceremonia de Nombres* ya que usa la frase *Vivo para servir, sirvo para vivir siempre* pero a la hora de la verdad se queda bastante corta respecto a ello. Sarah le dice que eso es lo más reveladora que quiere ser en esta vida.

La Liandra entra en la cola del cometa esquivando los grandes trozos de hielo. Ocasionalmente una pequeña roca golpea la nave.

### **SALA MÉDICA**

El fantasma del *ranger* humano muerto regresa. Dulann se levanta de la cama con dificultad y le sigue.

### **CÁMARA DE ARMAS**

Sarah tiene un excelente panorama de los trozos de hielo. Uno gigantesco, más grande que la nave se dirige hacia ellos y Sarah está bastante segura de que no les dará. Otro pedazo de hielo choca con el grande, desgarrando un trozo que choca contra la nave.

### **PUENTE**

Kitaro informa de que hay daños en el casco. Están perdiendo presión de aire en los compartimentos de popa. No pueden determinar si el enemigo está por los alrededores por lo que salen de la cola del cometa. Las naves enemigas se han marchado, todo está despejado.

Firell contacta con el puente. Dulann se ha marchado.

### **PASILLOS**

Dulann sigue al *ranger* muerto al interior de un compartimento lleno de humo (¿niebla del sistema antiincendios?). Escucha las voces de nuevo y se cae al suelo de la cubierta. Algunos *ranger* le miran y le pregunta que quieren pero desaparecen y Dulann se desmaya.

## B B5 Legend of the Rangers: To Live and Die in Starlight

### SALA MÉDICA

David pregunta a Firell si Dulann dijo algo antes de que desapareciera. Dulann habló sobre que los espíritus de la anterior tripulación estaban todavía ahí y no descansarían fácilmente aunque en ese momento David está mas preocupado sobre la actual tripulación de lo que le ocurrió a la anterior. Conoce a Dulann desde hace más de tres años y sabe que es algo telépata pero no cree que pueda realmente sentir a los muertos. Firell le dice que los minbari son sensibles a tales cosas, incluso un telépata menor como Dulann. Cuando un minbari está a punto de morir, el velo se hace muy delgado. Tal vez lo que ha molestado a los muertos tiene alguna relevancia para su situación actual. Ambas tripulaciones se están enfrentando a la posibilidad de que nunca puedan llegar a casa.

Malcolm entra, interrumpiendo los pensamientos de Firell. Quiere saber si hay alguna noticia de Dulann. David tiene a toda la tripulación disponible buscándole. Lo encontraran.

David y Malcolm caminan a por los pasillos. Malcolm ha estado intentando hacer un análisis táctico de las naves enemigas pero no ha conseguido llegar a ninguna conclusión ya que algo no tiene sentido. ¿Por qué ir a por todos? La colonia está destruida y las noticias de lo que allí han hallado se sabrán, estén vivos o muertos. Ya que la reunión de seguridad era sobre este nuevo enemigo, la lista de sospechosos se reduce. ¿Por qué invierten todo su tiempo y esfuerzo en darles caza? David especula con que quizá el enemigo piense que la tripulación ha visto algo que podrían usar en su contra. Tal vez no sea información, tal vez sea algo que ellos tienen y no saben que lo tienen.

El puente contacta con David. Han encontrado a Dulann.

Dulann está en la misma habitación nublada, usando un trozo de maquinaria rota como arma. Los *ranger* muertos están todavía allí. David intenta llegar hasta él. La sangre de Dulann se está volviendo mas tóxica cuanto mas tiempo está fuera de la Sala Médica. Dulann repite lo que las voces están diciendo. Alguien vendió a la tripulación y ahora sienten que está ocurriendo lo mismo otra vez. David no cree que eso sea posible ya que todos estaban en la Valen o en la Liandra cuando comenzó el ataque. Dulann le dice que revise las grabaciones, pero David le recuerda que las grabaciones fueron borradas. Dulann habla con la voz de un *ranger* muerto y le dice a David que busque un diario particular no codificado en el sistema principal. Fue ocultado para que nadie lo borrara. La contraseña es *Entil'zha*. Dicho ésto, Dulann se desmaya.

