

2022//.ISS_VANGUARD_MISSION_LOG

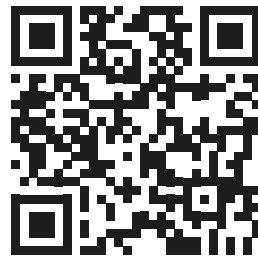


ISS VANGUARD
DOCUMENTO OFICIAL

CUADERNO DE BITÁCORA

MARCARÁS Y RELLENARÁS ESTE CUADERNO
A MEDIDA QUE AVANCES EN LA CAMPAÑA.

EN LUGAR DE USAR ESTA COPIA
EN PAPEL, PUEDES USAR LA APLICACIÓN
OFICIAL DE ISS VANGUARD:



SI NECESITAS OTRO EJEMPLAR EN PAPEL DEL CUADERNO DE BITÁCORA,
DESCARGA E IMPRIME LA VERSIÓN MÁS ACTUALIZADA EN:

ISSVANGUARD.COM/RESOURCES/

2022//.ISS_VANGUARD_MISSION_LOG

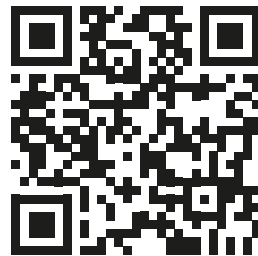


ISS VANGUARD
DOCUMENTO OFICIAL

CUADERNO DE BITÁCORA

MARCARÁS Y RELLENARÁS ESTE CUADERNO
A MEDIDA QUE AVANCES EN LA CAMPAÑA.

EN LUGAR DE USAR ESTA COPIA
EN PAPEL, PUEDES USAR LA APLICACIÓN
OFICIAL DE ISS VANGUARD:



SI NECESITAS OTRO EJEMPLAR EN PAPEL DEL CUADERNO DE BITÁCORA,
DESCARGA E IMPRIME LA VERSIÓN MÁS ACTUALIZADA EN:

ISSVANGUARD.COM/RESOURCES/

ENTRADA INICIAL

[**Capitán Wayman**]: ¡Buenos días, equipo! Si estáis escuchando esto, significa que pertenecéis a un pequeño grupo de personal esencial que ha despertado en la primera ola.

Permitidme que os ponga al día: Durante los últimos dos años, la *Vanguard* ha estado surcando el espacio sin incidentes en dirección a las coordenadas que nos legó una raza alienígena, el objetivo principal de nuestra misión. Hace cinco días, desactivamos el motor Alcubierre y desaceleramos a velocidad sublumínica. Es posible que os sintáis un poco pesados en la cubierta principal; los compensadores gravitacionales mantienen la desaceleración en unas ligeramente incómodas 2 g. Las zonas señaladas en rojo de la nave están selladas y no debéis entrar en ellas, a menos que os apetezca comprobar qué se siente al experimentar unas 90 g.

Nos acercamos a nuestro objetivo. Hasta ahora, los sensores no están captando nada, pero no dejéis que eso os desanime. Todavía estamos lejos y...

*****Alerta principal*****

[**IA de la Vanguard**]: ¡ALERTA DE COLISIÓN! ¡CORREGID EL RUMBO!

[**Capitán Wayman**]: ¡Informad! ¿Qué está pasando?

[**Jefe de navegación Neels**]: Señor, estamos detectando un objeto masivo y camuflado directamente en nuestra ruta. Los cálculos muestran... que estamos a tres semanas del impacto.

[**Capitán Wayman**]: Iniciad maniobras evasivas.

[**Jefe de navegación Neels**]: Señor... este objeto es varias veces más grande que nuestro sistema solar... su diámetro es de casi 200 Unidades Astronómicas. Teniendo en cuenta nuestra velocidad actual, no estoy seguro de que podamos ajustar el rumbo a tiempo.

[**Capitán Wayman**]: ¿Cómo se nos ha pasado por alto algo tan grande?

[**Jefe de navegación Neels**]: El objeto emplea alguna clase de tecnología de camuflaje activo y no parece tener ninguna interacción gravitatoria con los sistemas cercanos.

[**Capitán Wayman**]: Sargento Nahy, ¿están despiertos los jefes de sección?

[**Sargento Nahy**]: ¡Sí, señor!

[**Capitán Wayman**]: Tráelos aquí. Y sella el puente. Ni una palabra de esto a nadie... no queremos sembrar el pánico a bordo.

Si estás jugando al **Tutorial**, sigue las instrucciones de preparación de la página 11 del reglamento.

Si estás usando las reglas de **inicio rápido**, vuelve a la sección de **Inicio rápido de la Campaña** del reglamento (página 28) y comienza el Paso 4.

ENTRADA 1

[**Capitán Wayman**]: Ya habéis leído el informe, así que seré breve: La *ISS Vanguard* se dirige a una velocidad de 300 000 kilómetros por hora hacia una esfera de origen alienígena más grande que nuestro sistema solar. Nuestros ingenieros están intentando por todos los medios desacelerar y alterar nuestro rumbo de colisión, pero eso podría no ser posible sin poner en peligro la salud de la tripulación y la integridad de la nave.

Sois nuestro plan B. Os vamos a enviar a explorar el objeto y determinar su composición y estructura. Necesitamos saber cuánto podemos acercarnos sin poner en peligro a la *Vanguard*. Hemos equipado vuestra nave de descenso con combustible y provisiones extra. Si la *Vanguard* acaba evitando la esfera y sigue su rumbo, podríamos tardar meses en ponernos en contacto de nuevo. Esto significa que no tendréis espacio de carga para equipo adicional. Además, como hemos acelerado vuestro despertar, es posible que... no os sintáis en plena forma. Esperamos que los efectos secundarios de la cámara criogénica se desvanezcan antes de que alcancéis vuestro objetivo.

¡Buena suerte!

Si estás jugando al **Tutorial**, sigue leyendo las instrucciones del apartado «Prepara el equipo de exploración» de la página 12 del reglamento.

Si estás usando las reglas de **inicio rápido**, lee la **Entrada 5**.

ENTRADA 2

ALTO SECRETO

Proyecto «Legado», Diario de investigación 1F

Tras profundizar en nuestra investigación sobre el anclaje gravitatorio que fija el monolito a un lugar específico en relación con el núcleo del planeta, hemos demostrado que este lazo puede cortarse si se aplica energía suficiente. Este descubrimiento casi le costó la vida a nuestro equipo de exploración. Cuando fijamos el dispositivo antigravitatorio que he diseñado a la base del monolito, este empezó a fallar de inmediato, causando anomalías letales en sus proximidades. He prohibido que se realice ningún otro experimento con los anclajes del monolito. Aun así, sospecho que es posible llevarse estos monolitos, solo que es una locura peligrosa y poco práctica. Voy a examinar los datos de varios lugares anómalos que la humanidad ha ido encontrando en la Tierra a lo largo de nuestra historia. ¿Tal vez uno de ellos sea donde estaba nuestro propio monolito de los Constructores antes de que lo robasen?

Obtén 1 .

ENTRADA 3

Informe de incidente 105/F

... en resumen, seguimos al pie de la letra el protocolo de *Adquisición de descubrimientos extraterrestres*, tomando todas las precauciones posibles. Ni siquiera escaneamos la sonda por temor a que reaccionara. No me cabe duda de que se activó por sí sola al percibir nuestra proximidad.

Comenzó a emitir pulsos de amplio espectro, incluidas vibraciones que perturbaron el volcán. Intentamos continuar nuestro trabajo, pero los temblores, las erupciones de lava y el calor empezaron a hacer mella en el equipo, obligándonos a retroceder.

Tan pronto como salimos de la gruta llena de lava recibimos una transmisión de la *Vanguard* que nos advirtió de la inminente erupción.

- Pon una carta **P001** encima de las cartas de tu Sector.
- Cada Tripulante de este Sector sufre una Lesión de *Herida*.
- Busca y revela la carta de Misión **M34**. Descarta las cartas de Misión **M10** y **M31** si están reveladas.
- Si la carta y la figura de la *Amenaza Tormenta de polvo* están reveladas, descártalas.
- Sustituye tu carta de Condición global actual por la **G04**.

Advertencia: cuando se agote su medidor de Tiempo, ¡morirás!

ENTRADA 4

Aunque no le veíamos la cara a nuestro interlocutor, dedujimos por su pose derrotada que estaba decepcionado. Permaneció inmóvil un rato y luego comenzó a hablar, ante lo cual nuestra IA se lanzó a traducir lo que decía.

Lee la **Entrada 336**.

ENTRADA 5

*****Ruido del motor*****

[**Equipo de exploración, agente 1**]: ¿Comunicaciones? Al habla el equipo de exploración. Nos acercamos al objetivo. Nuestros escaneos de corto alcance detectan una capa exterior de un alótopo de carbono desconocido que parece absorber todas las emisiones. No tenemos forma de saber qué hay dentro.

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Ya estamos analizando vuestros datos, equipo de exploración. Os lo haremos saber si encontramos algo.

[**Equipo de exploración, agente 2**]: No es de extrañar que no pudiéramos detectar esta cosa. La diseñaron expresamente para ser invisible.

[**Equipo de exploración, agente 1**]: ¿Deberíamos intentar aterrizar?

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: No. No sabemos lo resistente que es la estructura. Sobrevoladla más de cerca y desplegad un dron de recogida de muestras.

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Entendido, *Vanguard*. Estamos...

*****Sonido de escaneo*****

[**Equipo de exploración, agente 2**]: ¡Esperad! Detecto algo en la superficie de la esfera. Un objeto metálico, incrustado en su cascarón. Mirad: la superficie que lo rodea

está agrietada, casi como si se hubiera estrellado. Está... ¡girándose hacia nosotros?

*****Disparo ensordecedor*****

*****Alerta de la nave de descenso*****

[**Equipo de exploración, agente 2**]: ¡Nos han dado! ¡Nos está disparando! ¡Es una especie de centinela automatizado, anclado en la esfera!

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: ¡Abortad! ¿Me recibís, equipo de exploración? ¡Abortad la misión ahora mismo!

¡Os habéis estrellado en la superficie de un artefacto alienígena!

Si estás jugando al **Tutorial**, sigue leyendo las instrucciones del apartado «Prepara los dados y las cartas de Sección» de la página **12** del reglamento.

Si estás usando las reglas de **inicio rápido**, el jugador de la Sección de Reconocimiento coge la ficha de Jugador inicial y decide quién juega el primer Turno; consulta la carta de referencia en caso de duda.

ENTRADA 6

[**Equipo de exploración**]: Al habla el equipo de exploración. Nos preparamos para entrar en las fisuras del mayor volcán activo de la zona. Estamos detectando patrones sísmicos anormales. También hay capas de compuestos magnéticos esparcidas por toda la ladera de la montaña. Es posible que experimentemos interferencias en las comunicaciones.

[**Comunicaciones**]: Entendido, equipo de exploración. Si no contactáis en una hora, enviaremos un equipo de rescate.

Lee la **Entrada 8**.

ENTRADA 7

Informe del equipo de exploración 27/b

Encontramos trazas de agua en el suelo de la cueva, pero el pasillo central terminaba en una sección derrumbada. Los sensores detectaron vibraciones inusuales al otro lado de los escombros, así como algo que podría haber sido una importante concentración de agua. Desgraciadamente, abrir vía requeriría un esfuerzo de excavación a gran escala.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P081**.

ENTRADA 8

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 33**.

Lee la **Entrada 615**.

Lee la **Entrada 220**.

ENTRADA 9

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Mirad esto. ¿Qué estaban extrayendo?

[**Equipo de exploración, agente 2**]: Cal. Las paredes y las pilas contienen principalmente óxido de calcio e hidróxido de calcio. Supongo que estaban preparando cemento.

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Suficiente cemento para llenar un pequeño mar.

Nuevo objetivo: Averiguar para qué usaron el cemento.

- Sustituye el PDI del Sector **6** por la carta **P116**.
- Sustituye la carta de Misión **M21** por la carta de Misión **M22**. Lee la carta de Misión **M22**.
- ¡Descubres otra zona prometedor! Retira esta carta del juego y sustitúyela por otra carta **P113** al azar.
- Si no hay más cartas **P113**, sustituye esta carta por una **P000**.

ENTRADA 10

ALTO SECRETO

Proyecto «Legado», Diario de investigación 1E

Con los datos con los que contamos en este momento, el significado de los grandes glifos centrales de cada monolito parece claro. Cada uno de ellos es un concepto abstracto, representado de forma sencilla, ideado como mensaje fundacional para una civilización que crecería en torno al monolito. Sin embargo, lo que sigue siendo un misterio son los glifos pequeños. Son completamente diferentes de los grandes y hay entre treinta y doscientos por monolito.


Tanto la IA de la *Vanguard* como mi propia investigación han llegado a la misma conclusión: los glifos menores son parte de un lenguaje alienígena. Cumplen la ley de Zipf,

como la mayoría de las lenguas conocidas, desde el inglés hasta los cantos de las ballenas jorobadas. También he observado varias probabilidades condicionales sustanciales: en diferentes monolitos, ciertos símbolos muy a menudo van seguidos de otros específicos.

Hace poco me di cuenta de que cada monolito contiene su propia cadena de glifos que parecen relacionados con el símbolo central y se repiten a lo largo del texto. Es posible que el símbolo central sea un mensaje simplificado, destinado a formas de vida primitivas. Los glifos más pequeños amplían su significado, a menudo haciendo referencia a él. Este podría ser el hallazgo que necesitamos para empezar a descifrar este lenguaje.

Obtén 1 .

ENTRADA 11

- Descarta la carta de Misión *Cuarentena* (**M32** o **M33**).
- Dale la vuelta a la carta de Ascenso de escalafón para ponerla por la cara Completado: independientemente de sus reglas, el Ascenso se considera completado.
- Cada Tripulante repone 2 .
- Sustituye la carta *Laboratorio biológico* (**P169**) por la carta *Laboratorio de campo* (**P082**).

ENTRADA 13

ALTO SECRETO

Proyecto «Legado», Diario de investigación 1G

El número de monolitos de los Constructores descubiertos hasta ahora en esta parte de la galaxia me ha permitido realizar un análisis comparativo de sus glifos principales y menores. Ahora tengo la certeza de que cada monolito representa no solo un mensaje para la civilización que los Constructores esperaban que surgiese en torno a él, sino también unas condiciones de partida únicas que querían probar en el mundo correspondiente. Experimentos a escala universal. ¿Qué pasaría si varias especies inteligentes evolucionaran al mismo tiempo? ¿Qué pasaría si a una joven civilización se le diera una oportunidad casi ilimitada de expansión dentro de su propio sistema solar? ¿Qué pasaría si una especie inteligente mostrara un odio innato hacia cualquier concepto abstracto? Y luego están los monolitos de mundos muertos o vacíos, donde las condiciones del experimento fueron demasiado lejos, donde la idea fue demasiado extrema para dar algún fruto.

Dadas las enormes diferencias entre estas condiciones de partida y la audacia de algunas de ellas, solo veo dos explicaciones posibles. O bien los Constructores se tomaron todas estas molestias para crear un conjunto de civilizaciones lo más diverso posible, o bien buscaban desesperadamente la aparición de una especie específica, idónea para alguna tarea que no alcanzo a comprender...

Obtén 1 .

ENTRADA 14


Si la carta **M34** está revelada, esta Entrada termina: ¡los violentos terremotos imposibilitan estudiar las muestras! De lo contrario, sigue leyendo:

Informe del equipo de exploración 31/F

Un hallazgo emocionante: hemos encontrado tecnología claramente alienígena. Las tormentas de polvo y las rocas lo han dañado gravemente, pero los análisis preliminares de los restos indican que se trataba de una especie de dron en miniatura, demasiado pequeño para haber venido del espacio.

Hemos sintonizado los escáneres con los elementos radiactivos inusuales que hemos encontrado en los refrigeradores del dron y hemos detectado señales similares en las proximidades de un gran volcán visible en el horizonte. O los drones venían de él o lo estaban estudiando.

En cualquier caso, visitarlo puede merecer la pena.

- Obtén 1 .
- Pon la carta de Misión **M31** junto al tablero de Planeta y lee su texto.
- Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P010**.

ENTRADA 15

Nuestros análisis estaban en lo cierto. Hay varios sitios de interés en este sector

Busca las tres cartas **P113**. Pon 1 al azar en este Sector y devuelve el resto a «Puntos de interés» (bandeja de cartas A).

Recordatorio: El Sector solo se considera explorado por completo cuando se revela una carta con el icono .

ENTRADA 16

[Equipo de exploración, agente 1]: Estamos pasando por el riesgo de lava solidificada.

[Comunicaciones]: No os olvidéis de recopilar muestras; podrían darnos una idea de la composición del núcleo del planeta. Quizá tenga alguna relación con este cristal.

[Equipo de exploración, agente 1]: Esperad, hay todo un campo plagado de antenas más adelante. Son... enormes.

[Comunicaciones]: El lugar perfecto para buscar tecnología alienígena. Definid «enorme», equipo de exploración.

[Equipo de exploración, agente 1]: Al menos varias veces mayores que el telescopio FAST de la Tierra. Sus diámetros podrían medirse en kilómetros.

Pon la carta **P114** en este Sector.

ENTRADA 17

ALTO SECRETO

Proyecto «Legado», Diario de investigación 1H

Nuestra investigación sobre el material del que están hechos estos monolitos nos ha llevado a un hallazgo bastante sorprendente. Con la esperanza de conseguir una muestra lo bastante grande como para estudiarla en la *Vanguard*, autoricé un experimento de recogida de muestras bastante... destructivo. Fue necesaria una energía increíble para separar tan solo una esquirla del monolito. Además, tan pronto como lo hicimos, el monolito se activó y envió una fuerte señal hacia el Ojo del vacío. Este pulso pudo detectarse en la mayoría de las longitudes de onda, pero también causó una fuerte perturbación en el funcionamiento de toda nuestra tecnología subespacial. Dado que los campos subespaciales no se ven afectados por las fuerzas electromagnéticas, solo puede significar que los monolitos también emiten alguna onda aún desconocida que afecta a otras dimensiones.

En cuanto a la naturaleza de la señal, solo puedo ofrecer especulaciones. ¿Fue una solicitud de reparación? Quizá los monolitos funcionan como una especie de sistema de alerta temprana que rodea la esfera de los Constructores por todos lados. Si es así, ¿sobre qué debían alertar?

Pienso repetir este experimento con el próximo monolito que encontremos, pero esta vez me prepararé para registrar el pulso de todas las formas imaginables.

Obtén 1 .

ENTRADA 18

Marca la casilla **A** en la **Entrada 950**.

Comprueba que la casilla **C** de la **Entrada 930 NO** esté marcada.

Si no lo está, lee la **Entrada 61**. De lo contrario, lee la **Entrada 48**.

ENTRADA 19

¡Enhorabuena! ¡Has completado esta Exploración planetaria!

Si la casilla de abajo no está marcada, márcala y resuelve su texto:

- Añade la carta de Situación **S13** (*Escasez de alimentos*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.

Si estás en *Tormenterna*, abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

De lo contrario, lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 20

Informe del equipo de exploración 27/c

Sobrevivimos al accidente, pero aún no estábamos fuera de peligro. La nave de descenso se partió en dos mitades tras el impacto y algunos nos quedamos atrapados en la sección de cola, que estaba totalmente destrozada.

