

Galactic Tomb

Como comandante más destacado de la élite del ejército imperial, has sido designado para encontrar las tres tumbas de Siemb.

A lo largo de tres mundos, en la peligrosa galaxia de Ururben, tendrás que vencer a los guardianes que protegen los objetos mágicos que conseguirán salvar al emperador.



Antes de GALACTIC TOMB

Superstición en un imperio

La galaxia de Ururben, con 30.000 parsecs de diámetro, es, probablemente, uno de los lugares más peligrosos de nuestro universo. En la gran mayoría del espacio conocido, el imperio Siemb ha gobernado con puño de hierro al resto de sistemas conocidos y son muy pocos los que escapan a su tiránico emperador. Solo dos sistemas libres avanzados han conseguido a duras penas, gracias a una alianza, hacer frente a la temible flota imperial que surca Ururben. Aparte de estos dos sistemas planetarios, Mundo Pherenos, un sistema estelar de tres soles, Mundo Robota, un sistema solar con su estrella casi extinta y Microbia, un planeta del sistema Nembia, totalmente cubierto de agua, han sido declaradas zonas prohibidas por el emperador Shakar, y no porque se hayan resistido a su poderío bélico, ni por no tener recursos ambicionados por el imperio, simplemente el emperador teme despertar viejos fantasmas olvidados. Y es que, si por algo se caracteriza esta singular galaxia es porque a lo largo de incontables milenios la más incipiente tecnología ha convivido con la más ingente superstición, algo inconcebible y posiblemente incompatible que, sin embargo, ha conseguido hacer del imperio Siemb uno de los más antiguos del universo.

Curiosamente Pherenos, Robota y Microbia son mundos habitados que, a lo largo de cientos de años, han expulsado de forma radical a las pequeñas expediciones imperiales que, muy rara vez, han intentado explorar estos mundos con el único fin de cartografiar y documentar zonas. Mientras que sus habitantes creen a todas luces que han mantenido a raya al invasor, el emperador tiene muy claro que, si lo deseara, estos mundos caerían bajo su flota. Entonces, ¿Por qué el imperio no se decide a conquistar estos mundos? ¿Qué leyenda, mucho más poderosa que la codicia, detiene la mano del emperador?



Un misterio por descubrir

Shepta y Xianix son dos sistemas galácticos, aliados en la paz y en la guerra, que han conseguido resistir por largos siglos al poderoso imperio Siemb. Y no ha sido fácil empresa ya que, entre ambos sistemas, solo cuentan con tres planetas habitados, uno de los cuales sirve como plataforma de construcción de la avanzada tecnología que les ha ayudado a resistir. Probablemente sea difícil encontrar mayor concentración de mentes avanzadas en toda la galaxia de Ururben, algo a lo que la ingeniería genética ha ayudado. El centro de inteligencia de Thira, en el sistema Shepta, alberga las más avanzadas universidades de la alianza y es aquí donde se enseña a sus más jóvenes habitantes a utilizar sus mentes privilegiadas para resistir al opresor.

Sin embargo, hay algo que intriga a la dirección del centro de inteligencia. ¿Por qué el imperio no ha subyugado a tres planetas aparentemente limitados e indefensos como son Pherenos, Robota y Microbia?

El director ha encomendado una misión a dos de sus más avanzados alumnos, Iris y Zeta: arrojar luz sobre este asunto.



Un libro en las sombras

Iris y Zeta solo tienen una cosa en común: su coeficiente de inteligencia, que son los más elevados que se han registrado jamás en el centro de inteligencia de Thira. Aparte de esto, cualquier parecido es pura coincidencia. Mientras Iris se siente cómoda investigando en el centro de datos del sistema Shepta, Zeta se siente más cómodo haciendo trabajo de campo. Tras meses enterada en nubes de datos, toda la información que ha conseguido recopilar Iris le ha llevado a una sola fuente de información: "El libro de las guerras", un volumen físico que se encuentra en el antiguo museo imperial de Siemb. No existe ni una sola copia digital del libro. Solo hay una forma de acceder a su información: entrar en el museo.

GALACTIC TOMB



esp soft

Si hace tres años le hubieran dicho a Zeta que tendría que convertirse en una sombra y adentrarse en territorio enemigo para acceder a un museo y escanear un libro, probablemente trataría, como mínimo, de loco a dicha persona. En cualquier caso, aquí está, provisto de la más moderna tecnología de ocultación, en plena noche, agazapado en las sombras que proyectan las gigantescas columnas de este milenario museo...

Los tres reyes

La versión holo-scann obtenida furtivamente por Zeta ha resultado ser toda una fuente de sorpresas. La historia es determinante:

En la era del primer milenio tres reyes gobernaban en la galaxia de Ururben. Tres reyes para tres reinos que no basaban su civilización en la tecnología sino en la magia. Cada uno de ellos contaba con una fracción de poder suficiente para revivir a otro rey, por lo cual, el triunvirato galáctico, basado en la paz y el respeto, parecía ser infinito. Infinito hasta la llegada de Shakar que, a través de oscuras artes, consiguió derrocar y aniquilar a los tres reyes. Posteriormente impondría la tecnología como estandarte de su imperio y ocultaría los místicos cuerpos reales en tres tumbas ocultas en alguna parte de la galaxia con el fin de, si fuera necesario, utilizar sus incipientes poderes para ayudarlo a mantener su artificial imperio.