### PUENTE

El personal de mando esta ocupado trabajando en sus puestos. Los sistemas de comunicaciones y armamento aún no son operativos. Con nada que hacer, David pide a la computadora que busque la entrada oculta. Para su sorpresa, se encuentra el registro; el *ranger* es el mismo que se le aparece a Dulann y está a punto de morir. Dice que fue encerrado en cuanto empezó el ataque y que se están quedando sin aire. No sabe quien les ha traicionado ya que no llegó a ver su cara. Pide ser vengado porque no podrán descansar hasta que sean vengados.

- **Ranger:** El que sobreviva de todos nosotros será el que nos asesinó. Nunca nos rendimos.

El *ranger* muere y la entrada termina. Dulann tenía razón aunque Malcom no ve como esto puede estar relacionado con su problema. Dulann le dijo a David que había un traidor a bordo en ese momento y que hay un traidor a bordo ahora. No puede ser la misma persona ya que nadie que ahora sirve en la Liandra estaba presente cuando su tripulación fue asesinada de modo que el traidor no tiene que ser necesariamente la misma persona. Cuando la Valen fue atacada el enemigo evitó deliberadamente alcanzar la batería de armas. Podían haberla destruido pero no lo hicieron sino que esperaron, pero ¿para qué? David tiene la respuesta: las vainas de escape. Había un topo en la Valen. Nadie excepto Tannier sabía a donde se

## **B** B5 Legend of the Rangers: To Live and Die in Starlight

dirigían hasta que alcanzaron su destino. El enemigo podía haberse estado ocultando de los sensores en el hiperespacio hasta que recibiera una señal. David ordena a Kitaro comprobar los registros del sensor **a** busca de cualquier señal inusual.

### **COMPARTIMENTO DE CARGA**

El Ministro Kafta está abriendo una escotilla en la pared cuando entra Tirk cargando un gran contenedor y le ve. Kafta se disculpa diciendo que giró erróneamente en algún momento y acabó perdido. Continúa diciendo que, por lo que ve, todos los relés de alta potencia pasan a través de esta zona de la nave. Tirk le dice que por esa misma razón no debería estar ahí, ya que es peligroso. Kafta se dirige a la puerta y en ese momento se gira y dispara a Tirk en el hombro. Kafta regresa al panel y coloca una tarjeta en los repetidores.

### **PUENTE**

Kitaro ha encontrado una señal inusual es las grabaciones de comunicaciones e informa a David. La señal es solo un ping sostenido (como el que se escucha en las películas de submarinos). Procedía de un subcanal de la Valen pero ahora se está emitiendo desde el compartimento de carga de la Liandra. David ordena a Kitaro que interfiera la señal y se lleva a Sarah y Malcolm con él al compartimento de carga.

Se dividen para rodear al traidor. David ve a Kafta dirigiéndose hacia las vainas de escape y le persigue. Kafta le dispara y trata de meterse en una vaina pero David se lo impide.

### **COMPARTIMENTO DE CARGA**

Malcolm y Sarah encuentran a Tirk herido pero aún vivo. Tirk les informa de que Kafta le atacó.

### **VAINAS DE ESCAPE**

David y Kafta luchan pero no lleva mucho tiempo para un ranger entrenado dejarle fuera de combate. Malcolm y Sarah llegan con otros ranger y Kafta es llevado a una celda. Le comentan a David lo de Tirk y la señal. Todavía se estaba emitiendo cuando llegaron al compartimento pero Malcolm consiguió desconectarla de los relés de energía. Ojalá hayan interferido la señal suficientemente de modo que no haya llegado demasiado lejos. Kitaro les llama desde el puente: ¿la señal ha conseguido salir y se espera compañía.