Sigue leyendo las instrucciones del apartado «Primera acción de Amir» en la página **15** del reglamento.

ENTRADA 21

ALTO SECRETO

Proyecto «Legado», Diario de investigación 1B

El material del monolito no ha sido ninguna sorpresa: es bastante similar a la aleación que los Constructores utilizaron para construir el Ojo del vacío. Es resistente, pero, como cualquier otro material, no es indestructible.

Nos preguntamos si algunos monolitos acabaron destruidos por los elementos o a propósito, y si eso fue lo que le ocurrió al que, según nuestras previsiones, debió haber en algún lugar de la Tierra.

Obtén 1 .

ENTRADA 22

Pitidos

[Equipo de exploración]: *Vanguard*, estamos cerca del origen de la señal.

[Comunicaciones, sargento Nahy]: Proceded con precaución, equipo de exploración. Nuestros asesores tienen varias teorías contradictorias sobre qué podría ser esta cosa. Algunos insisten en que es una trampa, diseñada para...

Ruido de escombros moviéndose

[Equipo de exploración]: ¡Lo tenemos! Es un... ¿satélite?

[Comunicaciones, sargento Nahy]: ...

[Equipo de exploración]: ¿Alguna idea, *Vanguard*? Podría haber caído del cielo.

[Comunicaciones, sargento Nahy]: No, está enterrado a demasiada profundidad. Parece que el final de este planeta fue bastante... explosivo. Este trozo de su corteza debe haber impactado contra el satélite tras la explosión. ¡Un gran hallazgo, equipo de exploración! Coged lo que podáis y seguid con la misión.

- Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena*.
- ¡Encuentras otro lugar de interés en esta zona! Retira esta carta del juego y sustitúyela por otra carta **P113**.
- Si no hay más cartas **P113**, sustituye esta carta por una **P000**.

ENTRADA 23

ALTO SECRETO

Proyecto «Legado», Diario de investigación 1A

Hasta ahora, el análisis semántico de los glifos no ha dado muchos frutos. Aunque estamos seguros de que contienen algún tipo de información, carecemos de material para contrastarlos o algún tipo de base para compararlos que nos permitan empezar a descifrar el lenguaje. Basándonos en nuestros descubrimientos en Pelúcido y otros mundos que hemos visitado, nuestra teoría es que cada monolito puede estar dedicado a un concepto, un tema, relacionado con la forma de su glifo central. Este tema central parece influir de alguna manera en la civilización desarrollada bajo el influjo de cada monolito. Sin embargo, solo será posible realizar estudios más detallados cuando logremos reunir suficientes inscripciones para compararlas, o bien otra muestra de escritura de los Constructores.

Obtén 1 .

ENTRADA 24

[Equipo de exploración]: Estamos entrando en el pecio. Aún tiene energía, sorprendentemente. Las luces parpadean.

[Capitán Wayman]: Avanzad con precaución. Algunas luces están encendidas y esta cosa parece activa. Podría pasar cualquier cosa.

[Equipo de exploración]: Entendido.

[Capitán Wayman]: Recordad vuestra misión, ¡no la perdáis de vista! Centraos.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Centrarse en recopilar restos de tecnología interesantes:** Lee la **Entrada 44**.
- » **Centrarse en el estudio del pecio:** Lee la **Entrada 49**.
- » **Centrarse en transmitir imágenes del interior a los ávidos espectadores de la *ISS Vanguard*:** Lee la **Entrada 64**.

ENTRADA 25

Informe del equipo de exploración 27/c

Mientras explorábamos una zona rocosa, localizamos una entrada a un gran complejo de cuevas. Contiene estructuras que reflejan los efectos típicos de la erosión del agua. Las cuevas se extienden en todas las direcciones; aunque analizarlas podría desviarnos de nuestra misión, hay que tener en cuenta que en todo entorno con presencia de agua en estado líquido existe una alta probabilidad de encontrar vida.

Pon la carta **P080** en este Sector.

ENTRADA 26

ALTO SECRETO

Proyecto «Legado», Diario de investigación 1C

Cuando nuestro equipo intentó mover el artefacto, todos los intentos convencionales fracasaron. Ahora entendemos por qué. Hemos descubierto un anclaje gravitatorio invisible que mantiene el monolito fijo en una posición específica, relativa al centro de la masa del planeta. Los Constructores hicieron todo lo posible para asegurarse de que sus monolitos no pudieran ser retirados de ningún planeta ni trasladados de otro modo a otros planetas, aunque todavía no adivinamos el motivo.

Salvo que podamos trasladar los planetas en sí, no tenemos ninguna forma práctica de llevarnos los monolitos y tendremos que depender de escaneos detallados para profundizar en nuestras investigaciones.

Obtén 1 .

ENTRADA 27

Sigue los siguientes pasos:

- Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P169**.
- Obtén 1 Suministro por cada Tripulante.
- Cada Tripulante de este Sector sufre una Lesión de *Agotamiento*.
- Busca la carta de Misión **M32**, ponla junto al tablero de Planeta y lee su texto.

Nuevo objetivo: Deshacerse del parásito.

ENTRADA 28

Si hay un marcador en el Sector **8**, lee la **Entrada 301**.

De lo contrario, sigue leyendo:

Los orificios conducían a las entrañas de una extraña máquina asombrosamente parecida a la arquitectura de los Constructores que vimos en el Ojo del vacío. La estructura se extendía por el subsuelo y hacia otras partes del planeta, aunque su propósito no estaba claro.

Según nuestras investigaciones preliminares, esta estructura data de hace uno o dos milenios. Nuestros análisis despertaron algo en sus profundidades que emitió breves ráfagas de energía intermitentes. Poco después volvió a quedarse en silencio.

Nos interesaría investigar si hay otras partes de esta gran máquina dispersas por los sectores cercanos.

Pon un marcador en el Sector **5**.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 3 Indicios de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 29

Aviso: No puedes terminar esta Misión introductoria antes de alcanzar el objetivo. Cumple la Misión principal (la carta **M21** o **M22**) para concluir esta Exploración planetaria.


ENTRADA 30

Diario personal, ID 30/5

Nadie se creyó mi informe, y las imágenes borrosas que lo acompañaban tampoco ayudaron a convencer a nadie. Lo dejaré por escrito mientras el recuerdo está fresco para no olvidar ese día y poder volver a visitar las entrañas de la máquina en el futuro, si es que reúno el coraje suficiente.

Mientras realizaba un análisis estructural de los extraños agujeros que encontramos en Tormenterna, caí en uno de ellos. En cuanto pasé de la entrada, una extraña fuerza me succionó hacia el interior. Me golpeé la cabeza y perdí el conocimiento durante un minuto. Entonces percibí colores, formas y sonidos extraños... además de sensaciones desconocidas. De alguna manera, mis piernas eran más largas. No me sentía las manos. Mi cuerpo estaba distorsionado y laxo como un espagueti hervido del que estuviesen tirando. Viajaba en espiral, hacia arriba y hacia abajo al mismo tiempo. Intenté comprender lo que pasaba, pero mi mente estaba dispersa, no podía concentrarme. Lo único que recuerdo con claridad era una cámara con «branquias» brillantes que giraba a una velocidad vertiginosa. Al fin, la máquina me escupió por su inmensa boca, a muchos kilómetros del lugar en el que había caído.

El cuerpo me ardía de dolor, mi mente estaba confusa y sentía... un estímulo tan extremo que casi sentía un pavor atroz.

- Pon a tu Tripulante y los Tripulantes que te hayan apoyado en el Sector **8**.
- Tu tripulante y cada Tripulante que te apoyó .

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

ENTRADA 31

[**Equipo de exploración**]: ¡Vanguard! Aquí el agente uno. ¿Me oís?

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Os oímos, agente uno. ¿Qué problema tenéis?

[**Equipo de exploración**]: Hemos encontrado algún tipo de organismo: una colonia bacteriana homogénea, de varios centímetros de diámetro, capaz de moverse. Se encaramó a uno de los trajes. Intentamos retirarlo, pero se coló por los orificios. Os enviamos todos los datos. Por favor, decidnos qué deberíamos hacer.


[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Permaneced a la espera, equipo de exploración. Estamos consultando con la Sección de Ciencia.

...

[**Equipo de exploración**]: Aquí el agente uno. ¿Alguna novedad? ¡Esta cosa se está extendiendo por todo el traje! Tememos que pueda...

[**Capitán Wayman**]: Al habla el capitán. Hemos analizado vuestras grabaciones. Tanto los oficiales de Seguridad como los de Ciencia están preocupados: esta cosa parece evadir conscientemente el peligro y se multiplica rápidamente. Si volvéis con este espécimen, hay muchas posibilidades de que escape de la cuarentena. Vamos a lanzar un laboratorio biológico portátil cerca de vuestra ubicación. Desplegado y usad su equipo para contener el organismo. Hasta entonces, evacuaros conlleva un riesgo que preferimos no asumir. Lo sentimos, agente uno.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Intentar deshacerse del parásito:** ¡Esto inicia una nueva Misión obligatoria! Lee la **Entrada 27**.
- » **Negarse a cumplir las órdenes:** Esto provoca que retiréis todos vuestros  y causará problemas en la nave, pero podréis Despegar del planeta. Lee la **Entrada 45**.

ENTRADA 32

Audiobitácora 13F

Estoy entrando en el subsuelo. Las paredes carbonizadas parecen absorber la luz. Empiezo a arrepentirme de haber venido a solas...

Hay... restos. Decenas de cuerpos, de muchas formas y tamaños extraños. Es desconcertante e inquietante. Miro por encima de mi hombro y casi espero que uno de ellos se mueva. Algunos cadáveres muestran signos de importantes modificaciones biónicas y cibernéticas. Deben pertenecer todos a especies diferentes. Todas las piezas de equipo que han resistido el paso del tiempo parecen estar adaptadas a varios operadores de diferentes formas corporales. ¿Cómo acabaron tantas especies inteligentes en un mismo planeta? No hemos encontrado ninguna prueba de que se tratase de una civilización con capacidad para el viaje estelar.

Me marchó, no hay nada más que ver, pero me quedan varias preguntas pendientes. ¿Todas estas especies evolucionaron simultáneamente en este planeta o las trajeron aquí de alguna manera? ¿Cómo se las arreglaron para convivir pacíficamente? Deberíamos estar atentos por si encontramos más pistas, en particular algo que contenga fragmentos de comunicaciones.

- ¡Encuentras otro lugar de interés en esta zona! Retira esta carta del juego y sustitúyela por otra carta **P113** al azar.
- Si no hay más cartas **P113**, sustituye esta carta por una **P000**.

ENTRADA 33

Si estás en *Alcábrete*, lee la **Entrada 34**.

Si estás en *Fósforo*, lee la **Entrada 39**.

ENTRADA 34

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Repetid, agente uno. Estamos perdiendo vuestra señal.

[Equipo de exploración]: Estamos dentro de la montaña. Encontramos... [interferencias] ... de la perturbación sísmica. Es una especie de mecanismo, atrapado en la gran laguna de magma. Es... [interferencias].

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Tened cuidado, agente uno. No sabemos si...

[Equipo de exploración]: [Interferencias] ¡... viene hacia nosotros! El pulso de energía ha desestabilizado el... [interferencias] Estamos...

- Pon una carta **P001** encima de las cartas de este Sector.
- Pon la figura del *Coloso Expugnador* en este Sector.
- Pon la carta de Amenaza del *Coloso Expugnador* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
 - Si esta es la primera Amenaza que has encontrado en la campaña, recuerda revisar las reglas de Amenazas en el Capítulo III del reglamento.
 - El *Coloso Expugnador* se activa: lee su carta de Amenaza y aplica sus reglas cuando sea necesario.
- Sustituye tu carta de Condición global actual por la **G04**.
Advertencia: cuando se agote su medidor de Tiempo, ¡morirás!
- Busca y revela la carta de Misión **M34**. Descarta las cartas de Misión **M10** y **M31** si están reveladas.
- Si la carta y la figura de Amenaza *Tormenta de polvo* están reveladas, descártalas.
- Lee la **Entrada 694**.

ENTRADA 35

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Tira el D10 y comprueba tu resultado a continuación:

0-4: Lee la **Entrada 37**.

5-9: Lee la **Entrada 284**.

Lee la **Entrada 284**.

ENTRADA 36

[Comunicaciones, sargento Nahy]: Está empezando, equipo de exploración. Podemos verlo desde aquí arriba. Va a ser una erupción de antología. ¿Cuánto os queda para llegar a la zona de aterrizaje?

[Equipo de exploración]: ...

[Comunicaciones, sargento Nahy]: ¿Me recibís, equipo de exploración? ¿Cuánto os queda?

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Vanguard? Al habla el equipo de exploración. Creo que... no llegaremos a tiempo. La actividad sísmica ha abierto grandes grietas frente a nosotros. Tardaremos demasiado en sortearlas.

[Comunicaciones, sargento Nahy]: ...

[Equipo de exploración, agente 1]: Estamos desplegando nuestros refugios móviles detrás de unas rocas. Volveremos a llamar cuando hayamos terminado.

[Equipo de exploración, agente 2, en la distancia]: ¡YA ESTÁ AQUÍ!

Interferencias

- Todos los Tripulantes en el planeta mueren: saca sus cartas de las fundas.
- Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 37

[Equipo de exploración]: ¡Vanguard! Aquí el agente uno. Hemos pasado al otro lado. Entramos en las cuevas más profundas.

[Comunicaciones, sargento Nahy]: Hemos recibido vuestro mensaje, agente uno. Todos los ojos están puestos sobre vosotros.

[Equipo de exploración]: ¡Los detectores se están volviendo locos! La atmósfera está cargada de partículas orgánicas.

Detectamos... brotes similares a agallas en las paredes. Hay organismos complejos moviéndose por el agua. ¡Es todo un ecosistema!


[Puente]: [fuertes aplausos y vítores]

[Equipo de exploración]: ¡Esperad! Está pasando algo. La bioluminiscencia se está desvaneciendo. Es algún tipo de reacción.

[Comunicaciones, sargento Nahy]: Nuestros expertos en flora aventuran que se trata de un mecanismo defensivo.

[Equipo de exploración]: No. La flora de la cueva empezó a morir desde el momento en que entramos. Hemos sellado la... [interferencias], pero la reacción no ha hecho más que acelerarse. Creo... ¡creo que la estamos matando nosotros!

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Sellar el ecosistema moribundo de nuevo y marcharse:** Descarta 2 , sustituye la carta de PDI de tu Sector por una **P000**.
- » **Intentar salvar el ecosistema:** ¡Esto inicia una nueva Misión obligatoria! Lee la **Entrada 41**.

ENTRADA 38

Informe del equipo de exploración **TF/19**

La superficie del montículo está hecha de un compuesto orgánico, por lo que ni siquiera nuestro equipo de más calidad es capaz de penetrar la corteza. Al principio, queríamos entrar en la estructura, ya que los escáneres mostraban espacios huecos en el interior, pero resultó imposible con nuestras limitadas herramientas. Sin embargo, hemos conseguido muestras del compuesto y trataremos de replicarlo una vez volvamos a bordo de la *Vanguard*.

También mencionamos al equipo de aerodinámica que la zona que rodeaba los montículos estaba casi en calma total, con poco viento. Comenzaron a estudiar el efecto de los montículos sobre el flujo de aire y rápidamente descubrieron que todos están en la posición perfecta para garantizar la seguridad de la mayor sección de la superficie posible.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 Descubrimiento de *Mineral*.

ENTRADA 39

Diario personal

Me acerqué lentamente a la puerta, sin salir aún de mi asombro. Era una imprudencia, lo sé, pero no podía apartar los ojos del glifo brillante del centro. A pesar de las incontables eras que habían debido transcurrir, aquí seguía, una fuente de energía totalmente operativa...

De repente, algo se movió en la oscuridad y todo lo que me rodeaba empezó a temblar ante el despertar de un coloso metálico. Debería haber tenido más cuidado.

- Pon la carta de Amenaza del *Coloso Expugnador* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Coloso Expugnador* en tu Sector.
 - Si esta es la primera Amenaza que has encontrado en la campaña, recuerda revisar las reglas de Amenazas en el Capítulo III del reglamento.
 - El *Coloso Expugnador* se activa: lee su carta de Amenaza y aplica sus reglas cuando sea necesario.
- Lee la **Entrada 694**.

ENTRADA 40


Informe del equipo de exploración **58/d**

El objeto ha demostrado ser extremadamente resistente a todo tipo de armamento, pero conseguimos inutilizarlo. Cuando nos acercamos a los restos humeantes, al principio solo nos fijamos en su tecnología biomecánica, completamente ajena a cualquier cosa que hayamos conocido. Algunas secciones de la máquina habían sido claramente partes de la nave antaño.

Entonces es cuando lo vimos: un símbolo en una de las láminas de blindaje, inquietantemente similar al que llevamos en nuestras propias placas identificativas. El signo que aparecía en el pecio descubierto en la Tierra y que ahora era el corazón de nuestra nave.

¿Qué relación podrían tener estos restos con nuestra nave?

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.
Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Obtén 1 . Obtén 4 Indicios de *Tecnología alienígena*. Retira del juego el Objetivo secundario *Derribar al titán (O16)* de la sección «Puente» del Registro de la nave o del sobre «A la espera...» (si está ahí). Descarta el *Coloso Expugnador* y su carta de Amenaza. Marca la casilla de la **Entrada 970**.

Obtén 3 Indicios de *Tecnología alienígena*. Descarta el *Coloso Expugnador* y su carta de Amenaza.

Descarta el *Coloso Expugnador* y su carta de Amenaza.

ENTRADA 41

Sigue los siguientes pasos:

- Cada Tripulante repone 1 .
- Busca la carta de Misión **M35** y ponla junto al tablero de Planeta.
- Sustituye el PDI de tu Sector por la carta **P164**.

ENTRADA 42

Al intentar cruzar uno de los precipicios, uno de nosotros empezó a resbalar por el barranco. No tuvimos más remedio que montar un grupo de rescate y descender de la meseta para buscar a nuestro compañero en los barrancos de abajo.

Sufre una Lesión de *Herida*. Pon una carta **P160** al azar en este Sector.

ENTRADA 44

[**Equipo de exploración**]: Me las arreglé para conseguir una muestra de cada material que encontré.

[**Comunicaciones, cabo Coetz**]: Eso son buenas noticias. Volved de inmediato.

[**Equipo de exploración**]: Justo lo que quería oír. También os interesará saber que uno de los dispositivos intentó perforar mi traje.


[**Comunicaciones, cabo Coetz**]: ...

[**Equipo de exploración**]: Tuve cuidado, ¡para que lo sepáis!

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena* y ponlo en «Descubrimientos reunidos».

ENTRADA 45

- Descarta todos los .
- Añade la carta de Situación **S17** (*Organismo intruso*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» y barájalas.

ENTRADA 46

Diario personal, Tripulante 327

Debo admitir que pensé que los capitostes habían perdido la cabeza cuando nos dijeron que abriéramos una amenazadora tumba gigante en un planeta oscuro que ya daba bastante miedo de por sí. A ver, he jugado a suficientes videojuegos para saber cómo va a acabar esto. Desgraciadamente, encima saqué la pajita más corta y me encontré en el papel del pobre diablo al que le toca entrar primero.

