

# DIÁRIO DE BORDO

No dia 24 de Agosto de 2006, após anos de discussão, a União Astronómica Internacional decidiu retirar de Plutão a categoria de planeta. Desde então, o nosso sistema solar conta apenas com oito planetas, sendo Netuno o oitavo e o mais distante do Sol.

Porém, anos mais tarde, foi formulada uma teoria sensacional. Ela pressupõe a existência de um enorme corpo celeste, até agora desconhecido, no limite do nosso sistema solar. Esta teoria tem origem nos dados transmitidos pela sonda espacial Voyager 2 e, posteriormente, pela New Horizons. Os cientistas ficaram intrigados com distorções anómalas nas suas medições e com interrupções graduais nas suas transmissões. Embora esta teoria tenha sido inicialmente rejeitada pelos seus pares como produto da sua imaginação, com o passar do tempo muitos dos céticos acabaram por se render às evidências. No entanto, os dados finais foram inconclusivos. Apesar de todo um conjunto de cientistas os ter analisado minuciosamente, ainda não apresentaram provas conclusivas da teoria.

Sem opções, o grupo de investigação liderado pelo Dr. Markow criou o projeto NAUTILUS: uma missão tripulada que seria enviada para verificar a existência do nono planeta. Após anos de investigação e de incontáveis contratempos, finalmente conseguiram desenvolver a tecnologia necessária para levar a cabo a missão. E agora a verdadeira questão é: com que tripulação? Está preparado para se juntar ao projeto NAUTILUS? Precisamos de voluntários!

**LEIA PRIMEIRO O  
MANUAL DE REGRAS.  
PARA ISSO, VIRE O  
DIÁRIO DE BORDO AO  
CONTRÁRIO.**

## Inscriva aqui a sua tripulação:

TRIPULAÇÃO:

Início  Fim  Tentativas

TRIPULAÇÃO:

Início  Fim  Tentativas

TRIPULAÇÃO:

Início  Fim  Tentativas

TRIPULAÇÃO:

Início  Fim  Tentativas

TRIPULAÇÃO:

Início  Fim  Tentativas

TRIPULAÇÃO:

Início  Fim  Tentativas

## Como utilizar este diário de bordo:

Tome nota dos membros da sua tripulação nesta folha de inscrição. Preencha os nomes dos tripulantes, a data da primeira e da última ronda (rodada) da partida e quantas tentativas foram necessárias. O "X" indica a casa que a tripulação vai ter de usar para marcar as suas tentativas durante cada missão. Por exemplo, a primeira tripulação inscrita só vai usar a casa mais à esquerda de cada missão. Isto significa que, neste diário de bordo, um máximo de seis tripulações pode anotar o seu progresso simultaneamente.

Número da missão. A borda dourada serve como lembrança da regra adicional para cinco jogadores a partir da missão 25.

Quando uma missão utiliza cartas de tarefa, este símbolo indica a sua quantidade.

O texto da missão é escrito neste espaço. Explica tudo o que precisa saber acerca da missão em curso. A maioria dos textos narra a sua aventura. **Porém, se, como neste caso, o texto aparece a negrito, é porque se trata de uma regra especial para essa missão. Leia os textos com atenção!**



25



Lembre-se da ficha do sinal de emergência.

Assim que conclui uma missão, deve assinalá-lo aqui, bem como as tentativas necessárias à sua conclusão. Se marcou com um círculo o símbolo do sinal de emergência, o seu número de tentativas aumenta em 1. Se falhar uma missão repetidamente, ou a quiser ignorar, então deve anotar aqui um "10" e passar à missão seguinte.

Círculos designados para anotar o uso do sinal de emergência.

Quando uma missão tem regras especiais, mostram-se aqui vários símbolos diferentes. O texto a negrito irá revelar mais detalhes sobre o assunto. Alguns dos símbolos também estão explicados no manual de regras.

Aqui se enumeram todas as fichas de tarefa necessárias para a missão em curso.

Aponte, no fim de cada página, a quantidade total de tentativas que foram necessárias para chegar a esse ponto da sua aventura.

Se fizer uma pausa, aqui pode verificar rapidamente em que etapa da aventura se encontrava quando parou. Além disso, pode comparar o seu progresso com o de outras tripulações.