### **PUENTE**

Las naves enemigas están justo al límite del alcance de las armas. Sarah salta a la cámara de armamento. Na'Feel ha logrado elevar la potencia del armamento a un 30% y los motores a un 80%. David está impresionado. A la velocidad actual, alcanzarán la plataforma de salto en dos o tres horas.

La Liandra se apresura hacia la plataforma de salto y la nave enemiga abre fuego. A la distancia actual los disparos no hacen demasiado daño pero cuanto más se acerquen, más daño harán. La nave enemiga dispara a una esfera que pasa frente a la Liandra y se rompe en pedazos. La esfera contiene minas que se sitúan interfiriendo el rumbo de la Liandra. Es demasiado tarde para evitarlas y las minas golpean la nave, haciendo agujeros en el puente.

### **CÁMARA DE ARMAMENTO**

Sarah despeja un camino para la nave, dando puñetazos y patadas furiosamente para disparar.

### **PUENTE**

## **B** B5 Legend of the Rangers: To Live and Die in Starlight

Na'Feel lanza contramedidas, pero no son demasiado eficaces para contrarrestar el impacto del fuego enemigo. Un par de disparos más y todos muertos. David tiene una idea para retrasar al enemigo. Hace que Malcom ponga el dispositivo de envío de señales de Kafta junto a un detonador a control remoto y lo lanzan. Ya que Kafta estaba intentando escapar en una vaina cuando David lo detuvo es posible que el enemigo piense que lo ha conseguido y lo recoja. El plan funciona y la nave es destruida. Desafortunadamente, el último disparo de la Liandra ha sobrecargado el sistema de armamento y solamente puede ser reparado en un astillero. Están completamente indefensos.

### **CELDA**

David ha ido a hablar con Kafta. Hay otra nave enemiga y quiere saber quienes son y como derrotarles. El pueblo de Kafta, que se ha unido recientemente a la Alianza, están en la frontera del territorio de la Alianza y ninguna de sus naves ha sido atacada por lo que David piensa que el pueblo de Kafta ha firmado un acuerdo con esta nueva raza. Como parte del trato, se unieron a la Alianza para espiarles. Kafta se niega a hablar hasta que David le aprieta un poco las tuercas: si Kafta no quiere hablar entonces no hay ninguna razón para mantenerle vivo.

- **Kafta:** Los ranger no matan a sangre fría.
- **David:** Siiií, bueeeno, últimamente he tenido algunos problemas de disciplina.

Kafta le cuenta a David que esta raza no tiene un nombre como ellos lo entienden. Se llaman La Mano: La Mano de Dios, La Mano de la Muerte, La Mano que Alcanza la Totalidad y Borra Todos los Soles. Han dejado su estela en miles de mundos, carbonizando planetas que antes fueron prósperos. Durante millones de años han sido proscritos, viajando a través de la oscuridad interestelar, buscando un camino de regreso. Ahora lo han encontrado.

David pregunta acerca de las naves que les atacan. Kafta le dice que son juguetes dados a aquellos que sirven a La Mano como Kafta. Están preparando el camino para el regreso de La Mano. Parte de ese camino pasa por traicionar a la Alianza, ya que ella puede oponerse a La Mano. Kafta le dice a David que no ha visto lo que él ya que si lo hubiera hecho entendería porque han hecho lo que han hecho. Comparadas con La Mano, las sombras son poco más que insectos. David pregunta por qué si La Mano es tan poderosa está tan interesada en Kafta, que es insignificante. Kafta le dice que La Mano recompensa la lealtad. Esa única virtud y no saben cuanto conoce Kafta de sus planes por lo que no permitirán que llegue a Minbar para que sea sometido a nuevos interrogatorios.