En cuanto abrí la puerta, la luz de mi traje inundó una vasta sala, reflejándose en los ojos de innumerables máquinas letales ordenadas en pulcras filas; un auténtico ejército de muertos que llevaba enterrado hace milenios. Ni siquiera sé de qué tenía más ganas: de salir pitando de allí o de gritar «¡Os lo dije!» por la radio antes de que esos centinelas me hicieran pedazos.

Puede que mi reacción fuese un poco exagerada. Las máquinas no se movían. No había ningún artefacto del juicio final activo.

Más tarde, me enteré por mis colegas de la Sección de Ciencia de que el déspota que gobernaba el planeta vecino estaba enterrado aquí, junto con su ejército de robots asesinos, algo no muy diferente a ciertos antiguos emperadores chinos. Pensé que con esto se habían acabado los problemas, pero luego me enteré de que los gafotas se llevaron un par de decenas de estas máquinas a bordo y comenzaron a experimentar con ellas. Ese juego también sé cómo acaba...

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto.

Si está marcada, no ocurre nada.

Mueve el Proyecto de investigación **R03** (*Programación alienígena*) de «Proyectos de investigación» (bandeja de cartas B) al sobre «A la espera...».

ENTRADA 47

Informe del equipo de exploración 60/F

El entusiasmo es generalizado. Los materiales y las marcas de este extraño monolito con forma de hito parecen similares a los encontrados en el Ojo del vacío, lo que confirma nuestras sospechas: los Constructores son quienes fabricaron estos obeliscos. Ahora pensamos que dejaron un monolito en cada mundo marcado en el mapa que recibimos cuando entramos en el Ojo.

Alguna especie de anclaje energético parecía mantener el monolito fijo en el planeta y nos impedía moverlo, pero lo escaneamos y analizamos de todas las maneras posibles y construimos una réplica a bordo de la *Vanguard*.










Es difícil determinar su propósito exacto y tampoco entendemos la naturaleza de sus glifos. Tal vez si encontramos más como este para estudiarlos averigüemos algo más.

Lee la **Entrada 55**.

ENTRADA 48

«Enviamos mensajes ocultos a varias zonas de la nave, tratando de encontrar a alguien que combatiere a nuestro lado para liberar al capitán Wayman. Nadie fue lo bastante valiente para enfrentarse a la comandante Dahl. Estábamos solos en esta lucha, pero decidimos intentarlo de todos modos. Pronto estalló una escaramuza desesperada en las mismas puertas del camarote del capitán».

Los jugadores realizan una prueba especial usando sus dados y Tripulantes. Los dados usados en ella no estarán disponibles para ninguna otra prueba. Los Tripulantes que participen en esta prueba de dados podrían morir. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar varias pruebas más en esta parte de la historia.

- En primer lugar, todos los jugadores deciden cuántos de sus dados de Sección quieren lanzar.
- A continuación, todos los jugadores eligen cualquier número de Tripulantes disponibles de su mano con Capacidades de conversión de ,  o  y los añaden a la Reserva de tirada. Solo se pueden elegir Tripulantes con esas Capacidades de conversión.
- Cuenta el número de resultados de , ,  o  de la Reserva de tirada. A continuación, añade 1 punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada. Necesitas **10 puntos o más** para pasar esta prueba. Los jugadores pueden tirar más dados y asignar más Tripulantes hasta que estén satisfechos con el resultado.
- Retira del juego todos los dados de la Reserva de tirada. Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión. Si sacas 1  o 1 , retira a dicho Tripulante del juego. Los jugadores devuelven a los demás Tripulantes a sus Tripulantes disponibles.
- Si con esto ya no quedan Tripulantes disponibles, lee la **Entrada 810**. De lo contrario:

Si tienes **9 puntos o menos**, lee la **Entrada 73**.

Si tienes **10 puntos o más**, lee la **Entrada 84**.

ENTRADA 49

[**Equipo de exploración**]: Qué extraño. No veo nada que se parezca a un puerto de conexión. ¿Pensáis que quizá todo era inalámbrico?

[**Comunicaciones**]: Es posible. ¿Cuándo fue la última vez que usaste un cable?

[**Equipo de exploración**]: Tienes razón.

[**Comunicaciones**]: ¿Eh? ¿Qué dices? Pero ¿por qué íbamos a...? De acuerdo, se lo diré. Lo siento, equipo de exploración. Tengo aquí detrás a un representante de la Sección de Ciencia. Quiere que coloquéis uno de vuestros dispositivos en varios puntos diferentes, cerca de pantallas u otras cosas que parezcan consolas.

[**Equipo de exploración**]: Sí, lo que sea... Quiero decir, entendido.

...

...

[**Equipo de exploración**]: ¿Qué narices? Algo ha salido de esta consola y se ha conectado a mi dispositivo. Lo ha dejado frito.

[**Comunicaciones**]: El representante de Ciencia quiere que intentes retirar el conector alienígena. Ten cuidado. No sabemos dónde más podría intentar conectarse.

[**Equipo de exploración**]: Muy gracioso, *Vanguard*. ¡Equipo de exploración, corto y cierro!

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Mueve la carta **E45** (*Interfaz multipuerto*) de «Equipo no disponible» a «Armería».

ENTRADA 50

Informe del equipo de exploración 1/B

Cuando me desperté, la cabina estaba oscura y llena de humo. Un extraño resplandor se filtraba por las grietas del fuselaje. Lo que sea que hubiera usado aquella torreta para derribarnos seguía devorando el casco, derritiendo el acero como si fuera mantequilla. Pensé en los tanques de oxígeno y los suministros del compartimento de carga, bajo la cabina. Si queríamos sobrevivir hasta que llegase el rescate, teníamos que salvarlos...

Sigue leyendo las instrucciones del apartado «Segundo turno de los Tripulantes» en la página 19 del reglamento.

ENTRADA 51

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 47**.

Lee la **Entrada 55**.

ENTRADA 52

Informe del equipo de exploración 29/C

El agua es más densa de lo que debería: contiene cantidades significativas de tritio inusualmente estable. Su presencia implica que las posibilidades de encontrar vida aquí son mucho más escasas. Sin embargo, hemos recogido muestras de agua y minerales que podrían esconder el secreto de la estabilización de estos isótopos radiactivos.

Aparte de este descubrimiento, si instalamos purificadores de agua y extractores de oxígeno, este lugar sería una buena estación de reabastecimiento.

Obtén 1 Descubrimiento de *Mineral*. Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P168**.

ENTRADA 53

Lista de deseos de la Sección de Ciencia, entrada del Tripulante 325

Me encantaría echarle el guante a la especie inusual que encontramos en «Fósforo». ¡Es simplemente asombroso el modo en que la vida se ha adaptado para huir de las repentinas combustiones del aire! Además, encontramos las coordenadas del planeta en el Ojo del vacío, así que lo lógico es investigar esta forma de vida.

Firmado por el 79 % de los miembros de la Sección de Ciencia.

Pon la carta **P130** encima de las cartas del Sector 2. Pon la nave de descenso en el Sector 2.

Pon una figura de *Brote* en los Sectores 1 y 8.

Abre el Registro de la nave por la página 24 y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 54

Informe de incidente 60/F

La comisión de seguridad determinó que la causa más probable del accidente había sido el uso inadecuado de herramientas de campo eléctricas. Alguien se descuidó y una broca sobrecalentada tocó directamente la superficie del cristal, provocando un centelleo local de magnitud extrema. Recomendamos a los equipos de exploración que tengan cuidado de no aplicar calor o presión excesivos a materiales aún desconocidos.

Cada Tripulante en este Sector tira .

ENTRADA 55

ALTO SECRETO

Documento fundacional del proyecto «Legado», extracto

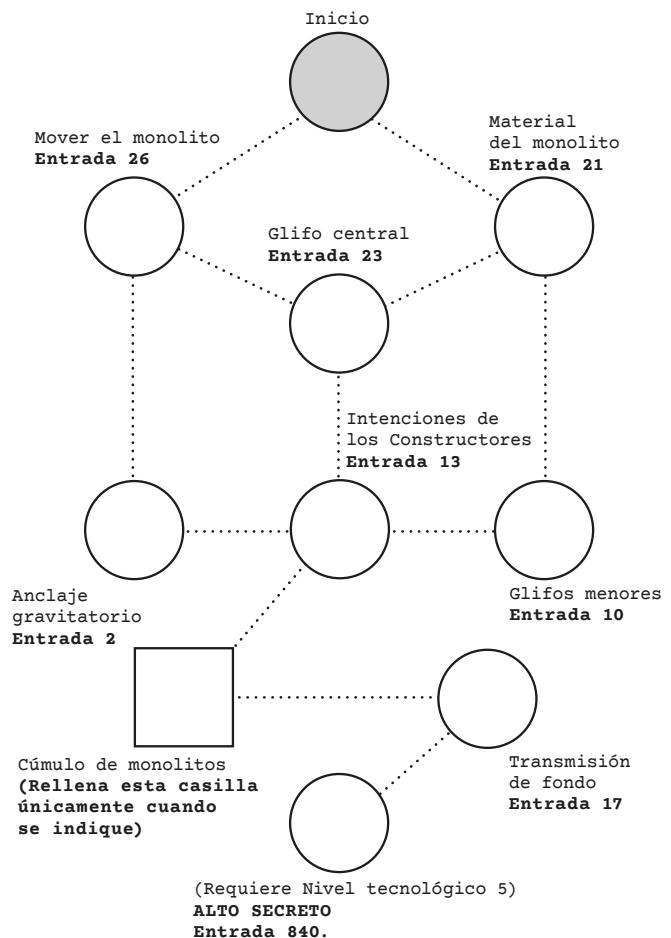
Aunque el mensaje de los Constructores que la *ISS Vanguard* recibió en el Ojo del vacío distaba mucho de ser obvio, sí que parecía animarnos a visitar todos los mundos cercanos capaces de albergar vida para buscar lo que los Constructores llamaban «nuestra tribu». Ahora sospechamos que cada una de estas coordenadas tiene un planeta habitable, y cada uno de estos planetas un monolito, un obelisco que dejaron los Constructores. El estudio de estos obeliscos es nuestra única posibilidad de entender el mensaje y nuestro propósito. Por lo tanto, debería ser la máxima prioridad de la *Vanguard*.

Dra. Sarah Corey, investigadora jefe de la *ISS Vanguard*

Ve al diagrama del *Proyecto Legado* (abajo) y traza una línea desde cualquiera de los círculos rellenos hasta un **círculo vacío** de tu elección. Rellena el círculo elegido y lee la Entrada indicada al lado.

Si una línea tiene un requisito de Nivel tecnológico, solo podrás trazarla si la carta de Nivel tecnológico de la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3) muestra como mínimo ese Nivel.

PROYECTO LEGADO



ENTRADA 56

Si esta casilla ya está marcada, lee la **Entrada 58**.
En caso contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

ALTO SECRETO

Proyecto «Legado», Diario de investigación 19c

Las copias detalladas de los monolitos y los datos de investigación que obtuvimos de esta antigua raza resultaron ser de gran valor. Tal vez no sea información tan detallada como lo sería nuestra propia investigación, ¡pero por otro lado tendríamos que pasar décadas vagando por el espacio para aprender tanto como lo hemos hecho con esta única misión! Había tanto conocimiento que para contenerlo tuvimos que añadir una nueva base de datos al puente específicamente. Aun así, han quedado sin respuesta varias de las últimas preguntas que tenemos sobre los monolitos. No por mucho tiempo, espero.

En el diagrama del *Proyecto Legado* de la **Entrada 55**, rellena el cuadrado del «Cúmulo de monolitos». Cada vez que hagas progresos en el gráfico en la **Entrada 55**, ahora puedes elegir trazar una línea desde este cuadrado también.

Mueve la carta de Objetivo **O09** (*Hasta el último confin*) y la Mejora del puente **B18** (*Base de datos de monolitos*) de Cartas de Puente al sobre «A la espera...».

Abre el Registro de la nave por la página 25 (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 57

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Aquí yacen algunos restos calcinados de antiguos exploradores. Parece que saltaron a la fosa para protegerse de algo que había arriba. Obtén 3 Indicios de *Tecnología alienígena*.

Tras una búsqueda exhaustiva, solo encontramos piezas menores de tecnología alienígena destruida. Obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena*. Repón 1

ENTRADA 58

Ve al diagrama del *Proyecto Legado* (Entrada 55) y traza una línea desde cualquiera de los círculos rellenos hasta un círculo vacío de tu elección. Rellena el círculo elegido y lee la Entrada indicada al lado. **IMPORTANTE:** Después de resolver la Entrada indicada, la Exploración planetaria termina: abre el Registro de la nave por la página 25 (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 59

Todos los Tripulantes le dan ahora a la vuelta a su ficha de Turno para ponerla por el lado de «Turno terminado». Esto termina la primera ronda.

A partir de ahora, tienes pleno control sobre las acciones que elijas. Antes de seguir con la partida, revisa las secciones de «Continuación del Tutorial» en el reglamento. No es necesario que leas por completo todas estas secciones ahora; hazlo solo la primera vez que las necesites.

Sigue leyendo las instrucciones del apartado «Continuación del Tutorial» en la página 20 del reglamento.

ENTRADA 60

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-432

A pesar de los muchos hallazgos recogidos en Pelúcido, nuestra primera exploración de un mundo marcado por los Constructores no fue el éxito que esperábamos. Aún no hemos entablado contacto con ninguna inteligencia extraterrestre, y me temo que este nuevo mundo que vamos a explorar ayudará poco en este sentido.

Es difícil imaginar un entorno más hostil para la vida: un planeta gigante y frío con una atmósfera densa y superrotatoria. La interminable tormenta azota la superficie de basalto y cristal y arrastra fragmentos afilados como cuchillas con velocidades capaces de hacer jirones cualquier cosa que encuentren a su paso.

Sin embargo, un conjunto de estructuras increíbles se extiende más allá de la estratosfera del planeta, como garras que asoman de la tormenta. Cada una de estas garras, hechas de una sustancia no identificada, tiene varios kilómetros de longitud y la anchura suficiente para cortar los vientos, creando pequeñas bolsas que podríamos explorar.

Y explorarlas es lo que haremos: nadie a bordo de la *Vanguard* tiene la menor idea de cómo estructuras como esa podrían aparecer de forma natural...

Si tu nave de descenso tiene al menos 4 y 5 , pon un marcador en la casilla «Aterrizaje exitoso» y ve al paso 4. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador del medidor de Aterrizaje no está en la casilla «Aterrizaje exitoso», vuelve al paso 2; si está ahí, has aterrizado sin problemas:
 - Abre la Planetopedia por las páginas 10 y 11 (*Tormenterna*). Abre el Registro de la nave por la página 24 y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

TORMENTA ELÉCTRICA

	Vuelo descontrolado	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » Ignorar las turbulencias Devuelve 3 – cartas de Equipo al azar a la «Armería». » Asegurar la carga Cada Tripulante 3 .
	Viento de fuerza 6	Resistir Cada Tripulante 5 – .
	Pulso electro-magnético	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » Avería del sistema de refrigeración Si es 2 o menos, cada Tripulante sufre una Lesión de <i>Quemadura</i>. Si es 3 o más, cada Tripulante . » Redirigir la energía Devuelve 2 cartas de Equipo al azar a la «Armería» o pierde 2 Suministros.
	Corriente favorable	Seguir la corriente Si es 3 o más, mueve dos veces el marcador del medidor de Aterrizaje.

ENTRADA 61

«Mientras planeábamos nuestro ataque con los planos de la nave delante, tuvimos una visita sorpresa. El Emisario de los Muertos entró cojeando en nuestro escondite, armado con un extraño armamento Expugnador. El odio de la comandante Dahl por los Expugnadores lo había atraído a nuestro bando. Nos hizo una oferta: si nuestros jefes de sección usaban sus códigos de acceso privados para sortear el cortafuegos de la *Vanguard*, podría conectarse directamente a los sistemas de la nave. Entonces sería capaz de cerrar todos los mamparos que conducían a las dependencias de capitania y volver los sistemas de la nave contra la gente de Dahl. Ni que decir tiene que a muchos de nosotros no nos entusiasmaba la idea de conectar una IA Expugnadora directamente a la IA de la *Vanguard*. Por otro lado, no es nuestra lista de aliados potenciales fuera demasiado larga en ese momento».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Confiar en el Emisario de los Muertos y darle acceso a los sistemas de la nave:** Lee la *Entrada 63*.
- » **Hacer caso omiso del Emisario de los Muertos y atacar las dependencias de capitania sin su ayuda:** Lee la *Entrada 48*.
- » **Cancelar el ataque y plantear un enfoque diferente:** ¡Cuanto más tiempo perdáis, más posibilidades tendréis de ser capturados! Lee la *Entrada 501*.

ENTRADA 62

Registro de vuelo de la misión de la nave exploradora

[Tiempo de la misión 16:24]

Nos acercamos a la mesosfera del planeta. Detectamos algo que parece un campo de fuerza radiactivo más adelante. Los sistemas nos dicen que hay algunos huecos en él, apenas más grandes que nuestra nave de descenso. Intentaré pasar por uno de ellos.

[Tiempo de la misión 16:55]

La nave de descenso está ahora en el ángulo correcto. Activando impulsores. Tres... dos... uno... ¡Allá vamos!

[Tiempo de la misión 16:58]

[Interferencias] [Alertas sonoras] ¡Los niveles de radiación siguen aumentando! Muchos sistemas no responden. ¡El hueco en el escudo se está moviendo! [Interferencias] ¿...reaccionando a nuestra presencia? ¡Es la última oportunidad para cambiar de dirección!

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **¡Abortar el aterrizaje!** Esto terminará la Exploración planetaria e iniciará una nueva fase de Gestión de la nave. Puedes hacerlo una vez sin sufrir una penalización. Lee la *Entrada 68*.
- » **Dejar que el aterrizaje continúe:** Advertencia, ¡dependiendo de los atributos de la nave de descenso, podrías perder la nave y su tripulación! Lee la *Entrada 74*.

ENTRADA 63










«A pesar de las objeciones de la IA de la Vanguard, conectamos al Emisario de los Muertos directamente a nuestro ordenador central. Las alarmas se dispararon de inmediato. Los mamparos comenzaron a abrirse y cerrarse por toda la nave y las luces parpadearon mientras las dos prodigiosas inteligencias artificiales se disputaban el control de la nave. Finalmente, las cosas se calmaron.

"Ahora tengo el control directo", dijo la voz del Emisario de los Muertos, resonando en todos los altavoces cercanos como si todo un ejército de Expugnadores nos hablara. "Podéis llevar a cabo vuestro plan".

En nuestras pantallas observamos que las luces de los pasillos que conducían al camarote del capitán Wayman se apagaron. Todos los mamparos, excepto uno, se cerraron. Los marines de guardia intentaban maniobrar torpemente en la oscuridad. Era nuestro momento de pasar a la acción».

Los jugadores realizan una prueba especial usando sus dados y Tripulantes. Los dados usados en ella no estarán disponibles para ninguna otra prueba. Los Tripulantes que participen en esta prueba de dados podrían morir. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar varias pruebas más en esta parte de la historia.