Total



3

Parabéns! Acaba de ser escolhido de entre um amplo leque de candidatos para participar na aventura mais importante e perigosa jamais levada a cabo pela Humanidade: a busca pelo nono planeta. Mal chega ao centro de aprendizagem, começa a sua primeira sessão: *a formação de grupos*.

1

1



Está claro que pertence a uma tripulação perfeitamente integrada, principalmente na sua ligação mental. Esta espécie de “enlace neural” prevê uma colaboração vitoriosa. É hora da segunda e terceira sessões de treino: *sistemas de comando e gravidade*.

2

2



As sessões de treino progredem com o que foi aprendido nas sessões anteriores. Este curso combinado de *fornecimento de energia e priorização de emergência* requer um alto grau de pensamento lógico para compreender e fazer as correlações adequadas. A sua formação matemática será uma grande ajuda.

2

1

2

3



4



Total

Está prestes a terminar o período de treino. Estas últimas sessões focam-se na afinação dos módulos de comando, na reorientação dos transmissores e nos sistemas auxiliares avançados dos fatos espaciais. Em breve, estará pronto para o lançamento.

3

4



Celebração adiada! Um dos tripulantes ficou doente. Após examinarem as cartas, o comandante pergunta a cada um como se sente. Só se pode responder “bem” ou “mal”. Ele decidirá quem ficou doente. O tripulante enfermo não pode ganhar nenhuma vaza.

Não pode ganhar



5



Passado este pequeno contratempo, tem lugar a sua última sessão de treino: aprender o que fazer em caso de comunicações restringidas. Para isso, simula-se uma **zona morta**, situação que pode acontecer no espaço por diversas razões e pelo que é importante estar preparado. Reforce as suas ligações mentais para superar as provas finais.

3



6



Total



5

Hoje é um dia memorável! Já está preparado para o lançamento. No entanto, o ato de ter concluído o treino é apenas o princípio da sua aventura. 10-9-8-7-6-5-4-3-2-1... **IGNIÇÃO!** Uma enorme força o empurra contra a cadeira e já não há como voltar atrás. Com um ruído ensurdecedor, afasta-se do solo, do país, do continente e do planeta.

3



7



Entra em órbita e fica sem gravidade. É uma sensação inexplicável. Treinou muito e fez muitos testes para chegar a este momento. Mesmo assim, sente-se inundado por uma alegria imensa. Olha para trás, em direção à Terra, e tudo aquilo que até agora era o seu universo pode ser coberto com um polegar.

3



8



O módulo de análise NAVI interrompe bruscamente os seus pensamentos com um barulho ensurdecedor que exige a sua atenção. Um pequeno pedaço de metal meteu-se na unidade de arranque elétrico. É necessária uma mão firme para não danificar as placas de circuitos. **Deve ganhar uma vaza com uma carta de cor de valor 1.**

**Ganhar  
uma vaza  
com**



9



6



Total

Depois de tanta agitação no início da sua missão, está pronto para deixar a Lua para trás. Envia um relatório à Terra, ativa o comando de voo e os instrumentos de medição e liga os motores. A verdade é que isto vai ser um enorme passo. Para si e para a humanidade.

4

10



O seu sistema de radar informa-o de que, em breve, um denso campo de meteoritos irá atravessar a sua rota. O comandante designa um tripulante para reajustar o rumo. Esta tarefa requer um alto nível de concentração. Por isso, quem for escolhido não pode comunicar durante esta parte da missão.

4

1

11



Observa com apreensão enquanto passa extraordinariamente perto dos meteoritos. Com este nervosismo todo, desorganizou alguns dos seus apontamentos, causando uns minutos de confusão. Imediatamente depois da primeira vaza, cada um dos tripulantes deve tirar uma carta qualquer do tripulante à sua direita e adicioná-la à mão. A seguir, o jogo continua normalmente.

4



12



Total



7

Apesar de ter ajustado o rumo anteriormente, ainda recebeu o impacto de pequenos fragmentos de lixo espacial. Os instrumentos indicam uma avaria na propulsão. Terá de efetuar um teste de impulso em todos os motores para isolar o problema. **Tem de ganhar uma vaza com cada carta de foguete.**

**Ganhar uma vaza com cada**



13 

Já está suficientemente perto de Marte para poder ver a olho nu o monte Olimpo, o maior vulcão conhecido do nosso sistema solar. Aproveita para tirar umas fotografias do vulcão e, depois, de Fobos e Deimos, as duas luas de Marte. A vista compensa o caso de agora se encontrar numa **zona morta**.