- **Kafta:** Se acercan, capitán. No puede detenerles. No puede luchar contra ellos. No puede derrotarles. Solo puede unirse a ellos o ser reducido a polvo ante ellos.

### **PUENTE**

Kitaro ve la plataforma de salto. Sarah, todavía en la cámara de armas, echa un vistazo. Aumenta la imagen y ve que aún no están fuera de peligro: la tercera nave enemiga esta bloqueando la plataforma, esperando como una araña en su tela. No dispara porque sabe que la Liandra no puede hacer nada y la siguiente plataforma de salto más cercana está a dos meses de distancia.

Kitaro está recibiendo una señal de la nave; quieren hablar. El alienígena aparece en la pantalla holográfica (no podemos ver su cara porque está cubierto por una capucha negra) y exige que le entreguen a Kafta. Si no lo hacen, destruirán la nave para evitar que le interroguen. Si David lo libera, los alienígenas permitirán marchar a la Liandra y les dejarán vivos. Cortan la comunicación para dar tiempo a David para que se lo piense.

Kitaro no quiere rendirse después de todo lo que han pasado. Na'Feel no se cree

## **B** B5 Legend of the Rangers: To Live and Die in Starlight

que los alienígenas realmente les dejen irse si liberan a Kafta y afirma que es tácticamente imprudente.

### **SALA MÉDICA**

David visita a Dulann y le informa de que todo va bien pero Dulann sabe la verdad, que están atrapados, sin armas y enfrentándose a una destrucción inminente a menos que ellos entreguen a su prisionero. Los espíritus de los ranger muertos se lo han contado. Le pregunta a David que qué va a hacer pero éste no tiene ni idea. Es como en la Enfalli. Sin armas, motores fallando, con inferioridad armamentística. Dulann no está de acuerdo, no es como en la Enfalli. En ese momento estaban en inferioridad numérica y desarmados, pero ahora sólo hay una nave. David ha usado cada truco que sabía y todo para mantenerles con vida pero nada más. No dispone de nada más. Dulann le sugiere que eso es exactamente lo que debe usar: nada.

- **David:** Repito que no tengo nada nuevo para utilizar.
- **Dulann:** Exacto.
- **David:** Dulann, eso no es....

Y de repente, David lo entiende. Se lanza a la carrera y se encuentra con Malcolm en un pasillo. Quiere que Malcolm disponga varias cosas respecto al prisionero. Va a dar al enemigo exactamente lo que quiere.

### **PUENTE**

David contacta con el enemigo y se muestra de acuerdo con las condiciones. La tripulación no puede creer que David vaya a hacerlo. El enemigo será precavido porque sabe lo que David hizo a la otra nave. Barrerán con el radar la vaina de escape para asegurarse que no hay detonadores que se puedan activar a distancia y se comunicarán con la vaina para asegurarse de que Kafta esté en ella. Si hay algún engaño, destruirán la Liandra. David accede.

La vaina es lanzada y David la hace mantenerse siempre en línea recta con la Liandra. La vaina y comunican con Kafta, que informa al enemigo de que está a salvo y que desea ser llevado a bordo.

- **Alienígena:** Lo has hecho bien. Nuestra exploración de la vaina confirma que tu has seguido las instrucciones al pie de la letra.
- **David:** Por supuesto, ¿por qué motivo iba a intentar algo más? Una raza tan avanzada como la vuestra...no hay modo de que caigáis en la misma trampa dos veces. Ahora, ¿respecto a nuestro salvoconducto?
- **Alienígena:** Espera.

La vaina es subido a bordo de la nave enemiga. Sarah está muy enfadada por lo que David ha hecho.

### **NAVE ENEMIGA**

Uno de los alienígenas encapuchados se aproxima al bote y abre la escotilla. Dentro está Kafta, amordazado y con cinta adhesiva sobre su boca. En la cinta, escrito en grandes letras, está la palabra **BOOM!** Unida a la puerta hay una cuerda atada alrededor de las anillas de varias granadas. Al abrir la puerta, las anillas son separadas de las granadas. La nave alienígena estalla.