Sigue los siguientes pasos:

- En primer lugar, todos los jugadores deciden cuántos de sus dados de Sección quieren lanzar.
- A continuación, todos los jugadores eligen cualquier número de Tripulantes disponibles de su mano con Capacidades de conversión de ,  o  y los añaden a la Reserva de tirada.
- Cuenta el número de resultados de ,  o  de la Reserva de tirada. A continuación, añade 1 punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada. Necesitas **8 puntos o más** para pasar esta prueba. Los jugadores pueden tirar más dados y asignar más Tripulantes hasta que estén satisfechos con el resultado.
- Retira del juego todos los dados de la Reserva de tirada. Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión. Si sacas 1 ,  o , retira a dicho Tripulante del juego. Los jugadores devuelven a los demás Tripulantes a sus Tripulantes disponibles.
- Si con esto ya no quedan Tripulantes disponibles, lee la **Entrada 810**. De lo contrario:

Si tienes **7 puntos o menos**: Lee la **Entrada 77**.

Si tienes **8 puntos o más**: Lee la **Entrada 81**.

ENTRADA 64

[Comunicaciones]: Hala. Siento la falta de profesionalidad, pero tenéis bastante público.

Hay mucha gente a mis espaldas ahora mismo.

[Equipo de exploración]: No me importa. ¡Este pecio es lo más increíble que haya visto nunca! Nada de esto se parece a nada que me resulte familiar.

[Comunicaciones]: ¿Eso era una puerta?

[Equipo de exploración]: Eso parece. Pero bien podría estar dentro de algún respiradero. ¿Quién sabe?

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

ENTRADA 65

Cuaderno de bitácora del capitán, **Entrada 412**

Sabíamos que aterrizar en Atropos supondría... desafíos inusuales. En lugar de arriesgar la vida del equipo de exploración, decidimos que valía la pena hacer un vuelo de reconocimiento rápido.

Lee la **Entrada 62**.

ENTRADA 67

Aunque no le veíamos la cara a nuestro interlocutor, dedujimos por su pose derrotada que estaba decepcionado. Permaneció inmóvil un rato y luego comenzó a hablar, ante lo cual nuestra IA se lanzó a traducir lo que decía.

Lee la **Entrada 336**.

ENTRADA 68

[Comunicaciones]: ¡Corregid el rumbo de inmediato!

[Vehículo de exploración]: Entendido. ¡Abortando!

Estruendo de retrocohetes

[Vehículo de exploración]: Solo para que conste, Vanguard...

[Comunicaciones]: ¿Sí?

[Vehículo de exploración]: Creo que podría cruzar esta barrera. Necesitaría una nave de descenso mejor y mucho blindaje, pero creo que sería posible.

[Comunicaciones]: Entendido. Asegúrate de mencionarlo en tu informe. Y no te preocupes por la misión. Hemos obtenido muchos datos valiosos solo con este acercamiento.

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

Pon la ficha de Misión fallida en la nave de descenso, abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 69

Diario personal

La puerta se abrió: estaba hecha de una aleación de titanio y su fachada de piedra no era más que una costra mineral acumulada durante milenios.

Detrás de la puerta nos esperaba el pasado: un Repositorio de los Constructores inmaculado, sin abrir hasta ahora.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P137**.

ENTRADA 70

Ruidos del motor y del viento

[Piloto de Reconocimiento, Búsqueda y Salvamento, sargento Márquez]: ¡Arriba, amigos! Ha llegado la caballería.

[Equipo de exploración, agente 1]: [Interferencias]

[Reconocimiento, Búsqueda y Salvamento, sargento Márquez]: Por favor, repetid el mensaje, equipo de exploración. Os estamos perdiendo.

[Equipo de exploración, agente 1]: [Interferencias] ¡No bajéis tanto, maldita sea! Vuestro propulsor está agrietando la superficie.

Ruidos de insectos

[Comunicaciones]: Estamos detectando señales adicionales en la cima del montículo. ¿Qué está pasando?

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Salen de todas partes! ¡Subid! ¡Rápido!

[Reconocimiento, Búsqueda y Salvamento, sargento Márquez]: ¡Nos han dado! Repito, han impactado en la nave de evacuación. Nos están disparando con una especie de telaraña orgánica. La zona de evacuación no es segura. Repito: La zona de evacuación no es segura. Vamos a abortar...

[Equipo de exploración, agente 2]: ¡No! Esperad. Voy a llamar su atención.

[Comunicaciones]: Negativo, agente del equipo de exploración dos. No los confrontéis. Repito, no...

Cinturón de seguridad desabrochándose

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Vuelve aquí, maldita sea!

[Equipo de exploración, agente 2]: ¡Seguid sin mí! ¡No me esperéis!

Si tienes el Descubrimiento único **33** (*Jalea real*), lee la **Entrada 172**.

De lo contrario, sigue leyendo:

- Descarta la carta de Misión **M52**.
- Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y elegir al Tripulante que se quedará atrás luchando contra los ácaros de los montículos.
- Si los jugadores no se ponen de acuerdo sobre qué Tripulante debe quedarse, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra.
- Saca al Tripulante elegido de su funda de Escalafón y vuelve a ponerlo en su tablero de Tripulación. Este Tripulante está muerto.
- La Sección a la que pertenecía este Tripulante roba de inmediato 5 nuevas cartas de «Reclutas», elige 1, la mete en una funda de Escalafón 1 y la añade a «Tripulantes descansando» (bandeja de cartas B).
- **Recordatorio**: En la ISS Vanguard, cada Sección tiene varios Tripulantes. A veces morirán cuando una misión salga mal o cuando decidas sacrificarlos.

Lee la **Entrada 71**.

ENTRADA 71

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-435

Habíamos jurado no dejar a nadie atrás, pero nadie estaba dispuesto a sacrificar otra tripulación y otra nave de descenso. La nave de Búsqueda y Salvamento activó los propulsores y nuestro querido camarada desapareció en la distancia, luchando contra los innumerables ácaros de los montículos, hasta que las nubes, misericordiosas, corrieron un velo sobre la escena.

La *Vanguard* honrará su sacrificio. Esperemos que no haya que hacer más demasiado pronto.

- Retira del juego la carta de Aterrizaje **L4**.
- Pon el tablero de la Nave de descenso básica junto al tablero de Planeta y pon todos los Descubrimientos de los tableros de Tripulación, así como la carta de Ascenso de escalafón, en los espacios indicados de la nave de descenso.
- Añade la Situación **S14 (Motín)** de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» y barájalas.

Lee la **Entrada 440**.

ENTRADA 72

- Si no hay ninguna carta en el Sector **8**, lee la **Entrada 378**. Si la carta **P241 (Crucero Expugnador)** está en el Sector **8**, sigue leyendo:
- Elige una figura que represente a cualquiera de las naves de descenso disponibles (las que aparecen en la página **19** del Registro de la nave).
- Pon la figura de la nave de descenso en el Sector **8**.
- Pon cualquier número de Tripulantes del Sector **4** en el Sector **8**.
 - **IMPORTANTE:** Estos Tripulantes no podrán volver a la nave hasta que el crucero enemigo sea derrotado o la nave de descenso sea derribada.

ENTRADA 73



«Fue entonces cuando el combate frente al camarote del capitán dio un giro nefasto. Llegaron los refuerzos: un grupo de marines fuertemente armados, con una enorme máquina de guerra a sus espaldas. Era uno de los robots de abordaje Expugnadores con los que tuvimos que lidiar al defender la *Vanguard*, reprogramado por la comandante Dahl.

Conseguimos sacar al capitán en el último momento, pero el enemigo nos cercaba por todos lados. El capitán sonrió en cuanto nos vio y trató de decirnos algo... y fue entonces cuando le dieron. Un proyectil pesado le atravesó el torso. Lo sacamos de la zona de combate y tratamos de estabilizarlo. Así falleció el capitán Wayman, con una sonrisa en los labios, rodeado de su fiel tripulación. Hemos fracasado».

Marca la casilla **B** en la **Entrada 930**.
















Lee la **Entrada 501**.

ENTRADA 74

Si tu nave de descenso tiene al menos 6  y 5 , lee la **Entrada 103**. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S») y **muévelo 2 casillas a la izquierda** (o tan a la izquierda como lo permita el medidor).
2. **Ahora, puedes decidir retirarte. Si lo haces, lee la Entrada 68.**
3. Tira un dado de Peligro y aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
4. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
5. Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso», descarta todos los marcadores de Daño de la nave de descenso y lee la **Entrada 103**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

CAMPO DE FUERZA

	Fallo de navegación	<p>Debemos utilizar los escáneres auxiliares</p> <p>Si  es 5 o más, no ocurre nada.</p> <p>Si  es 3 o 4, pon 1 marcador en el tablero de Nave de descenso. Si hay 3 o más, lee la Entrada 76.</p> <p>Si  es 0 o 2, pon 2 marcadores en el tablero de Nave de descenso. Si hay 3 o más, lee la Entrada 76.</p>
	Restos acelerados	<p>Elige una opción:</p> <p>» Esquivar Tira un dado de peligro 7 –  veces. Por cada , pon 1 marcador en el tablero de Nave de descenso. Si hay 3 o más, lee la Entrada 76.</p> <p>» Exponer casco blindado Pon 6 –  marcadores en el tablero de Nave de descenso. Si hay 3 o más, lee la Entrada 76.</p>
	El nivel de radiación aumenta	<p>Si  es 5 o más, no ocurre nada.</p> <p>De lo contrario, cada Tripulante tira 3 dados de Lesión. Cada Tripulante que saque 1  y 1  O BIEN 2  muere: sácalo de la funda de Escalafón.</p> <p>Si todos los Tripulantes mueren, lee la Entrada 76.</p>
	¡Desplazamiento del campo!	<p>Los huecos en el campo de fuerza cambian de lugar.</p> <p>Si  es 5 o más, no ocurre nada.</p> <p>De lo contrario, mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la izquierda.</p>

ENTRADA 75

[**Capitán Wayman**]: Al habla el capitán. Estamos bajo...

Interferencias

[**Capitán Wayman**]: A pesar de los esfuerzos de nuestro personal de seguridad, la ISS Vanguard ha sido invadida por fuerzas hostiles. Tenemos varios equipos de asalto defendiendo lugares críticos en todas las cubiertas. El puente ha sufrido daños. Estamos haciendo lo que podemos para repararlo. Todo el personal civil debe evacuar a la proa de la nave.

Disparos




[**Capitán Wayman**]: Todos los agentes de Sección deben presentarse ante sus jefes para recibir instrucciones. Resistid. Lo conseguiremos.

¡Empieza la batalla a bordo de la *ISS Vanguard*! Antes de comenzar los preparativos, ten en cuenta que:

- Fracasar tendrá un alto coste. Deberías usar los mejores Tripulantes que tengas.
- Prepárate para enfrentarte a peligrosas Amenazas y arriesgarte a sufrir muchas Lesiones.
- ¡No has tenido tiempo de armarte! No tendrás Equipo disponible al comienzo de la misión, pero podrás encontrarlo más tarde a bordo de la ISS.
- En el combate, habrá pocas oportunidades de obtener Indicios.
- Poder mover de una sección de la nave a otra rápidamente te ayudará a coordinar mejor la defensa.
- ¡No hay ningún sitio al que poder evacuar! Esta Misión tiene unas reglas de Evacuación especiales: los tripulantes tendrán que luchar hasta morir, en cuyo caso serán sustituidos por otros Tripulantes y la Misión continuará.

Realiza los siguientes pasos para comenzar la defensa:

1. Recoge componentes

- Devuelve todas las cartas de Situación de la mesa y del sobre «A la espera...» a «Situaciones posibles» y barájalas.
- Descarta todas las fichas de  y .
- Mueve todas las fichas de  a la bolsa de fichas.
- Cierra y guarda el Registro de la nave.
- Cierra y guarda el libro de Mapas de sistemas.

2. Prepara al equipo

- Los jugadores eligen Tripulantes para esta Misión de su mano de Tripulantes disponibles. Solo se puede elegir a un Tripulante de cada Sección, y nunca menos de dos Tripulantes en total.
 - Si los jugadores no se ponen de acuerdo en elegir al menos a dos Tripulantes, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra.
- Los jugadores ponen a los Tripulantes elegidos en sus tableros de Tripulación correspondientes y llenan los tableros con dados de Sección de su Compartimento correspondiente. Nunca puedes tener más dados de los que permitan los espacios del tablero y algunos requieren un Escalafón particular.
- Cada jugador pone el número inicial de Cargas, representadas por marcadores, en el espacio de Cargas de su tablero de Tripulación.

3. Cartas de Sección

- Los jugadores cogen todas sus cartas de Sección y crean mazos de Sección de al menos 10 cartas. No puedes usar ninguna carta que tenga un Escalafón superior al del Tripulante de tu tablero de Tripulación. Pon los mazos de Sección preparados junto a los tableros de Tripulación correspondientes.
- Los jugadores roban cartas de Sección hasta el límite impreso en sus tableros de Tripulación.

4. Ascenso de escalafón

- No robes una carta de Ascenso de escalafón. Los Tripulantes que sobrevivan a la defensa de la *Vanguard* subirán de Escalafón en función de su actuación en este escenario.

5. Equipo

- No cojas ninguna carta de Equipo. La naturaleza repentina del ataque ha pillado desprevenidos a los defensores: tendrás que reunir Equipo en el transcurso de la Misión.

6. Registra tu tablero de Planeta actual

Si no hay un tablero de Planeta en la mesa, omite este paso. De lo contrario, comprueba si ya hay una hoja de Registro planetario para tu planeta actual en «Planetas registrados» (bandeja de cartas B) y deséchala. A continuación, coge una hoja de Registro planetario en blanco y rellénala como sigue:

- Escribe el nombre del planeta arriba.
- Por cada Sector, escribe el número y el nombre de las cartas de PDI. Si hay más de una carta de PDI, escribe la que está arriba a la izquierda. Marca si el Sector está Terminado.
- Escribe el número de cada Descubrimiento único que siga en el tablero de Planeta.
- Escribe el nombre y el número de Sector de las Amenazas que sigan en el tablero de Planeta. A continuación, devuelve a la caja todas las cartas de Amenaza del tablero de Planeta y sus figuras correspondientes.

Devuelve todas las cartas de PDI del tablero de Planeta a «Puntos de interés» (bandeja de cartas A).

Devuelve todas las cartas de Descubrimiento único del tablero de Planeta a «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A).

Pon la hoja de Registro planetario en «Planetas registrados» (bandeja de cartas B).

7. Tablero de Planeta

- Abre la Planetopedia por las páginas **20** y **21** (*ISS Vanguard*).
- Pon el marcador del medidor de Suministros del tablero de Planeta en la casilla 8.
- Coge los Tripulantes disponibles y Tripulantes descansando que queden de cada Sección y ponlos en los espacios indicados bajo el tablero de Planeta. Estos Tripulantes podrán contribuir a tus esfuerzos y podrían morir si decides sacrificarlos.
- Añade 2 marcadores al espacio de Ventaja del enemigo del lado derecho del tablero de Planeta.
- Baraja el mazo de Eventos y ponlo junto al tablero de Planeta.
- Rellena el lado derecho del tablero de Planeta con los Descubrimientos únicos indicados (bocabajo).
- Coge 3 Condiciones globales **G11**, barájalas y ponlas en una pila bocarriba en el espacio de Condiciones globales.
- Pon la carta **P244** en el Sector **1**. Pon todas las miniaturas de Tripulantes en este Sector.
- Pon una carta **P233** en el Sector **4** y 1 ficha de Tiempo en la primera casilla del medidor de Tiempo.
- Pon la carta **P235** en el Sector **5**. A continuación, pon una carta **P233** encima.

- Pon la carta **P236** en el Sector **6**. A continuación, pon una carta **P233** encima y 1 ficha de Tiempo en la segunda casilla del medidor de Tiempo.
- Pon la carta de Misión **M101** en el espacio indicado junto al tablero de Planeta y lee su texto.
- Baraja los 5 mazos de Descubrimiento por separado y ponlos por encima del tablero de Planeta. Si no están ya allí, cógelos de la bandeja de cartas A.
- Pon la bolsa de Indicios junto al tablero de Planeta. Asegúrate de que contiene 20 fichas de Indicio.
- Pon el mazo de Lesiones a la derecha del tablero de Planeta. Si no está ya allí, cógelo de la bandeja de cartas A.

8. ¡Empieza a jugar!

- Cada Tripulante pone una ficha de Turno en su tablero de Tripulación, con el lado de «Turno disponible» bocarriba.
- El jugador de la Sección de Reconocimiento elige qué Tripulante recibe la ficha de Jugador inicial.

ENTRADA 76

[Comunicaciones]: Vehículo de exploración, ¿me recibes?
Repito: ¿Me recibes?

[Vehículo de exploración]: [Interferencias]

[Voz al fondo]: Sargento Johnson... hemos perdido el contacto con la nave de descenso. Tampoco hay señales de balizas de emergencia.

[Comunicaciones]: Imposible... los cálculos eran correctos. Toda la Sección de Ciencia...

[Capitán Wayman]: Ya basta. Este es un día triste para la *Vanguard* y para cada uno de nosotros. Primero, preparemos una ceremonia en memoria de otra alma valiente que esta nave ha perdido. Ya habrá tiempo para investigaciones más adelante.

Saca de sus fundas a todos los Tripulantes que haya en tableros de Tripulación: están muertos.

Pon la ficha de Misión fallida en la nave de descenso.

Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).

Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 77

«Los marines de Dahl no se rendían. Cuando los acorralamos, empezaron a disparar armas de plasma que nunca deberían haber sido utilizadas en la *Vanguard*. Las explosiones pronto atravesaron las paredes y dañaron el fuselaje. Toda la sección de la nave en la que estaban empezó a ser succionada por el vacío. Muchos marines, y muchos de los de nuestro bando, salieron disparados al espacio. Fui testigo de cómo el Emisario de los Muertos salía volando de la nave como un trozo de basura espacial... el último Expugnador, flotando hacia la oscuridad eterna. A pesar del caos, logramos sellar el pasillo y liberar al capitán Wayman. Aun así, teniendo en cuenta nuestras pérdidas, no podíamos evitar sentir que habíamos dado dos pasos adelante, pero uno atrás».

Marca la casilla **C** en la **Entrada 930**. Luego, lee la **Entrada 403**.

ENTRADA 79

«Con el capitán Wayman de nuestro lado, todo fue mucho más fácil. En nuestro siguiente intento, asaltamos el puente de la nave. Los guardias allí presentes no se atrevieron a disparar contra Wayman y los oficiales aceptaron de inmediato su mando. Dahl perdió el control de la nave y sus propios lugartenientes no tardaron en traerla esposada».

Lee la **Entrada 403**.

ENTRADA 80

Debemos decidir si queremos enviar naves de exploración al asteroide o ignoramos la recomendación de la operadora y enviamos en su lugar drones mineros.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Enviar naves de exploración no tripuladas:** Lee la **Entrada 126**.
- » **Enviar drones mineros:** Lee la **Entrada 131**.