14 



Deixa Marte para trás e sai da zona morta. Quando começa a pensar em comer um pequeno lanche, o seu detetor de colisões emite um alarme repentino. Antes de poder reagir, é atingido por um meteorito. Isole imediatamente os quatro módulos danificados e inicie as reparações.



15 

8       **Total**



Na realidade, foi maior o susto do que os danos sofridos e conseguiu reparar a maior parte deles a tempo. No entanto, o nono módulo de comando, que monitorizava os sistemas de suporte de vida dos fatos espaciais, sofreu danos graves e deixou de funcionar. **Não pode ganhar uma vaza com um 9.**

**Não fazer  
vazas com**

16



O estrago no nono módulo de controle é maior do que parecia, pelo que vai ter de gastar muito mais tempo a arranjá-lo. Mas, ao mesmo tempo, também deve manter o rumo e enviar um relatório para Terra, onde esperam ansiosamente por informações acerca da sua situação. **Ainda não pode ganhar uma vaza com um 9.**

2

**Não fazer  
vazas com**

17



Traça uma rota para Júpiter ao mesmo tempo que entra numa nuvem de poeira interplanetária. Quase simultaneamente, algo estranho acontece ao seu módulo de comunicação. A princípio, tinha uma ligação extraordinariamente boa, mas passados apenas alguns segundos, parece que se perdeu por completo. **Só pode comunicar a partir da segunda vaza.**

5

18



Total



9

A magnitude da nuvem de poeira é assombrosa e quanto mais tempo permanece nela, pior é o comportamento do seu módulo de comunicação. Varia entre a nitidez e a total incompreensão. Porém, o tempo em que não funciona é cada vez maior. **Só pode comunicar a partir da terceira vaza.**

5

1

19



Por fim, a nuvem de poeira dissipa-se e as flutuações do módulo de comunicação reduzem-se notavelmente. Júpiter, em todo o seu esplendor, ergue-se diante de si. O gigante gasoso honra o seu nome. A sua total fascinação é interrompida quando se dá conta de que os sensores de radar estão danificados. **O comandante decide quem recebe as tarefas e se ocupa da reparação; o comandante não pode escolher a si mesmo.**



2

Viradas para baixo

20



Após efetuar as reparações, verifica sem sombra de dúvidas que, ao atravessar a nuvem de poeira, passou demasiado perto de Júpiter. A sua atração gravitacional é cerca de duas vezes e meia a da Terra e afetou drasticamente o seu rumo. Para contrariar o efeito, terá de concentrar-se e trabalhar com precisão de modo a obter o melhor vetor de escape. Entretanto, nota apenas algumas **falhas na comunicação por rádio.**

5

1

2

21



10



Total

Mal fica fora de perigo, a temperatura baixa repentinamente. Os alarmes dos sistemas da nave começam todos a tocar e tem de vestir o fato espacial imediatamente. O módulo de comando trabalha a todo o gás para conseguir lidar com todos os ajustes necessários. Desvie lentamente o fornecimento de energia dos outros módulos para evitar o colapso total do sistema.

22



5



Enquanto tenta descobrir a causa da diminuição repentina da temperatura, a maioria dos módulos continua a funcionar com o suporte de emergência. Quando parece que já está acima da linha de congelação, passa perto de Calisto, uma das 79 luas de Júpiter. **Antes de selecionar as cartas de tarefa, pode trocar a posição de duas fichas de tarefa. A tripulação decide em conjunto, mas não mostra nenhuma das suas cartas.**

23



O incidente alterou consideravelmente os seus procedimentos habituais. Há muito que fazer e não sabe por onde começar. O comandante toma a iniciativa e concebe um plano para agir de forma organizada. **Quando a tripulação já tiver olhado para as cartas correspondentes, o comandante pergunta a cada um se quer assumir a tarefa. A resposta só pode ser “sim” ou “não”. O comandante distribui as tarefas.**

24



6



Total



11

Chegou a Saturno e faz uma pausa para admirar o magnífico espetáculo dos anéis de poeira e pedras que o rodeiam. Não é por nada que o chamam de planeta anelar. Quase indiferente, lida apenas com análises de rotina a bordo; está esgotadíssimo. Devido à zona morta, ninguém o irá perturbar. **Se estiver a jogar com cinco participantes, pode agora usar a regra adicional para cinco tripulantes.**