### **LIANDRA**

La tripulación se ha quedado sin palabras. Kitaro se niega a mover la nave hasta que alguien le diga que está ocurriendo. David habla a la tripulación sobre Butch Cassidy y Sundance Kid y como asaltaron un tren, esperaron un par de días y asaltaron el mismo tren del mismo modo. Nadie esperaba que lo volvieran a intentar. Como David no tenía ningún truco nuevo, intentó lo mismo por segunda vez. Sabía que los alienígenas explorarían el bote buscando detonadores, así que cogió cincuenta granadas de la armería.



## **B** B5 Legend of the Rangers: To Live and Die in Starlight

Na'Feel pregunta por Kafta justo cuando Malcolm entra en el puente disfrazado de Kafta. Ésa era la razón por la que David quiso mantener la vaina entre las dos naves. De ese modo parecería que las transmisiones provenían de la vaina. Al enemigo ni se le pasó por la mente que David usaría el mismo truco de nuevo y él no dijo a la tripulación lo que estaba haciendo porque quería que sus reacciones fueran reales.

La Liandra entra en la plataforma.

### **MINBAR**

David está ante el Consejo. Sindell elogia las acciones de David pero éste les dice que sus acciones surgieron de la desesperación y que no se siente orgulloso de ellas. Se pregunta si podría haber hecho más o haber hallado otro modo. Después de haber escuchado lo que había ocurrido, Sindell se pregunta si quizá no han sido demasiado duros con David y si le hubieran dado el mando de la Valen en lugar de a Tannier, hubiese ocurrido. David defiende a Tannier diciendo que el actuó honorablemente y que dio su vida para que la Liandra pudiera escapar. Lo hizo tan bien como cualquiera bajo esas mismas circunstancias.

G'Kar se les une. Piensa que David lo hizo lo mejor que pudo ya que hace lo que puede con lo que se le da. Las personas somos reflejos imperfectos del universo. No podemos cambiar el pasado, sólo aprender de él e intentar crear un futuro en el cual tales errores no se repitan. Tristemente, todavía estamos dilucidando esa parte. La cuestión ahora es, ¿a donde llegaremos?.

### **BALCÓN**

David está mirando como la Liandra está siendo reparada. Sarah se le une. Acaba de llegar de visitar a Dulann en el hospital. Podrá levantarse en algunos días. A Tirk le llevará un poco más. No estarán en tierra mucho tiempo y esta vez se asegurarán de que la Liandra esté en plena forma antes de subir a bordo. La Liandra es la única nave disponible y ahora que han encontrado al traidor y salvado la nave Dulann piensa que los espíritus de la anterior tripulación estarán tranquilos. A David no le importa comandar la Liandra ya que han pasado por mucho y se ha comportado bastante bien. Sarah le pregunta si ya tienen una misión.

### **LIANDRA**

La tripulación tiene como misión transportar a G'Kar. David le pregunta acerca de sus viajes con Lyta (que murió en la guerra telepata). G'Kar no le dice nada ya que el camino que él ha tomado no es el de David. El camino de David le mostrará algo aún más asombroso y también él estará en buena compañía.

Ya han alcanzado la plataforma de salto de Epsilon y regresan al espacio normal. La tripulación no subirá a bordo, quizá la próxima vez puedan quedarse unos días ya que David nunca la ha visto.

- **G'Kar:** Menudo lugar. Un lugar para tiempos buenos y también malos, de dolor y de maduración, pero al final, un lugar de gran esperanza...Si alguna vez subís a bordo, recordad una cosa: nadie es exactamente lo que parece. Aunque, a fin de cuentas ¿quién lo es?.

Por supuesto, G'Kar está hablando de Babylon 5. La Liandra se aproxima a la estación para dejarle allí.

***Fin.***