ENTRADA 81

«La escaramuza frente al camarote del capitán fue mejor de lo esperado. Hemos conseguido liberar al capitán Wayman

y huir antes de que los marines de Dahl pudieran frenarnos. Aun así, hubo pérdidas. Me fijé en el rostro solemne del capitán mientras nos retirábamos por el mismo terreno que habíamos capturado. Solamente cuando llegamos a nuestro refugio y él se dejó caer pesadamente en un asiento, con el rostro arrasado en lágrimas, comprendí lo duro que era para él ver cómo se mataban entre sí personas a las que había elegido personalmente para la misión. "Nunca imaginé que las cosas podrían llegar tan lejos", dijo. "Espero que todos podáis perdonarme".

Añade 2 **marcadores** a la reserva de victoria. Lee la **Entrada 403**.

ENTRADA 82

[**Capitán Wayman**]: Estamos perdiendo vuestra señal, equipo de exploración. ¿Va todo bien? No queremos perder otro grupo ahí.

Interferencias fuertes

[**Equipo de exploración**]: ... por la mitad de la corona solar. Aún quedan un par de horas para... Uno de los generadores de campo nulo se ha quemado. Hemos tenido que cambiar a un...

Interferencias fuertes

[**Capitán Wayman**]: Regresad, y tened cuidado.

Si tu nave de descenso tiene al menos 5 , 5 y 5 , ve al paso 5. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro y aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso», ve al paso 5. De lo contrario, vuelve al paso 2.
5. Si tu tablero de Planeta es el *Objeto Thorne-Zytkov* (páginas 38 y 39), ve al paso 6. Si tu tablero de Planeta es el *Repositorio de los Constructores* (páginas 40 y 41) ve al paso 7.
6. Baraja las tres cartas **G20** y ponlas bocarriba en el espacio de Condiciones globales. Abre el Registro de la nave por la página 24 y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».
7. Lee la **Entrada 581**.

	Erupción solar	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » Cruzar a toda velocidad Si es 4 o más, no ocurre nada. De lo contrario, cada Tripulante tira . » Maniobra evasiva Pierde 3 - Suministros.
	Choque térmico	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » Ignorar Cada Tripulante 4 - . » Cambiar el vector de aproximación Si es 3 o más, mueve el marcador 1 casilla a la izquierda en el medidor de Aterrizaje. De lo contrario, muévelo 2 casillas a la izquierda.
	Fuselaje dañado	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » Dejar que la nave de descenso lo repare Cada Tripulante tira . » Repararlo sin ayuda Un tripulante tira .

ENTRADA 83

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Al habla el equipo de exploración. Hemos desacelerado y ahora estamos entrando en el disco nebuloso. Es... en realidad, hay muy poca diferencia. Esperaba que de repente todo se oscureciera.

[**Dra. Corey**]: La nebulosa se extiende millones de kilómetros. Solo parece opaca desde el exterior. Las partículas orgánicas son relativamente escasas. ¿Podrías tomar algunas muestras?

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Entendido, doctora. Nos estamos preparando para...

[**Equipo de exploración, agente 2**]: Esperad. ¿Soy yo o se ha ido la luz? ¿Nos estamos adentrando más en la nebulosa?

[**Equipo de exploración, agente 1**]: No. Estamos bordeando su perímetro.

[**Capitán Wayman**]: Estos organismos se están concentrando a vuestro alrededor, equipo de exploración. ¡Salid de ahí, ahora!

Sonidos de motor

[**Equipo de exploración**]: Sí. Perdemos la conexión... ¡no! Nos están siguiendo fuera de la nebulosa. ¡Maldita sea, esas cosas son rápidas!

[**IA de la Vanguard**]: ¡Atención! Aceleración máxima segura alcanzada.

[**Equipo de exploración**]: ¡No nos los podemos quitar de encima!

Lee la **Entrada 94**.

ENTRADA 84

«Los marines de Dahl no se rendían. Cuando los acorralamos, empezaron a disparar armas de plasma que nunca deberían haber sido utilizadas en la Vanguard. Las explosiones pronto atravesaron las paredes y dañaron el fuselaje. Toda la sección de la nave en la que estaban empezó a ser succionada por el vacío. Muchos marines, y muchos de los de nuestro bando, salieron disparados al espacio. A pesar del caos, logramos sellar el pasillo y liberar al capitán Wayman. Aun así, teniendo en cuenta nuestras pérdidas, no podíamos evitar sentir que habíamos dado dos pasos adelante, pero uno atrás.»

Añade 1 **marcador** a la reserva de victoria y lee la **Entrada 79**.

ENTRADA 85

A B

[**Operador del portal**]: Portal al Mundo de los Visitantes abierto. Conexión estable.

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Estamos listos.

[**Equipo de exploración, agente 2**]: ¿Alguna lectura previa? ¿Qué debemos esperar?

[**Operador del portal**]: Es difícil de decir. No os quitéis el traje, sed precavidos y no atacéis a nada a menos que estéis en grave peligro. Estaréis solos: no podemos prometer que podamos mantener el contacto por radio una vez que estéis en el otro lado.

[**Capitán Wayman**]: Equipo de exploración, tened muy claro que cualquiera de vosotros es libre de abandonar. Esta es una misión solo para voluntarios, nadie os lo echará en cara si lo hacéis.

[**Equipo de exploración, agente 2**]: No es una opción, señor. Vamos a entrar.

[**Capitán Wayman**]: Buena suerte. Recordad: cotejar nuestra investigación con los datos de los monolitos que puedan haber recopilado los Visitantes podría ser nuestra única esperanza. Procurad dejar una buena primera impresión, ¿de acuerdo?

[**Equipo de exploración, agente 1**]: ¡Entendido!

- Si tienes una nave de descenso preparada, refírala junto con todas las Modificaciones.
- Si aún no lo has hecho, elige 5 cartas de Equipo personal y 2 de Equipo de misión para llevarlas a esta Misión.
- Abre la Planetopedia por las páginas 34 y 35 (*Mundo de los Visitantes*).
- Pon un marcador en la casilla 5 del medidor de Suministros.
- En esta Misión, recogerás Descubrimientos en el tablero de Planeta: puedes traer de vuelta hasta 6 Descubrimientos.

Si las casillas **A** y **B** están marcadas, lee la **Entrada 104**.

Si la casilla **A** está marcada, lee la **Entrada 101**.

Si ninguna lo está, lee la **Entrada 91**.












ENTRADA 86

Si tu nave de descenso tiene al menos 6 , 6 y 6 , lee la **Entrada 88**. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro y aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente. Si hay más de una opción disponible, elige una

(no puedes elegir una que no puedas resolver por completo).
En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.

- Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
- Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso», lee la **Entrada 88**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

	Erupción solar	Elige una opción: » Cruzar a toda velocidad Si  es 5 o más , no ocurre nada. De lo contrario , cada Tripulante tira  . » Maniobra evasiva Pierde 5 -  Suministros.
	Choque térmico	Elige una opción: » Ignorar Cada Tripulante 5 -   . » Cambiar el vector de aproximación Si  es 5 o más , mueve el marcador 1 casilla a la izquierda en el medidor de Aterrizaje De lo contrario , muévelo 2 casillas a la izquierda.
	Fuselaje dañado	Elige una opción: » Dejar que la nave de descenso lo repare Cada Tripulante tira  . » Repararlo sin ayuda Un tripulante tira  .

ENTRADA 87

- Descarta la carta **P233** de tu Sector.
- Si no hay más cartas **P233** en ninguna parte del tablero, lee la **Entrada 164**.
- Si tu Tripulante está ahora en un Sector con un número de Entrada revelado, resuelve dicha Entrada.

ENTRADA 88

Bitácora personal, Tripulante 213

Durante el último tramo de nuestro vuelo, el motor funcionó a toda máquina para alejarnos de la estrella de neutrones. La gravedad de este objeto era dos mil millones de veces mayor que la de la Tierra. Hizo falta toda la potencia de nuestro campo nulo, con toda su extraordinaria capacidad para doblar las leyes de la física, y nuestros motores sobrealimentados para evitar que nos estrelláramos contra la superficie.

El aterrizaje fue accidentado. Aunque el campo nulo nos protegía de la mayoría de las fuerzas, nuestra nave de descenso apenas podía soportar la aplastante gravedad.

Cuando salimos de ella y pisamos la superficie de la estrella, más dura que un diamante y más lisa que el cristal, intenté no pensar en las fuerzas desatadas a nuestro alrededor. Estábamos dentro de una gigante roja. Las temperaturas superaban los siete mil grados centígrados. Nuestros instrumentos no eran capaces de medir la brutal presión. La cantidad de radiación gamma podría freírnos en una fracción de segundo. Si no hubiera sido por el software de reconstrucción visual que alimentaba nuestros visores, habríamos estado ciegos, ya que la gravedad doblaba la luz misma de una manera que nos impedía ver. Incluso el más mínimo fallo en los campos nulos de nuestros trajes mecanizados bastaría para matarnos al instante. Solo me preguntaba si la temperatura y la radiación podrían aniquilar todas nuestras células vivas antes de que la gravedad las aplastara y extendiese como mantequilla sobre la superficie de neutronio de la estrella.

Entonces, algo me llamó la atención. A casi 1 kilómetro de nuestra zona de aterrizaje, los escáneres mostraban una gigantesca rampa que conducía a lo más profundo de la superficie: un corredor tallado en la materia más densa del universo. A ambos lados se alzaban dos grandes estructuras que parecían respiraderos, absorbiendo el plasma caliente del sol. Activé el espectrómetro digital de mi pantalla y empecé a tomar lecturas. Era el momento de empezar nuestro trabajo.

Lee la **Entrada 90**.

ENTRADA 89

Informe de autopsia clasificado N93, extracto


El nombre en clave que nuestra tripulación le dio a este espécimen fue «Magnacerebro». Un asombroso 75 % de su masa corporal consiste en un cerebro descumunal repleto de células inusualmente densas semejantes a las neuronas. El resto lo ocupa un sistema digestivo sencillo y unas patas que apenas bastan para sostener el peso de la criatura. Al principio, me desconcertó la ausencia de órganos reproductores e incluso empecé a sospechar que la bestia podría ser un clon o un arma de bioingeniería. No podía entender cómo había aparecido en nuestra nave y cómo su hermano mayor había acabado en Ugnir sin contar con la capacidad para el viaje estelar. Quizá lo único de lo que no me quedaba duda era de que no se trataba de una especie autóctona: el ecosistema de Ugnir carecía de eslabones evolutivos intermediarios entre sus primitivas plantas y estas bestias colosales. Solo cuando el capitán Wayman me dio acceso a las imágenes de vídeo clasificadas del incidente a bordo de la *Vanguard* (para disgusto de la comandante Dahl) empezaron a encajar las piezas.

El Magnacerebro pequeño que atacó nuestra nave procedía de nuestros propios tanques de biomasa, que contenían un lodo líquido listo para ser reciclado como alimento. Una de las cámaras industriales grabó su nacimiento. Cuando la *Vanguard* abandonaba la órbita del Ugnir, la biomasa se reorganizó repentinamente en una pequeña esfera de células madre que siguió creciendo y tomando forma hasta que, menos de 24 horas después, una joven pero peligrosa criatura se arrastró hasta las cubiertas. Sospecho que esta «inmaculada» concepción fue obra de ese hermano mayor que dejamos en el planeta: los datos del escáner a los que he accedido mostraban que el Magnacerebro antiguo estaba centrado por completo en la *Vanguard*, siguiendo nuestros movimientos con su gigantesca cabeza incluso mientras salíamos de la órbita y desaparecíamos del campo de visión de sus primitivos ojos.

Creo que hemos conocido a la primera especie que se vale de la telequinesis como parte de su ciclo reproductivo. Mis estudios iniciales y los datos de la autopsia apuntan a que los Magnacerebros colonizan las estrellas buscando telepáticamente objetos con abundante biomasa. Una vez que localizan un lugar factible, usan sus increíbles poderes telequinéticos para dar forma a la materia y transformarla en una célula reproductiva, lista para dividirse y desarrollarse rápidamente. Tal vez el que estaba en Ugnir acabó allí porque su progenitor se había confundido, como nos pasó a nosotros: en lugar de un rico ecosistema en el que poder medrar, acabó dejando a su prole en un auténtico desierto, repleto de pequeños guijarros orgánicos.

Todavía hay mucho que quiero conocer sobre esta especie, pero por el momento les he pedido a nuestros ingenieros principales que preparen una alerta temprana que nos avise de cualquier otro Magnacerebro que cobre vida en la nave.

Nota añadida [Wayman, N. - Oficial al mando]: He decidido clasificar los datos del Magnacerebro: solo cierto personal de seguridad seleccionado conocerá los detalles. La criatura causó verdaderos estragos a bordo y la idea de que una nueva pueda surgir espontáneamente en cualquier reserva de biomasa lo bastante grande sería inquietante para nuestra tripulación.

Obtén 1 . Si el Proyecto de investigación **R11** (*Telepatía*) está en «Proyectos de investigación», muévelo al sobre «A la espera...».

ENTRADA 90

Abre la Planetopedia por las páginas **38** y **39** (*Objeto Thorne-Zytkov*). Si hay algún otro tablero de Planeta en la mesa, retira primero todas sus cartas del juego, ya no las necesitarás.

Baraja las tres cartas **G20** y ponlas bocarriba en el espacio de Condiciones globales.

Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 91

Canal privado del equipo de exploración, Transcripción 58B

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Dónde infernos estamos?

[Equipo de exploración, agente 2]: Pues parece que... en alguna clase de inferno, para ser franco.

[Equipo de exploración, agente 3]: ¡Cállate y corre!
¡Esta masa de carne se mueve hacia nosotros!

[Equipo de exploración, agente 2]: ¿Cómo?

[Equipo de exploración, agente 1]: [Jadeando] ¿Por qué no me estoy moviendo en absoluto?

[Equipo de exploración, agente 3]: ¡Te estás alejando de nosotros! ¡Para!

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Pero si estoy justo detrás de ti!

[Equipo de exploración, agente 3]: ¿Eh? Ciertamente... ¿entonces por qué veo tu espalda delante? Y... ¿mi propia espalda?

[Equipo de exploración, agente 2]: Vale. Parece un infierno diseñado por Escher.

Pon la carta **P370** en el Sector **1**, la **P371** en el Sector **2** y la **P373** en el Sector **3**. Pon a todos los Tripulantes en el Sector **1**.

Busca la carta de Misión **M170** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.

Busca la carta de Condición global **G28** y ponla en el espacio de Condiciones globales en el tablero de Planeta.

Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 92

«La sección circular del suelo comenzó a bascular. Finalmente, se dio la vuelta 180 grados sobre su eje horizontal. Lo que antes estaba arriba, ahora colgaba por debajo, y viceversa.»

Si la carta **P435** (*Haz de plasma abrasador*) está en el Sector **2** o si no hay ninguna carta en este Sector (aparte del PDI impreso):

- Sustituye las cartas del Sector **2** por la carta **P434**. A continuación, si la carta **P436** (*Haz de plasma cargando*) está en el Sector **3**, descarta la carta **P436**.
- Sustituye las cartas del Sector **4** por la carta **P439**.
- Cualquier Tripulante que esté en el Sector **2** puede ponerse en el Sector **4**. Cualquier Tripulante que esté en el Sector **4** puede ponerse en el Sector **2**.

Si la carta **P434** (*Haz de plasma desviado*) está en el Sector **2**:

- Sustitúyela por la **P435**.
- Pon la carta **P436** encima de cualquier carta del Sector **3**.
- Sustituye las cartas del Sector **4** por la carta **P438**.
- Cualquier Tripulante que esté en el Sector **2** puede ponerse en el Sector **4**. Cualquier Tripulante que esté en el Sector **4** puede ponerse en el Sector **2**.
- **Pista:** La piedra angular está ahora bajo el suelo y el haz de plasma puede llegar más lejos hasta impactar contra la puerta al final del pasillo y cargarla. ¡Ten en cuenta que, si vuelves a tocar la piedra angular, esta volverá a subir y bloqueará el haz de plasma!

Si la carta **P433** (*Piedra angular invertida*) está en el Sector **2**:

- Descarta la carta **P433**.
- Sustituye las cartas del Sector **4** por la carta **P439**.
- Cualquier Tripulante que esté en el Sector **2** puede ponerse en el Sector **4**. Cualquier Tripulante que esté en el Sector **4** puede ponerse en el Sector **2**.

ENTRADA 94

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción. En caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra:

- » **Dar la vuelta y disparar al banco que se aproxima:** ¿Quizá la andanada lo disperse? Lee la **Entrada 96**.
- » **Acelerar más allá de los límites de seguridad:** ¡Nuestros cuerpos deberían ser capaces de soportar un breve pico de fuerza g! Lee la **Entrada 97**.
- » **Apagar todo y vagar a la deriva por el vacío:** ¿Tal vez, una vez que todas las señales de energía se disipen, las criaturas perderán el interés? Lee la **Entrada 119**.

ENTRADA 95

«Toda la sección circular del suelo que soportaba la piedra angular comenzó a bascular rápidamente. Afortunadamente, ya imaginábamos que algo así iba a pasar aquí e intentamos saltar de la plataforma...»

Resuelve inmediatamente una prueba de dados: no puedes usar Combinaciones de dados en esta prueba de dados.

ISALTAR!

! =



ENTRADA 96

Ruido del motor

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Incineradlos, equipo!

Disparos

[Equipo de exploración, agente 2]: ¡Sí, tomad eso, alimañas espaciales!

Disparos

[Equipo de exploración, agente 3]: ¡Espera, para! PARA.

[Equipo de exploración, agente 2]: ¿Por qué? Los derrite como la mantequilla.

[Equipo de exploración, agente 3]: ¡Mirad a los lados! Se acercan más nubes, es casi como si...

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¡Equipo de exploración! ¡Alto el fuego! Estas criaturas se sienten atraídas por señales de alta energía. Están acelerando y convergen en vuestra posición desde todas las ubicaciones.

[Equipo de exploración, agente 2]: ¡Están delante de nosotros también!

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Maniobra evasiva! ¡Maniobra evasiva!

Alerta

Fuerte golpe

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Equipo de exploración, ¿nos oís? Hemos perdido vuestra señal en la nube. Equipo de exploración, ¿podéis responder?

Marca una casilla de la **Entrada 925**. **Importante:** Si marcas las tres casillas de la Entrada tu nave de descenso quedará destruida.

Cada Tripulante tira . Luego, lee la **Entrada 119**.

ENTRADA 97

Revisión de incidente **3B226**, extracto

«El equipo de exploración aceleró la nave de descenso por encima de los límites recomendados y trató de dejar atrás los bancos de microorganismos que se acercaban. Los sensores de señales vitales de los trajes 1 y 2 registraron un pico potencialmente peligroso de fuerza g. Al mismo tiempo, los sensores de la Vanguard registraron una mayor actividad en el banco. Parecía que los motores de la nave de descenso, que brillaban de color blanco por el sobrecalentamiento, resultaban hipnóticos para los microorganismos, que aumentaron su velocidad emitiendo rápidas y potentes ráfagas de energía y comenzaron a ganar terreno a la nave de descenso. Al mismo tiempo, la tripulación tuvo que reducir su aceleración hasta los límites de seguridad. Dos minutos y medio después, los agitados bancos de organismos chocaron contra la nave de descenso y la cubrieron por todos los costados con una capa cada vez más gruesa, y sus propias emisiones gamma bloquearon cualquier señal del interior.»