6



25



Um estampido muito alto interrompe o seu trabalho. Duas rochas espaciais que se encontravam ao redor de Saturno fizeram um buraco no casco da sua nave. O módulo de análise de bordo selou de imediato a área de armazenamento afetada. Ambas as rochas continuam incrustadas no casco da nave. Tem de as retirar com cuidado, sem causar males maiores. **Deve ganhar uma vaza com cada carta de cor de valor 1.**

**Dois vazas com**



26



Constata que a ruptura do casco teve as suas consequências. Um exame aos módulos associados à área afetada indica que o condensador de fluxo foi danificado. Embora não signifique um grande problema por agora, a longo prazo vai ter de o reparar, isto se quiser voltar para casa. **O comandante determina quem irá fazer a reparação.**



3

Viradas para baixo

27



12



Total

As leituras indicam um aumento incomum da potência dos raios cósmicos da zona. Alheio a tal acontecimento, prossegue o seu voo sem se dar conta de que as suas mensagens de rádio não são transmitidas ou chegam com um grande atraso. Isto não vai facilitar o seu trabalho. **Só pode comunicar a partir da terceira vaza.**

6

1



28



O seu módulo de comunicação parece ter sofrido mais estragos do que pensava. A reparação requer uma série de testes e afinações que a tripulação deve efetuar em conjunto e com precisão. **Não pode haver nenhum momento em que um tripulante tenha ganho duas vazas mais do que outro. A comunicação não funciona.**



29



Uma parte já está resolvida, mas adia o resto das reparações porque se aproxima de Urano. A sua superfície lisa, de um azul pálido, dá-lhe um aspeto quase artificial. Desvia a atenção desta paisagem fascinante, pois ainda há reparações a fazer. **Só pode comunicar a partir da segunda vaza.**

6



30



Total



13

Enquanto se afasta lentamente de Urano, recebe uma mensagem da Terra a solicitar uma recolha de dados sobre as luas do dito planeta. Infelizmente, devido às interferências de rádio, ela chega tarde demais. Só consegue observar três das 27 luas: Rosalinda, Belinda e Puck. Por agora, vão ter de se contentar com isso.

6

1

2

3

31



Entretanto, e apesar das condições favoráveis, começam-se a notar as consequências do longo tempo de viagem em conjunto e os inevitáveis choques de personalidade começam a aparecer. Para evitar confrontos, cada um se concentra em si próprio. **O comandante encarrega-se da organização e distribui as tarefas individuais.**

7



32



Passeio espacial à vista! Uma das escotilhas avariou-se e é preciso consertá-la. Mas sair da nave é sempre arriscado. **Após todos terem examinado as próprias cartas, o comandante pergunta se estão dispostos a ser voluntários. Só se pode responder com um “sim” ou com um “não”. O comandante escolhe então um tripulante. O tripulante escolhido deve ganhar apenas uma vaza, sem ser com uma carta de foguete.**



**Apenas uma vaza**



33

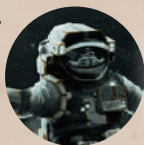


14



Total

Já com Netuno à vista, a sua nave começa a vibrar. Usa os estabilizadores para manter o comando. Entretanto, o comandante encarrega-se de estabilizar o módulo de gravidade. **Não pode haver nenhum momento em que um tripulante tenha ganho duas vazas mais do que outro. Além disso, o comandante tem de ganhar a primeira e a última vaza.**



**Primeira e última vaza**

34



Com cautela, aproxima-se do planeta mais externo do nosso sistema solar: o gigante de gelo Netuno. O seu azul intenso é de estremecer. Quando, lentamente, está a deixar Netuno para trás, recebe uma mensagem da Terra. A sonda espacial *Alpha 5* está em órbita do planeta, mas tem os sensores avariados. Encontre-a e faça as reparações necessárias.