Marca una casilla de la **Entrada 925**. **Importante:** Si marcas las tres casillas de la Entrada tu nave de descenso quedará destruida.

Cada Tripulante tira . Luego, lee la **Entrada 119**.

ENTRADA 98

«Toda la sección circular del suelo que soportaba la piedra angular comenzó a bascular rápidamente. Me pilló por sorpresa y me precipité a la oscuridad del subsuelo.»

Pon la carta **P433** en el Sector **2**. Pon la carta **P438** en el Sector **4**. Pon a tu Tripulante y los Tripulantes que te hayan apoyado de tu Sector en el Sector **4**.

ENTRADA 99

Bitácora de la operadora **74C**

Nuestros drones encontraron estructuras cristalinas bajo la corteza mineral. Cuando intentamos tomar muestras, algo emitió un fuerte pulso electromagnético y desactivó nuestras máquinas. La próxima vez, recomendamos un estudio exhaustivo de la zona con sondas de exploración antes de iniciar cualquier operación minera.

Obtén 1 Descubrimiento de Mineral y ponlo en «Descubrimientos reunidos».

ENTRADA 100

Diario de investigación 18C

Al analizar el mensaje, descubrimos que el orden en que los Constructores habían enumerado los mundos de su lista no era casual. Aunque están a diferente distancia del Ojo del vacío, forman una cadena ideal para que el viaje de uno a otro sea más rápido aprovechando la asistencia gravitatoria. Con esta información, pudimos desarrollar una idea para mejorar el mapa estelar del puente, lo que haría más eficiente nuestro viaje.

También había algo que escamaba a algunos miembros de la Sección de Seguridad. La Tierra estaba demasiado lejos del Ojo del vacío para que nuestras emisiones de radio y televisión del siglo XX pudieran llegar a él. Tenía que haber otra explicación para que hubiera interceptado dichas emisiones, y creemos que la respuesta más probable es que los Constructores dejaron un objeto escondido en las profundidades de nuestro sistema solar. Hemos enviado una sonda con motor hiperluz que contiene un mensaje para la Tierra, aconsejándoles que busquen este observador oculto, pero la sonda tardará mucho en llegar...

Pasando a un plano más personal, he observado una tendencia preocupante. Hay tripulantes cada vez más obsesionados con los Constructores y sus planes...

Mueve la Mejora del puente **B07** (*Mapa estelar avanzado*) de «Cartas de Puente» al sobre «A la espera...».

Mueve el Proyecto de investigación **R07** (*Supervivencia en biomas extremos*) de «Proyectos de investigación» al sobre «A la espera...».

Añade la carta de Situación **S11** (*Secta de los constructores*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.

ENTRADA 101

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: El último equipo de exploración se perdió en esta dimensión. Tenemos que dar prioridad a la construcción de un puesto avanzado. ¡Sin uno, acabaremos como ellos!

[Agente 2]: No cometamos el mismo estúpido error.

[Agente 1]: Nos dejaron un mapa del extraño espacio de Möbius para que pudiéramos encontrar una salida. Si sobrevivimos, será gracias a su sacrificio. Merecen todos los honores, ¡no nuestra condena!

- Busca las tres cartas de PDI **P382**, barájalas y ponlas bocarriba en el Sector 2.
- Busca las tres cartas de PDI **P383**, barájalas y ponlas bocarriba en el Sector 3.
- Busca las tres cartas de PDI **P384**, barájalas y ponlas bocarriba en el Sector 1.
- Si la carta **P374** (*Entorno estable*) no está en el Sector 4, ponla allí.
- Pon a todos los Tripulantes en el Sector 4.
- Busca las cartas de Misión **M171** y **M172** y ponlas en los espacios de Misión del tablero de Planeta.
- Busca las tres Condiciones globales **G29**, barájalas y ponlas en una pila bocarriba en el espacio de Condiciones globales del tablero de Planeta.
- Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 102

«Nuestro plan era sencillo: fingir un motín en una zona distante de la popa de la nave y, en cuanto Dahl se llevase a la mayoría de sus leales para controlar la situación, asaltar el puente».

Marca la casilla **B** en la **Entrada 950**.

Si la casilla **A** de la **Entrada 930** está marcada, lee la **Entrada 117**.

De lo contrario, lee la **Entrada 110**.

ENTRADA 103

Informe del equipo de exploración 419D

Cuando atravesamos el último hueco en el escudo, nos quedamos extasiados. Como no podía ser de otro modo, si una especie alienígena se había tomado tantas molestias para construir una barrera así de elaborada, debía ser porque quería proteger algo valioso.

Al descender a los niveles más bajos de la atmósfera, lo primero que notamos fue una serie de objetos alargados que flotaban hacia nuestra nave de descenso en una larga fila. Pensamos que era un comité de bienvenida, una bandada de Atropianos curiosos. Sin embargo, cuando los objetos

pasaron flotando entre las nubes, los escáneres revelaron una verdad escalofriante. Eran ataúdes, cada uno con un cuerpo alienígena perfectamente conservado. A medida que descendíamos por la espesa atmósfera, pasamos por delante de más y más macabros enjambres como este. Finalmente, el velo de aire nebuloso se levantó y vimos la superficie, toda ella cubierta de antiguas tumbas hasta donde alcanzaba la vista.



Aterrizamos entre sus gigantescas fachadas que daban sombra a nuestra zona de aterrizaje y enseguida supimos que aquí no había nada. Ni flora ni fauna. Ni minerales ni descubrimientos. Solo tumbas y muertos, cada kilómetro cuadrado del planeta convertido en un gigantesco cementerio en un proceso que había abarcado medio millón de años, según los análisis preliminares.

No había muestras que recoger ni nada de lo que huir. Lo único que nos esperaba en Atropos era una larga y silenciosa caminata entre tumbas de hace eones, cada una rebosante de cápsulas funerarias, hasta llegar a un monolito que descansaba en la cima de una montaña muerta. Como determinaron rápidamente los xenolingüistas a bordo de la *Vanguard*, el glifo central del monolito significaba «conservar».

Fue más tarde, después de dejar este mundo atrás, cuando nos enteramos de lo sucedido. Aquí había surgido una civilización profundamente espiritual, bajo la espesa atmósfera de Atropos, sin otras estrellas y sin conocimiento del universo más allá. Sus sacerdotes y filósofos malinterpretaron el glifo del monolito. Estamos bastante seguros de que los Constructores pretendían inspirarles a conservar y preservar todo lo valioso de su mundo y otros mundos más allá. Sin embargo, los Atropianos pensaron que el glifo les ordenaba conservarse a sí mismos para la otra vida. No había nada más importante para todos y cada uno de ellos que proteger su propio cuerpo para la eternidad. Con el paso de los siglos, la mayor parte de los recursos de los planetas se consumió en la construcción de magníficas tumbas para la siempre creciente cohorte de muertos. Una vez que descubrieron el viaje por el espacio, en lugar de explorarlo, los Atropianos trataron de protegerse de hipotéticos asaltantes y ladrones de tumbas, convirtiendo todo su planeta en un mausoleo vigilado. Finalmente fueron extinguiéndose y el último de ellos pereció en un mundo desolado compuesto solo por tumbas, a la espera de la otra vida que creían que los Constructores les habían prometido.

Al menos lograron algo: la espantosa visión de este mundo muerto perdurará para siempre en las detalladas grabaciones de nuestros exploradores y en los pocos recuerdos que hemos conseguido traer de este lugar.

Retira del juego la carta de Aterrizaje de *Atropos* (**L4**). Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto.

- Obtén 4 , 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena* y el Descubrimiento único 5. Obtén 1  más cada uno de los Tripulantes de Escalafón 2 y 3 que hayan participado en esta Exploración. Todos los Tripulantes de Escalafón 1 que hayan participado en esta Exploración ascienden de Escalafón.

Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 104

Cartas desde el infierno de Escher

¿Puede repetirme alguien por qué estoy aquí? Ni siquiera he salido de nuestro puesto avanzado, protegido con tecnología punta, y ya estoy hasta la gorra de este lugar. Estoy tan cerca del portal que lleva a casa y mi cuerpo cansado me arrastra hacia él. Quiero volver. No quiero sentir cómo mis intestinos se retuercen al ritmo de esta extraña realidad. Mis ojos no soportan la tortura de la falsa perspectiva, ver la parte posterior de mi propia cabeza. Aun así, de todos los que vinieron a este lugar, solo yo sobreviví, así que soy la persona más indicada para esta misión. Debo abandonar este refugio seguro y hacer lo que la humanidad necesita de mí.


- Busca las tres cartas de PDI **P382**, barájalas y ponlas bocarriba en el Sector 2.
- Busca las tres cartas de PDI **P383**, barájalas y ponlas bocarriba en el Sector 3.
- Busca las tres cartas de PDI **P384**, barájalas y ponlas bocarriba en el Sector 1.
- Pon a todos los Tripulantes en el Sector 4.
- Busca la carta de Misión **M172** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.

- Busca las tres Condiciones globales **G29**, barájalas y ponlas en una pila bocarriba en el espacio de Condiciones globales del tablero de Planeta.
- Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 105

Llegamos demasiado tarde. ¡No queda nada de este ecosistema!

Sustituye el PDI del Sector **2** por una carta **P000**.

Descarta 2 .

Descarta la carta de Misión **M35**.

ENTRADA 106

Informe de incidente 76

Sí, estaba cerca del núcleo cuando ocurrió. Mis compañeros y yo fuimos de los últimos en llegar. Cuando llegamos al núcleo, el lugar estaba casi completamente invadido, con solo un par de equipos de asalto que apenas podían contener el ataque en las inmediaciones del generador. Literalmente pasamos corriendo entre los Expugnadores, recibiendo disparos desde todos los lados, para tomar posiciones alrededor del núcleo. Fue entonces cuando vimos al capitán Wayman, medio sentado con la espalda apoyada en el núcleo, con un agujero en el pecho. Creo que se dio cuenta de que veníamos y sonrió. Eso creo. ¿Tal vez pensó que era una fuerza más grande la que venía al rescate? Sin embargo, éramos solo seis y pronto tuvimos bajas. El enemigo nos asaltó desde todas direcciones, flanqueando nuestra cobertura y obligándonos a abandonarla posición tras posición. Pronto, no tuvimos ningún sitio para refugiarnos, literalmente. Pensé que habíamos perdido la *ISS Vanguard*. De verdad que llegué a pensarlo. Entonces, algo apareció detrás de nosotros y sentí sus tentáculos rozando mis hombros. No sé si caminaban o volaban, porque apenas tocaban el suelo. Los Expugnadores parecían sorprendidos, pero volvieron a disparar. Estas nuevas criaturas respondían con extrañas armas que escupían diversos compuestos corrosivos. No podía entender de dónde venían. Entonces me volví hacia el núcleo de la *Vanguard* justo cuando uno de ellos salía de su luz cegadora, como si fuera una especie de portal. Llegaron más detrás, y juro que por un minuto vislumbré otro lugar, con paredes rojas y palpitantes, más allá del núcleo.

Pero lo que más me llamó la atención fue el símbolo estampado en las placas redondeadas de la armadura de las criaturas: el mismo símbolo que se halló en la nave alienígena que sirvió como base para la *ISS Vanguard* y que posteriormente se reutilizó como logotipo de la Iniciativa Vanguard. Era el mismo símbolo que aparecía en mi insignia y en mis placas de identificación. Fue entonces cuando lo supe: los antiguos propietarios del núcleo habían decidido intervenir. No queríamos que se llevaran la peor parte de la lucha. Nos reagrupamos y avanzamos con nuestros nuevos aliados.

Si la carta de Misión **M102** está revelada, lee la **Entrada 108**.

Si la carta de Misión **M102** no está revelada, lee la **Entrada 149**.

ENTRADA 107

Conversaciones con lo desconocido


Solo permitieron a uno de nosotros entrar en la nave espacial. Su ascético interior me provocó claustrofobia: las paredes eran de color gris oscuro y siempre había alguna parte de mí en contacto con una de las superficies. Hasta que me aclimaté a esta pequeña jaula a la deriva en el espacio, me golpeaba constantemente la cabeza, la rodilla o el codo.

El Idemiano, tranquilo como una roca, se movía con gracia. Empezamos a hablar. Al principio, intenté usar mi IA, pero el Idemiano me pidió que la desactivara, así que nos valimos de nuestros diferentes idiomas y movimientos corporales incomprensibles, y de repente todo empezó a cobrar sentido. Pronto, a pesar de no entender ni una sola palabra, comprendí el mensaje.

Pasamos muchas horas intercambiando visiones del mundo, emociones y conceptos. Al final, sentí que el Idemiano estaba agradecido por mi tiempo y me ofreció el mismo dispositivo que nos había permitido comprendernos con tanta profundidad.

Como regalo de despedida adicional, el Idemiano me dio las coordenadas de un cometa cercano en el que podríamos obtener suministros de energía adicionales.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Mueve la carta **E42** (*Xenoanalizador*) de «Equipo no disponible» a «Armería» y obtén 3 .

ENTRADA 108

Sustituye el PDI del Sector **2** por la carta **P243**.

ENTRADA 109

Aunque no le veíamos la cara a nuestro interlocutor, dedujimos por su pose derrotada que estaba decepcionado. Permaneció inmóvil un rato y luego comenzó a hablar, ante lo cual nuestra IA se lanzó a traducir lo que decía.

Lee la **Entrada 336**.

ENTRADA 110

«El momento de nuestro asalto al puente se acercaba, con equipos escondidos cerca de las entradas y grupos de distracción dispersos por la nave. Estábamos casi listos para pasar a la acción cuando Anu apareció de repente y quiso hablar con nosotros. Nos rogó que no nos matáramos unos a otros por diferencias abstractas en nuestra visión del mundo. En lugar de la violencia y el derramamiento de sangre, tenía otra solución: con su pase de puente, podría entrar y detonar granadas de gas Idemiano no letales, diseñadas para incapacitar a los depredadores felinos de su planeta. Esto nos permitiría tomar el puente sin disparar un solo tiro. El único problema es que el agente nervioso de las granadas nunca se había probado en humanos. A pesar de que nos aseguró que era seguro, no teníamos forma de saber cuánto tiempo funcionaría o si dejaría a la *Vanguard* sin la mayor parte de su tripulación de puente en mitad de una situación tan tensa».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Aceptar la ayuda Idemiana y gasear el puente:** Lee la **Entrada 120**.
- » **Rechazar la ayuda y asaltar el puente:** Lee la **Entrada 117**.

ENTRADA 111

«En cuanto el puente fue nuestro, enviamos un mensaje a través del comunicador y de todas las frecuencias, pidiendo a otros tripulantes que vinieran en nuestra ayuda y detuvieran a la comandante Dahl. Lo que siguió a continuación fueron unos minutos de silencio llenos de tensión».

Comprueba si la casilla está marcada en la **Entrada 922** o **924**.

Si cualquiera de ellas lo está, lee la **Entrada 169**. De lo contrario, lee la **Entrada 216**.

ENTRADA 112

[**Equipo de exploración**]: Estoy entrando en el subsuelo. Parece que la cubierta externa de la esfera se apoya en una malla de algo que parece ser filamentos de carbono. El entramado es lo bastante grande como para colarse a través de él... Creo que así podré llegar a otras zonas de este sector.

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Ten cuidado, no se sabe cómo esta estructura...

[**Equipo de exploración**]: Maldita sea.

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Agente uno del equipo de exploración, veo que tu ritmo cardíaco aumenta. ¿Qué está pasando?






[**Equipo de exploración**]: Parece que me he... atorado.

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: No hay nadie que pueda ayudarte en este momento. ¿Puedes liberarte?

[**Equipo de exploración**]: Lo intentaré, *Vanguard*. ¡Equipo de exploración, corto y cierro!

Has fallado. Sin embargo, en *ISS Vanguard*, esto no siempre es algo malo. Algunos resultados negativos pueden abrir nuevas posibilidades y tramas que solo están disponibles después de un fracaso.

Elige una opción:

- » **Descender lentamente:** ++ y pon a tu Tripulante y los Tripulantes que te hayan apoyado en el Sector **4**.
- » **Pedir ayuda:** Si hay otro Tripulante en este sector, puede  para ayudarte. Si lo hace, pon a tu Tripulante y al Tripulante que te ayudó en el Sector **4**.
- » **Usar herramientas para liberarte:** Tira . Tras aplicar los resultados de esta tirada, pon a tu Tripulante en el Sector **4**.

Recordatorio: Durante tu turno, cada vez que entres en un Sector que contenga una redirección de Entrada, deberás leer inmediatamente esta Entrada. En este caso, lee la **Entrada 311** en cuanto entres en el Sector **4**.

ENTRADA 113

Bitácora de la operadora

¡Estas rocas están malditas! Pero aquí estamos, extrayéndolas de nuevo. Ya registré una queja pero, por supuesto, la ignoraron. ¡Qué desperdicio de recursos! Puedes asignar a 1 Tripulante para obtener 1 Descubrimiento de *Mineral* y ponerlo en «Descubrimientos reunidos».

ENTRADA 114

- Marca esta casilla. Si ya estaba marcada, lee la **Entrada 134**.
De lo contrario, sigue leyendo.

Informe del equipo de exploración TF/29

¡Cuando llegamos a la cima quebrada del montículo, nos dimos cuenta de que ya no estaba desierta! Encontramos rastros recientes de ácaros que conducían a sus profundidades. Los seguimos y descubrimos una gran cámara, llena de larvas viejas y disecadas. Los ácaros presentes en la cámara regurgitaron una extraña sustancia verdosa en un pozo situado en el centro de la sala, teniendo mucho cuidado de no desperdiciar ni una sola gota. Luego, sumergieron las larvas en la sustancia, una por una. Los análisis remotos muestran una composición orgánica extremadamente compleja en la sustancia. Tomar muestras podría ser provechoso pero arriesgado.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Tomar muestras:** Obtén el Descubrimiento único **33** (*Jalea real*) y lee la **Entrada 148**.
- » **No arriesgarse:** Termina esta Entrada.

ENTRADA 115

[Comandante Dahl]: ¡Buenos días, equipo! El planeta que vais a explorar fue señalado por los Constructores como una de las llamadas cunas. Está lleno de vida, pero también es peligroso. El capitán me ha pedido que os informe sobre todos los peligros de los que tenemos conocimiento antes de que descendáis a él.

¡Clic!

[Comandante Dahl]: Extremad la precaución y vigilad los niveles de oxígeno; la atmósfera del planeta favorece los incendios espontáneos. En algunas zonas, basta con una chispa de electricidad estática para provocarlos.

¡Clic!

[Comandante Dahl]: También hemos detectado numerosas formas de vida complejas. La abundancia de oxígeno indica que su metabolismo podría ser mucho más acelerado que el de cualquier otro tipo de flora y fauna de la Tierra. Su velocidad o su fuerza podrían cogeros desprevenidos.

¡Clic!

[Comandante Dahl]: Como aún no sabemos qué esperar allí abajo, vuestra misión será simplemente explorar las capas exteriores del planeta y traer todas las muestras que podáis.

Pon la carta **P130** encima de cualquier carta del Sector **1**. Pon la nave de descenso en el Sector **1**.

Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 116

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.









- Lee la **Entrada 99**.
 Lee la **Entrada 80**.
 Lee la **Entrada 113**.

ENTRADA 117

«Nadie respondió a nuestras llamadas. Estábamos solos en esto. Pronto, decidimos pasar a la acción fuera como fuese: depondríamos a Dahl o moriríamos en el intento».

Los jugadores realizan una prueba especial usando sus dados y Tripulantes. Los dados usados en ella no estarán disponibles para ninguna otra prueba. Los Tripulantes que participen en esta prueba de dados podrían morir. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar varias pruebas más en esta parte de la historia.

Sigue los siguientes pasos:

- En primer lugar, todos los jugadores deciden cuántos de sus dados de Sección quieren lanzar.
- A continuación, todos los jugadores eligen cualquier número de Tripulantes disponibles de su mano con Capacidades de conversión de  o  y los añaden a la Reserva de tirada.
- Cuenta el número de resultados de , ,  o  de la Reserva de tirada. A continuación, añade **1 punto** por cada Tripulante en la Reserva de tirada. Necesitas **10 puntos o más** para pasar esta prueba. Los jugadores pueden tirar más dados y asignar más Tripulantes hasta que estén satisfechos con el resultado.
- Retira del juego todos los dados de la Reserva de tirada. Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión. Si sacas 1  o 1 , retira a dicho Tripulante del juego. Los jugadores devuelven a los demás Tripulantes a sus Tripulantes disponibles.
- Si con esto ya no quedan Tripulantes disponibles, lee la **Entrada 810**. De lo contrario:

Si tienes 9 puntos o menos: Lee la **Entrada 176**.

Si tienes 10 puntos o más: Añade 1 **marcador** a la reserva de victoria y lee la **Entrada 111**.

ENTRADA 118

[Equipo de exploración]: Al habla el equipo de exploración. Ahora estamos cerca del sol, siguiendo un banco de microorganismos migratorios. Se están desacelerando y dispersando. Hay un aumento significativo de la temperatura subyacente. La espectrometría revela varias reacciones químicas en su interior.

[Dra. Corey]: Sí. Esto coincide con mis conclusiones iniciales. Lo más probable es que estos organismos necesiten acercarse al sol porque una de las fases de su ciclo vital requiere una cantidad de energía o radiación ultravioleta imposible de conseguir en la nebulosa. Entonces...

[Equipo de exploración]: ¡Esperad! Está pasando algo. ¡Se están alejando del sol!

[Dra. Corey]: Como era de esperar. Después de terminar lo que han venido a hacer, las criaturas vuelven a la oscuridad de la nebulosa.

[Equipo de exploración]: ¡No! No van hacia la nebulosa. Vienen hacia nosotros. ¡Cada vez vienen más!

[Capitán Wayman]: Equipo de exploración, largaos de ahí. Repito, abortad el acercamiento.

Sonidos de motor

[Equipo de exploración]: Sí. Perdemos la conexión. ¡Maldita sea, esas cosas son rápidas!

[IA de la Vanguard]: ¡Atención! Aceleración máxima segura alcanzada.

[Equipo de exploración]: ¡No nos las podemos quitar de encima!

Lee la **Entrada 94**.

ENTRADA 119

Crujido metálico del casco

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Al habla el equipo de exploración! Estas criaturas se han encaramado por toda la nave de descenso. ¿Nos oís, Vanguard?

Interferencias

[Equipo de exploración, agente 1]: Vanguard, ¿estáis ahí? Están aplastando nuestro casco, tratando de entrar. Por favor, decidnos qué deberíamos hacer, ¡cambio!

Interferencias

[Equipo de exploración, agente 2]: Es inútil. Hay muchas y causan demasiadas interferencias. La señal no puede pasar.

[Equipo de exploración, agente 1]: Entonces, ¿qué debemos hacer?

Crujido metálico del casco

[Equipo de exploración, agente 2]: Sea lo que sea, hay que darse prisa.

Cada Tripulante roba el número de cartas de Sección indicadas en su tablero de Tripulación. Solo se pueden usar en las pruebas de dados especiales que pueden ocurrir durante este Aterrizaje dependiendo de las decisiones que tomes. ¡Estas cartas de Sección y los dados de los tableros de Tripulación no se repondrán entre pruebas!

Repartid todas las cartas de Equipo de la nave de descenso entre los Tripulantes.

Cualquier carta que haga referencia a algo que no esté presente en la mesa (por ejemplo, cartas que te permitan robar Indicios o moverte a otros Sectores) no tendrá efecto durante este Aterrizaje.

Lee la **Entrada 123**.

ENTRADA 120

«Dejamos que Anu llevase a cabo su plan. Entró tranquilamente en el puente y detonó sus granadas. Quienes estaban en el puente estaban tan sorprendidos que apenas tuvieron oportunidad de moverse antes de desplomarse en la cubierta, inconscientes. En cuanto fue seguro volver a entrar en la sala, Anu nos abrió las puertas. Pasando cuidadosamente por encima de los cuerpos de los oficiales, tomamos el control de todas las consolas».

Marca la casilla **G** en la **Entrada 930** y añade 1 **marcador** a la reserva de victoria.

Luego, lee la **Entrada 111**.

ENTRADA 121

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 3

Todavía no podemos estar seguros de si estas estructuras conductoras son nervios naturales o cables creados por bioingeniería, aunque lo que sí sabemos es que son peligrosas: conducen electricidad del mismo amperaje que las líneas de alta tensión de la Tierra, pero sin ningún aislamiento. Podrían causarnos lesiones graves si no tenemos cuidado. Aparte de eso, parecen afectar a los tejidos circundantes e incluso a la materia no orgánica de diversas maneras. Si no tuviéramos que estar corriendo constantemente, deberíamos examinar de cerca estas estructuras, ya que pueden ayudarnos a comprender mejor este mundo.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

ENTRADA 122

«Frente a nosotros, la sección circular del suelo basculó horizontalmente 180 grados. La piedra angular colgaba ahora bajo el suelo y, frente a nosotros, había aparecido un pequeño panel de control con un único botón de gran tamaño».

Pon la carta **P433** en el Sector **2**. Pon la carta **P438** en el Sector **4**.

Cualquier Tripulante que esté en el Sector **2** puede ponerse en el Sector **4**.

Cualquier Tripulante que esté en el Sector **4** puede ponerse en el Sector **2**.

ENTRADA 123

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción. En caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra:

- » **Tratar de restablecer la comunicación:** Podríamos intentar potenciar la señal lo suficiente para eludir la interferencia de las criaturas que nos rodean. Lee la **Entrada 146**.
- » **Obtener una muestra de las criaturas:** Aunque es arriesgado, nos permitiría estudiarlas más fácilmente. Lee la **Entrada 624**.
- » **Esperar a que la Vanguard nos salve:** ¡Deben saber que estamos en un brete! Lee la **Entrada 645**.

ENTRADA 124

¡El camino está abierto! Sustituye el PDI del Sector **3** por la carta **P437**.

Pon la carta de Amenaza del *Metaedro guardián* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta. Pon la carta de Amenaza del *Escudo adaptable* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.

Pon la figura del *Metaedro guardián* en el Sector **5**.

ENTRADA 125

Si estás jugando en *Alcrebite*, lee la **Entrada 42**.

De lo contrario, sufre una Lesión de *Herida*.

ENTRADA 126

[Tiempo de la misión 0:03:27]

La sonda se acerca a la corteza rota. Los restos de las máquinas mineras flotan cerca, con sus circuitos abrasados sin posibilidad de reparación. La estructura cristalina del interior de la fractura se asemeja a las fibras ópticas y está agrietada en varios lugares. Hemos interceptado radiación electromagnética que se filtra por las grietas.

Teoría preliminar: Estos asteroides son piezas de una máquina cubierta por una corteza mineral. Datos enviados para su análisis.

[Tiempo de la misión 0:08:52]

El explorador se acerca a una estructura rocosa simétrica para raspar la capa exterior de minerales. Debajo hay una fuente de energía o algo similar; los sensores captan una actividad eléctrica creciente...

[Tiempo de la misión 0:08:54]

Ha habido un destello cegador que ha dejado fuera de combate a todos los exploradores. Los sensores de la *Vanguard* han captado un fuerte pulso electromagnético y hemos observado una potente explosión que ha desgarrado el cinturón de asteroides. Para saber qué ha pasado, debemos analizar todos los datos sobre la fibra cristalina enviados por la sonda antes de su destrucción.

Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena* y ponlo en «Descubrimientos reunidos».

ENTRADA 127

Si esta casilla ya está marcada, termina la Entrada.
En caso contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

[Capitán Wayman]: Equipo de asalto Alfa, vuestra nave de descenso no podrá soportar más daños. Retiraos para repararla y rearmaros.

Sonidos de alerta

[IA de la nave de descenso]: ¡Daño crítico detectado!

[Equipo de asalto Alfa]: No. Ya lo tengo. Lo tengo. Solo necesito...


*** Explosión ***

[Capitán Wayman]: Equipo de asalto Alfa, ¿nos recibís? Hemos perdido vuestra señal. ¿Equipo de asalto Alfa?

[Equipo de asalto Alfa]: ... ¡yija! ¡Conseguido, capi!

Vitores entusiastas

[Capitán Wayman]: Felicidades, Equipo de asalto Alfa. ¡Ha sido excepcional!

- Retira 2 marcadores del espacio de Ventaja del enemigo.
- Retira la carta de Amenaza y la figura de *Bombardeo* del tablero.
- Descarta la carta **P241** (*Crucero Expugnador*) del Sector **8**.
- Obtén el Descubrimiento único **8**.
- Descarta la carta de Misión **M103**.
- Obtén 1 .
- Retira la figura de la nave de descenso del Sector **8**.
- Devuelve a todos los Tripulantes del Sector **8** al Sector **4**.

ENTRADA 128

- Pon la carta **P441** en el Sector **6**.
- Pon la carta **P442** en el Sector **7**.
- Pon la carta **P443** en el Sector **8**.
- Pon la carta **P440** en este Sector.

ENTRADA 129

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: Me he cansado de tanto subir.

[Agente 2]: ¿Cómo? ¡Pero si hemos estado bajando todo este tiempo!

[Agente 1]: Qué bromista. Tú...

[Agente 3]: No era ninguna broma: estamos bajando.

[Agente 2]: ¡Esperad! ¡Por fin, un cambio de paisaje! Ahora sí que estamos subiendo.

[Agente 1]: Te estás quedando conmigo, ¿verdad? Veo claramente que ahora estamos empezando a bajar...

Retira todas las cartas de PDI de los Sectores **1**, **2** y **3**. Sustituye el PDI de tu Sector por la carta **P372**. Sustituye el PDI del Sector conectado a tu Sector e indicado por una flecha blanca por la carta **P371**. Sustituye el PDI del Sector conectado a tu Sector e indicado por una flecha negra por la carta **P373**.

ENTRADA 130

Si tu carta de Misión actual es la **M03**, lee la **Entrada 133**.

De lo contrario, lee la **Entrada 132**.

ENTRADA 131

Bitácora de la operadora

Procedimos a la extracción con sumo cuidado, tratando de evitar las extrañas estructuras cristalinas, ya que no podíamos permitirnos perder más máquinas. Y funcionó bastante bien: pronto nuestros transportes estaban cargados de minerales inusuales e incluso algunas muestras para nuestros estudios.

Dos transportes despegaron y otro se acercó a los asteroides para recoger lo que quedaba del cargamento.

Algo sucedió cuando aterrizó: la corteza tembló y se agrietó. De repente, las máquinas dejaron de responder. ¡La explosión posterior fue cegadora!

Más equipo perdido. Me van a matar en Reconocimiento.

Obtén 1 Descubrimiento de Mineral y ponlo en «Descubrimientos reunidos».

ENTRADA 132

¡Te estás alejando demasiado de tu objetivo! No puedes avanzar en la esfera hasta que completes tu Misión.

Mueve a tu Tripulante de vuelta al Sector 4. Luego, sigue con tu turno.

ENTRADA 133

Informe del equipo de exploración 16C

Uno de los conductos técnicos nos llevó finalmente a un pequeño balcón adosado a la parte interior de la esfera. Nos quedamos boquiabiertos al ver el enorme espacio que contenía el objeto. Ante nosotros flotaban los restos de un sistema solar entero en torno a una estrella roja y agotada.

Hicimos lecturas y escaneos preliminares. Parecía evidente que la materia de este sistema, y probablemente de muchos de los vecinos, fue reutilizada para construir esta enorme estructura. Pero ¿por qué tomarse tantas molestias solo para esconder una vieja gigante roja y algunas rocas exprimidas de todos sus recursos valiosos?

El interior de la esfera está cubierto de paneles solares encarados a la estrella, pero todos los pasillos y terminales que hemos visto hasta ahora están sin energía. ¿Se habrá roto algo en el circuito de esta parte de la esfera? Y si es así, ¿podremos arreglarlo?

Pon una carta P000 al azar bocarriba en este Sector.

Obtén 1 .

ENTRADA 134

Lee la **Entrada 148**.

ENTRADA 135

- Descarta la carta **P432** (*Iris enfocado*) del Sector 1.
- Si la carta **P434** (*Haz de plasma desviado*) está en el Sector 2, descártala.
- Si la carta **P435** (*Haz de plasma abrasador*) está en el Sector 2, sustitúyela por la **P433**.
- Si la carta **P436** (*Haz de plasma cargando*) está en el Sector 3, descártala.

ENTRADA 136

- Cada Tripulante del Sector 8 sufre una Lesión de *Herida crítica*.
- Pon a todos los Tripulantes del Sector 8 en el Sector 4.
- Abre el Registro de la nave por la página 19 (hoja de bolsillos del Hangar) y dale la vuelta a la carta que representa a la nave de descenso del Sector 8 para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- Retira la figura de la nave de descenso del Sector 8.
- Añade 1 marcador al espacio de Ventaja del enemigo.

ENTRADA 137

Pista: Observa cómo cambia el entorno cuando recorres este extraño lugar.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción:

- » **Moverse con el flujo de las sinapsis (seguir la flecha negra):** Lee la **Entrada 141**.
- » **Moverse de lado, tratando de alcanzar la parte superior del horizonte distorsionado;** podría cambiar del todo nuestra perspectiva: Lee la **Entrada 129**.

ENTRADA 138

Resumen de la investigación de la nube orgánica Kelu-8

Esperábamos que la nube fueran restos de una batalla espacial, un organismo lanzado al espacio o el cadáver de algo que murió aquí. Parece que en realidad es una

nube de microorganismos encapsulados que, de alguna manera, navegan lentamente por el vasto cosmos y dejan sus esporas en cada planeta por el que pasan. Su capacidad para desplazarse de forma instintiva por el vasto espacio sin entrar en contacto con ningún peligro inspiró un gran avance en nuestros sistemas de navegación.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

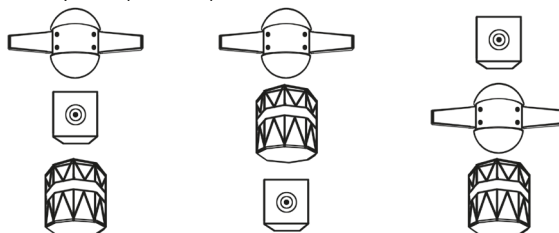
- Mueve la carta **A18** (*Consola de navegación alienígena*) de «Modificaciones» (bandeja de cartas B) al sobre «A la espera...».

A continuación, puedes asignar a 3 Tripulantes para obtener

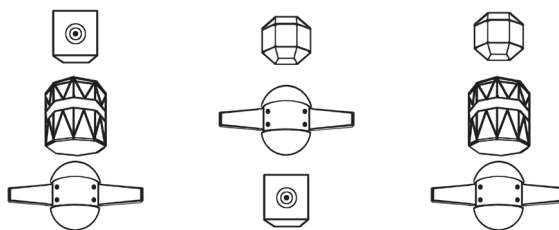
1 Descubrimiento de *Microorganismo*.

ENTRADA 139

¿Cómo quieres colocar las piezas? Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una opción:



» Lee la **Entrada 143**. » Lee la **Entrada 150**. » Lee la **Entrada 177**.



» Lee la **Entrada 182**. » Lee la **Entrada 185**. » Lee la **Entrada 190**.

ENTRADA 140

El yacimiento es muy rico, pero no excepcionalmente grande.

- Marca la primera casilla no marcada y sigue con la partida. Si todas las casillas están ahora marcadas, sigue leyendo:

Hemos agotado el depósito.

Obtén el Descubrimiento único de más arriba que haya en el tablero de Planeta (si hay alguno). Después, sustituye el PDI de este Sector por la carta **P011**.

ENTRADA 141

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: ¿Estoy perdiendo la cabeza o es este mundo el que es demencial?

[Agente 2]: La respuesta a ambas preguntas es sí. Pero ¿qué quieres decir?

[Agente 1]: Mira hacia arriba: lo que se ve es el mismo paisaje que tenemos delante. Y detrás.

[Agente 2]: Uhm...

[Agente 1]: Vaya que uhm... Además, creo que es el horizonte el que se mueve mientras el bucle permanece en el mismo lugar.

[Agente 2]: ¿Movimiento relativo?

[Agente 1]: No lo tengo claro...




Si estás en el Sector:

1: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector 2. Asegúrate de que el PDI **P371** (*Espacio retorcido*) está en el Sector 2 y el PDI **P372** (*Pasaje membranoso*) está en el Sector 3. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.

2: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector 3. Asegúrate de que el PDI **P371** (*Espacio retorcido*) está en el Sector 3 y el PDI **P372** (*Pasaje membranoso*) está en el Sector 1. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.

3: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector 1. Asegúrate de que el PDI **P371** (*Espacio retorcido*) está en el Sector 1 y el PDI **P372** (*Pasaje membranoso*) está en el Sector 2. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.

ENTRADA 142

- Pon la carta **P234** en tu Sector si no está allí ya.
- Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a una carta de nave de descenso a tu elección que no sea una básica para ponerla por el lado dañado.
- Si la suma de los **Escalafones** de tus Tripulantes elegidos es **4 o más**, avanza el medidor verde de la carta **P241** (*Crucero Expugnador*) en el Sector **8** dos casillas.
- Por cada Tripulante elegido de la Sección de Seguridad o de Reconocimiento, avanza el medidor verde de la carta **P241** (*Crucero Expugnador*) en el Sector **8** una casilla.
- Por cada Tripulante elegido que tenga una Capacidad de conversión ,  o  en su carta, avanza el medidor verde de la carta **P241** en el Sector **8** una casilla.
- Pon a todos los Tripulantes elegidos en el espacio «Bajas» del borde del tablero de Planeta.

Si el marcador del medidor verde llega al Resultado: tus Tripulantes elegidos alcanzan su objetivo y mueren. Lee la **Entrada 590**.

Si el marcador del medidor verde no llega al Resultado: tus Tripulantes elegidos no han alcanzado su objetivo y mueren. ¡Habrà que enviar otro equipo para terminar el trabajo! Lee la **Entrada 607**.

ENTRADA 143

Lee la **Entrada 217**.