7



35



Aproveita-se de um dos raros momentos de tranquilidade para confraternizar com o resto da tripulação. Houve uma grande acumulação de tensão em cada um dos tripulantes devido a todas as pequenas e grandes emergências, ao peso da responsabilidade e à incerteza sobre o sucesso desta aventura. Portanto, o simples ato de se sentar e conversar é benéfico para a saúde mental de toda a tripulação. Aliviado, sente-se pronto para os próximos desafios. **O comandante distribui as tarefas individuais.**

7



36



Total



15

Chega a Plutão, o planeta anão. Anos atrás, este era considerado o nono planeta. Por um momento, lembra-se de como a sua sábia mãe lhe dava a sopa enquanto falava sobre os planetas e pensa sobre como mudam as coisas. Porém, a nave deve manter o seu rumo. **O comandante decide quem se vai encarregar disso.**



4



Viradas para baixo

37



Alcança a heliopausa, a fronteira do nosso sistema solar. Se os cálculos estão certos, o nono planeta não pode estar longe. Fica emocionado; é hora da verdade. Quase que salta da cadeira quando os instrumentos reagem a algo. Infelizmente, era apenas um alarme falso. **Só pode comunicar a partir da terceira vaza.**

8

38



Tem que ser isto! As leituras obtidas nos seus módulos só podem derivar de um objeto verdadeiramente gigantesco. Os efeitos são de tal magnitude que até **interrompem a sua comunicação por rádio**. Ajuste os seus instrumentos e investigue o que está realmente a acontecer.

8



39



16



Total



Dá toda a sua atenção ao objeto, mas ainda não tem certeza do que poderá ser. O que está à sua frente pode ser uma lua de Plutão. Não, espere. Isso não é uma lua! Encontrou-o! O nono planeta! Fica eufórico e todas as adversidades são esquecidas num instante. Um varrimento da superfície sugere a existência de uma crosta sólida, o que significa que não se trata de mais um gigante gasoso; é transitável. É uma oportunidade fabulosa. **Antes de começar a distribuir as cartas de tarefa, pode mover uma ficha de tarefa para uma outra carta de tarefa que não tenha fichas de tarefa. A tripulação decide em conjunto, mas não mostra nenhuma das suas cartas.**

8

1 2

3



40



Ajustam-se os motores para preparar a aterragem. Devido às novas circunstâncias, um dos tripulantes terá de coordenar a operação. **Após examinarem as cartas, o comandante pergunta se a tripulação está preparada. Só se pode responder com um “sim” ou com um “não”.** O comandante escolhe então um tripulante para a tarefa. A tarefa desse tripulante é ganhar apenas a primeira e a última vaza. Como só se podem usar os propulsores para corrigir a posição, não se pode ganhar nenhuma vaza usando as cartas de foguete.



**Apenas a primeira e a última vaza**

41



Total



17

9

O planeta é extremamente frio e inóspito, mas parece ser habitável. Durante a sua exploração, deteta uma área que parece escapar aos seus instrumentos. Quanto mais se aproxima da anomalia, mais evidentes são os erros de medição. A sua existência desafia qualquer explicação científica. Pelo menos consegue mapear o fenómeno, visto que os resultados voltam ao normal quando se afasta dele.

42



9

Em nome da ciência, assume o risco e aproxima-se do fenómeno. As leis gravitacionais parecem inverter-se quanto mais se acerca da anomalia e, por segurança, ancora-se à superfície do planeta com cavilhas de vibrânio. **O comandante certifica-se da segurança do resto da tripulação e distribui as tarefas individuais.** Os dados recolhidos só levam a uma conclusão: descobriu um “buraco de minhoca” (*wormhole*).

43



Até ao momento, os “buracos de minhoca” eram apenas teorias, mas agora encontra-se diante de um. Ele o ofusca como um monólito negro; incompreensível, mas, ao mesmo tempo, terrivelmente atraente. Envia uma mensagem para Terra e prepara os motores para a travessia. **Cada carta de foguete deve ganhar uma vaza. Primeiro o 1 de foguetes; a seguir, o 2, o 3 e, por fim, o 4.**

44



Uma vaza  
com cada



18



Total

O efeito é impressionante! Está sentado na sua cadeira, mas tem a sensação de estar em todos os lugares ao mesmo tempo. As cores e as formas mudam e a luz é percebida como uma massa rodopiante dotada de inteligência que o envolve. Concentra-se nos seus instrumentos e tenta não perder a cabeça.

9



45



Atigido por uma quantidade de informação avassaladora, descobre que ainda consegue reagir instintivamente perante o perigo. De repente, os módulos principais da nave desligam-se durante a travessia e as luzes vermelhas dos alarmes arrancam-no do seu estado hipnótico. **A tarefa consiste em o tripulante que estiver à esquerda do que possui o 9 cor-de-rosa ganhar todas as cartas cor-de-rosa. Quem tiver o 9 cor-de-rosa deve anunciá-lo.**

Todas  
as cartas  
cor-de-rosa



46



Está cansadíssimo, mesmo no limite das suas capacidades. Apercebe-se agora de como a travessia o aprisiona, sem poder distinguir entre o real e o imaginário. O seu corpo ameaça não poder aguentar nem mais dez segundos, mas a sua mente indaga quanto tempo realmente duram esses dez segundos. Começa a contá-los e, de repente, é expulso do “buraco de minhoca”.

10


47



Total



19

Só tem tempo para se orientar. Num instante, a temperatura aumenta imensamente. Imediatamente, o módulo de análise de bordo eleva ao máximo o nível de alerta em toda a nave. O primeiro dos módulos começa a falhar devido às extremas variações de temperatura. Mesmo com o seu fato (traje) espacial regulado, começa a suar em apenas alguns segundos. Tem de pôr em prática o protocolo de emergência, ativar os escudos térmicos e afastar-se da fonte de calor o mais rápido possível. **A tarefa  deve ser cumprida com a última vaza.**

3



**Na última vaza**

48



Quando finalmente recupera os sentidos, a situação está quase normal. Mal conseguiu fazer o que era necessário antes de cair de cansaço. Determina a sua posição atual e mal pode acreditar; está em órbita de Vénus! O “buraco de minhoca” é uma ligação direta entre o nono planeta e Vénus, o segundo planeta. Isto também explica o calor extremo, já que Vénus está muito mais perto do Sol do que a Terra. Demora um pouco a aperceber-se de que pode voltar para casa! Verifique todos os módulos principais, especialmente o do suporte de vida, o dos motores e o das comunicações. Trace o rumo em direção à Terra.

10



49



20



**Total**

O caminho de regresso mostra ser muito mais complicado do que se esperava. Alguns dos módulos ficaram completamente inutilizados durante a viagem e tem de lutar contra a imensa força gravitacional do Sol. Com as reservas esgotadas, não se pode dar ao luxo de um erro; a viagem para casa deve ser feita com precisão. Primeiro, deve aproveitar a força gravitacional para se catapultar em direção ao planeta azul. Depois, deve ter os módulos da nave sob comando e iniciar a aproximação à Terra. Por último, o pouso vai precisar de tanta atenção como qualquer outra manobra efetuada até agora. **A tripulação toda examina as cartas correspondentes. Um dos tripulantes tem de ganhar as quatro primeiras vazas. Um outro tem de ganhar a última. Os restantes tripulantes têm de ganhar todas as vazas intermédias. O comandante pergunta qual a tarefa preferida e, seguidamente, a tripulação toda decide quem vai assumir cada papel. Não se pode dizer nada sobre as cartas.**

**Apenas as quatro primeiras vazas**



**Apenas a última vaza**



50



Total



21

# EPÍLOGO

Consegue pousar na Terra são e salvo. O seu regresso surpreendente provoca uma tempestade mediática sem precedentes. Os detalhes sobre a sua travessia pelo “buraco de minhoca” propagam-se como a pólvora pelos cinco continentes; estão na boca de todos. O reencontro com os seus familiares e amigos ajuda-o temporariamente a esquecer tudo aquilo por que passou. Depois de todo o tempo que passou no espaço, a sensação de estar novamente em casa é simplesmente maravilhosa.

As descobertas e os dados recolhidos na sua viagem depressa dão oportunidade a novas e espetaculares teorias científicas. Como o “buraco de minhoca” está relativamente perto da Terra, é possível chegar ao nono planeta em pouco tempo. Uma análise minuciosa dos dados confirma que a estrutura da sua superfície o torna passível de ser colonizado. A sua descoberta abre um mundo de possibilidades nunca antes imaginadas. Futuros astronautas poderão ser transportados primeiro ao nono planeta e, a seguir, iniciar as suas missões a partir de uma estação planetária construída ali.

Consequentemente, se pudermos começar a exploração espacial a partir dos limites do nosso sistema solar, finalmente será possível considerar o que até agora se julgava apenas ficção científica: as viagens interestelares. Não há dúvida de que contribuiu para assinalar o começo de uma nova era de viagens espaciais.