ENTRADA 144

Historia de la tecnología dimensional, extracto

Entre otros muchos hallazgos en el Mundo de los Visitantes, nuestro equipo de exploración recuperó un objeto que nos ayudó a comprender mejor otras dimensiones ocultas a nuestros sentidos y el modo en que interactúan con las que percibimos. Este fue nuestro primer paso real en el desarrollo de una rama tecnológica totalmente nueva. Por supuesto, por aquel entonces, aún no teníamos ni idea de la cantidad de trabajo que requeriría esta tecnología ni de lo decisiva que sería para el éxito de la Iniciativa Vanguard. Y ni siquiera fue lo último que recuperamos durante esa misión...

Si el Proyecto de investigación **R20** (*Física subespacial*) está en «Proyectos de investigación», muévelo al sobre «A la espera...».

De lo contrario, obtén 1  y 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena*. Luego, lee la **Entrada 752**.

ENTRADA 145

Devuelve los Descubrimientos únicos **35** y **38** a «Descubrimientos únicos». Luego, descarta todas las Misiones. Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 146

*****Interferencias estridentes*****

[**Equipo de exploración, agente 1:** No hay manera. Cada uno de estos microorganismos es un pequeño reactor. Crean suficiente energía y radiación para bloquear cualquier señal cuando se reúnen en suficiente número.

[**Equipo de exploración, agente 2:** Espera, ¿has dicho radiación?

[**Equipo de exploración, agente 1:** Sí. Espero que no tuvieras pensado tener hijos...

[**Equipo de exploración, agente 2:** Ya. Creo que podríamos hacer algo para potenciar nuestra señal. Habría que redirigir la energía, desactivar los umbrales de seguridad de la antena, reprogramar el ordenador de comunicaciones...

*****Crujido metálico*****

[**Equipo de exploración, agente 1:** ¿Hay alguna posibilidad de que lo podamos hacer a tiempo?

[**Equipo de exploración, agente 2:** Sí.

*****Crujido metálico*****

[**Equipo de exploración, agente 2:** Probablemente.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y elegir al Tripulante que crean más adecuado para manipular el equipo de alta tecnología de la nave de descenso. En caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra. Luego, lee la **Entrada 167**.

ENTRADA 147

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

: Lee la **Entrada 772**.

: Lee la **Entrada 756**.

ENTRADA 148

Informe de incidente 96/F



Rápidamente descubrimos que nuestro olor y apariencia irritaban a los ácaros. Cada vez que nos topábamos con ellos, liberaban feromonas que parecían advertir a otros ácaros del peligro y con cada encuentro se volvían más agresivos. Sabíamos que era cuestión de tiempo que las cosas se pusieran feas.


Si hay un marcador en la última casilla del medidor de Tiempo de la Condición global *Encuentro cercano*, reinicia este medidor.

A continuación, resuelve el efecto de la casilla no marcada que esté más arriba y marca la casilla. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

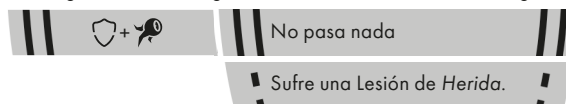
Los ácaros empiezan a notar nuestra presencia. ¡Debemos andarnos con cuidado!

Hay que rodear un grupo poco amigable de ácaros. Cada Tripulante de este Sector .

Los ácaros tratan de expulsarnos de la zona. Cada Tripulante de este Sector  .

Nos persiguen con intenciones claramente hostiles. Cada Tripulante que esté en este Sector se pone de inmediato en otro Sector conectado que elija y tira .

¡Los ácaros nos asaltan! Cada Tripulante que esté en este Sector realiza de inmediato la siguiente prueba de dados, en el siguiente orden: Seguridad, Reconocimiento, Ciencia, Ingeniería.




ENTRADA 149

Diario personal de la Dra. Corey, entrada 213

Ganamos, pero no hubo vítores. Cuando el humo se disipó y empezamos a contar nuestras bajas, la realidad cayó sobre nosotros como una losa. Hemos perdido a muchos buenos amigos y compañeros de trabajo, al oficial de comunicaciones Nahy y a mi querida amiga, la piloto de Reconocimiento, Búsqueda y Salvamento Márquez. El capitán Wayman estaba gravemente herido y, a juzgar por las miradas de nuestro equipo de cuidados intensivos, no le quedaba mucho tiempo. Estábamos atrapados con nuestro dolor en una nave que apenas se mantiene en pie, sin poder volver a casa y sin poder llegar a otro lugar que no sea un par de sistemas cercanos. Muchos, incluida yo, temíamos que fuera el fin de la *ISS Vanguard* y de su misión...

¡Has completado la Misión!

- Obtén el Descubrimiento único **11**.
- Cuenta el número de marcadores que hay en el espacio de Ventaja del enemigo. Suma 2 puntos por cada carta de Tripulante que haya en el espacio de «Bajas» a la izquierda del tablero de Planeta. Resta 1 punto por cada . Comprueba la puntuación final y aplica el resultado correspondiente de la tabla siguiente.
 - **16 o más:** ¡Ningún Tripulante asciende de Escalafón!
 - **5-15:** Todos los Tripulantes de Escalafón 1 que hayan participado en esta Exploración ascienden de Escalafón. Si una Sección no tiene Tripulantes en esta Exploración, un Tripulante de Escalafón 1 que elijas de dicha Sección puede ascender de Escalafón.
 - **4 o menos:** Todos los Tripulantes de Escalafón 1 y 2 que hayan participado en esta Exploración ascienden de Escalafón. Si una Sección no tiene Tripulantes en esta Exploración, un Tripulante de Escalafón 1 o 2 que elijas de dicha Sección puede ascender de Escalafón.

Lee la **Entrada 158**.

ENTRADA 150

Lee la **Entrada 217**.

ENTRADA 151

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: ¡Para!

[Agente 2]: Debemos examinarlos. De lo contrario, ¡no averiguaremos nada!

[Agente 1]: Maldita sea. ¡Los sistemas de esta sala están encendidos!

[Agente 2]: ¡Debemos examinarlos! Si esta nave cae, estará todo perdido. ¡Todo este conocimiento! ¡Su historia!

[Agente 1]: ¡Agh!

[Agente 2]: ¿Estás bien?

[Agente 1]: ¡Malditos temblores! Estoy bien. ¡Te dije que era peligroso!

[Agente 2]: Tal vez, pero ¿has visto? Se ha abierto algo. Nos lleva a... oh... más cadáveres.

- Saca la carta de Aterrizaje **L12** del escáner y retírala del juego.
- Sustituye esta carta de PDI por la **P297**.
- Descarta la carta de Misión **M130** y revela la carta de Misión **M131**.

ENTRADA 152

[Equipo de exploración]: Hemos encontrado muchas piezas interesantes y un curioso módulo alienígena.

[Comunicaciones]: ...

[Equipo de exploración]: ¿Me oís, Vanguard?

[Comunicaciones]: Entendido, equipo de exploración. Lo siento, no me di cuenta de que estabais esperando que os diésemos la enhorabuena. ¡Excelente trabajo!

[Equipo de exploración]: ...

Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena* y el Descubrimiento único **10**. Sustituye este PDI por la carta **P141**.

Añade la Situación **S12** (*Drogas ilegales*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas: la investigación sobre el Descubrimiento se ha filtrado de los laboratorios de Ciencia y personas malintencionadas le han sacado partido.

ENTRADA 153

Extracto de informe médico 189F

Quienes tomaron la decisión de traer esta basura radiactiva a bordo deberían estar en el calabozo. Varios tripulantes han enfermado por la radiación y quién sabe cuántos de los que siguen en las cámaras criogénicas habrán sido afectados también. No me cabe duda de que esta decisión nos va a quitar el sueño durante muchos años. Solo espero que los descubrimientos que hemos hecho merezcan todo este sufrimiento...

Obtén 2 Descubrimientos de *Tecnología alienígena* y ponlos en «Descubrimientos reunidos».

ENTRADA 154

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 9

[Datos corruptos]

Mundo de los Visitantes: Notas de investigación 9 - Revisión

No pudimos recuperar nada del archivo original. Sin embargo, recopilamos información de otras notas y hablamos con el autor (que, por desgracia, no recordaba mucho).


Probablemente hay muchas más dimensiones en el plano de los Visitantes que en nuestro mundo. Los humanos no disponemos de los sentidos ni la tecnología para percibirlos: experimentamos vértigo, alucinaciones y nos hicimos daño físico al «caer por un hueco de veinte metros» que no existe para nuestros sentidos.

Para «contrarrestar» nuestra ceguera, podemos simplemente avanzar en línea recta y cruzar los dedos.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 155

- Descarta la carta de Misión **M35** (*Ecosistema marchito*).
- Dale la vuelta a la carta de Ascenso de escalafón para ponerla por la cara Completado: independientemente de sus reglas, se considera completado.
- Cada Tripulante repone 2 .
- Sustituye la carta **P164** (*Bioma infectado*) por una **P000**.

ENTRADA 156

Si esta casilla ya está marcada, lee la **Entrada 161**.
En caso contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Bitácora de la operadora

El cuboide está hecho de acero blanqueado por la radiación cósmica, aunque probablemente fuera rojo en su día. Los escaneos preliminares revelan que está lleno de sustancias radiactivas; aunque peligrosas para nosotros, podrían albergar interesantes secretos, ya que este objeto es sin duda artificial.

Elige una opción:

- » **Destruir el cuboide:** Lee la **Entrada 174**.
- » **Coger el contenedor para investigarlo:** Lee la **Entrada 153**.

ENTRADA 157




Informe de incidente 77

Luchamos codo con codo, o con tentáculo, con estas extrañas criaturas. Mis compañeros dicen que los Expugnadores fueron expulsados enseguida, pero no llegué a verlo, ni tampoco el momento en que las criaturas que nos ayudaron regresaron a través de su portal sin dejar casi ningún rastro. Y es que en los últimos momentos del combate en torno al núcleo fui alcanzado por un rayo Expugnador. Lo siguiente que recuerdo es que desperté aquí, en la enfermería. ¿Qué día has dicho que era?

Descarta la carta de Misión **M102**.

Lee la **Entrada 149**.

ENTRADA 158

- Devuelve las cartas **P001** y **P000** del tablero de Planeta a «Puntos de interés».
- Retira del juego todas las cartas de Misión, de Condición global y otras cartas de PDI que queden en el tablero de Planeta.
- Coge todas las cartas de Tripulante del espacio «Bajas». Pon a estos Tripulantes en cualquier lugar de los tableros de Tripulación de sus Secciones (incluso si la Sección no participó en la misión) y sácalos de sus fundas de Escalafón.
- Coge todas las cartas de Tripulante de los espacios de Sección bajo el tablero de Planeta y muévelas a «Tripulantes descansando».
- Pon el Objetivo **O05** (*En las últimas*) en el sobre «A la espera...».
- Añade la carta de Situación **S15** (*Avería del generador*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.
- Abre el Registro de la nave por la página **4** (hoja de bolsillos del Puente (*Viaje*)) y devuelve la Mejora del puente **B01** (*Casco reforzado*) a «Mejoras del puente». A continuación, sustituye la carta actual de Nivel tecnológico de la página **3** por la de **Nivel tecnológico 0**.
- Devuelve todos los ,  y  de la bolsa de fichas a las reservas correspondientes junto al Registro de la nave.
- Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 159

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción:

- **Retroceder (siguiendo la flecha blanca):** Lee la **Entrada 162**.
- **Avanzar (siguiendo la flecha negra):** Lee la **Entrada 171**.
- **Moveirse de lado, tratando de alcanzar la parte superior del horizonte distorsionado;** podría cambiar del todo nuestra perspectiva: Lee la **Entrada 173**.

ENTRADA 160

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Tenéis algo de la Sección de Ciencia?

[Comunicaciones]: Estoy subiendo su análisis. Ya deberíais tenerlo.

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Dadnos un momento...

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Así que teníamos razón! Esta máquina debería haber plantado el germen de la vida en este planeta, pero no lo hizo. ¿La encendemos? ¿O mejor la desmontamos y la subimos a la Vanguard?

[Comunicaciones]: Las órdenes del capitán son sencillas. Deberíais...

Si esta casilla no está marcada, márcala y obtén 1 .

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Encender la máquina como los Constructores habrían querido:** Lee la **Entrada 175**.
- » **Desmantelar la máquina:** Lee la **Entrada 152**.
- » **Dejar la máquina en paz; tal vez volváis aquí más tarde:** No ocurre nada.

ENTRADA 161

Diario de investigación FP-T-9

Pasamos nuestro tiempo libre estudiando la trayectoria del desaparecido cuboide: parece que viajó hasta aquí desde algún sistema planetario lejano y quedó atrapado accidentalmente por la gravedad. Al principio, alguien bromeó diciendo que se trataba de un contenedor con residuos peligrosos que había tirado al espacio alguna civilización extraterrestre. Todos nos reímos.

Sin embargo, ahora pensamos que quizá tuviera razón.

Puedes asignar a 2 Tripulantes para obtener 1 .

ENTRADA 162

Cartas desde el infierno de Escher

Como la cadena de una bicicleta, siento como si me diesen la vuelta, como si me enrollasen o doblasen. Cada paso es dolor y cada paso es alivio. En un abrir y cerrar de ojos, recorro kilómetros.

Si estás en el Sector:


- 1:** Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **3**. Asegúrate de que el PDI **P373** (*Zarcillos palpitantes*) está en el Sector **2** y el PDI **P370** (*Colinas de sinapsis*) está en el Sector **3**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.
- 2:** Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **1**. Asegúrate de que el PDI **P373** (*Zarcillos palpitantes*) está en el Sector **3** y el PDI **P370** (*Colinas de sinapsis*) está en el Sector **1**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.
- 3:** Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **2**. Asegúrate de que el PDI **P373** (*Zarcillos palpitantes*) está en el Sector **1** y el PDI **P370** (*Colinas de sinapsis*) está en el Sector **2**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.

ENTRADA 163

Diario de investigación de Muspelheim

Nuestros hallazgos en este enclave secreto estaban conectados con todo lo que habíamos descubierto hasta ahora o que estábamos a punto de descubrir. Para entender los escritos y las pinturas, teníamos que verlos en otro contexto. Para entender sus máquinas comunales, teníamos que estudiar los circuitos de sus dispositivos militares. Cada elemento de este lugar tenía múltiples propósitos y solo si lo analizábamos como un todo obtendríamos resultados.

Sigue los siguientes pasos:

- Si hay un marcador en el Sector **4**, descártalo y obtén el Descubrimiento único **20**.
- Si hay un marcador en el Sector **5**, descártalo y obtén el Descubrimiento único **21**.
- Repón 2 .
- Si la carta de Misión **M131** está revelada, comprueba si ahora has completado sus requisitos.

ENTRADA 164

Marca esta casilla. Si esta casilla ya estaba marcada, no ocurre nada; sigue con la partida. De lo contrario, sigue leyendo:

[Equipo de asalto Alfa, agente 1]: Aquí el Equipo de asalto Alfa. Las cubiertas están despejadas. Repito: Las cubiertas están despejadas. Hemos ganado.

[Jefe de Sección]: ...

*** Explosión***

[Equipo de asalto Alfa, agente 1]: Puente, ¿qué está pasando ahí? ¿Qué órdenes tenéis?

[Jefe de Sección]: ...

[Equipo de asalto Alfa, agente 2]: ¿Funciona la radio? Quizá no puedan...


[Jefe de Sección]: ... ¡una distracción! El puente no era su objetivo principal. Mientras luchábamos contra los invasores, otros grupos tomaron posiciones alrededor del núcleo de la Vanguard. Lo están asaltando por todos lados.

Nuestro equipo de seguridad no aguantará mucho tiempo. El capitán Wayman dirige la fuerza de rescate. Si estáis oyendo esto, dirigíos al núcleo. Si estáis...

Interferencias

[Equipo de asalto Alfa, agente 1]: ¡El núcleo! Es la única parte de la nave que no podemos reparar ni reemplazar.

[Equipo de asalto Alfa, agente 2]: Seguro que lo saben. Vamos, en marcha.

- Sustituye el PDI del Sector **2** por la carta **P242**.
- Obtén 1 .
- Descarta la carta de Misión **M101**.
- Busca la carta de Misión **M102**, ponla junto al tablero de Planeta y lee su texto.
- Si tu Tripulante está ahora en un Sector con un número de Entrada revelado, resuelve dicha Entrada.

ENTRADA 165


[Comunicaciones, cabo Coetz]: Ya sabéis lo que hay que hacer, equipo de exploración. Este es el Mundo templo Idemiano. Recopilad todo lo que pueda ayudarnos en nuestra investigación, pero no os quedéis más de lo necesario. Basándonos en nuestro amplio conocimiento de este planeta, hemos trazado una ruta de aterrizaje segura, lo que significa que no deberíais encontrar ninguna sorpresa en el descenso. Cambio y corto.

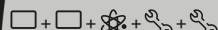

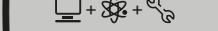


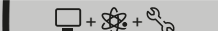
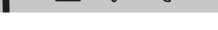

- Abre la Planetopedia por las páginas **24** y **25** (*Cábala Idemiana*).
- Pon la carta de Amenaza del Peregrino Idemiano en el espacio indicado sobre el tablero de Planeta y la figura correspondiente en el Sector **7**.
- Busca la carta de Misión *Búsqueda de recursos* (**M10**), ponla en el espacio de Misión indicado en el tablero de Planeta y lee su texto.
- Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 167

El Tripulante elegido en la Entrada anterior realiza la siguiente prueba de dados. Otros Tripulantes le pueden apoyar como si estuvieran en el mismo Sector. Ignora cualquier efecto de carta o Equipo que haga referencia a algo que no esté presente en la mesa (por ejemplo, cartas que te permitan robar Indicios o moverte a otros Sectores). Los dados que uses no estarán disponibles para las siguientes pruebas. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar más pruebas en este Aterrizaje.

 **POTENCIAR LAS COMUNICACIONES DE LA NAVE DE DESCENSO**

!!! = 

 +  +  +  + 	Repón 5 dados.
 +  + 	Lee la Entrada 178 .
	Marca una casilla de la Entrada 925 . Si no era la última casilla marcada, lee la Entrada 123 .

ENTRADA 168

Aunque no le veíamos la cara a nuestro interlocutor, dedujimos por su pose derrotada que estaba decepcionado. Permaneció inmóvil un rato y luego comenzó a hablar, ante lo cual nuestra IA se lanzó a traducir lo que decía.

Lee la **Entrada 336**.










ENTRADA 169

«Nuestra llamada a las armas llegó a todos los rincones de la nave, encontrando siempre a gente dispuesta a responder. La mayoría de la tripulación se puso de nuestro lado, incluidos algunos de los principales lugartenientes de Dahl. Sin embargo, ella seguía sin rendirse. De hecho, reunió a todos los que aún le eran leales y asaltó el puente menos de media hora después de nuestra incursión».

Los jugadores realizan una prueba especial usando sus dados y Tripulantes. Los dados usados en ella no estarán disponibles para ninguna otra prueba. Los Tripulantes que participen en esta prueba de dados podrían morir. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar varias pruebas más en esta parte de la historia.

Sigue los siguientes pasos:

- En primer lugar, todos los jugadores deciden cuántos de sus dados de Sección quieren lanzar.

- A continuación, todos los jugadores eligen cualquier número de Tripulantes disponibles de su mano con Capacidades de conversión de ,  o  y los añaden a la Reserva de tirada.
- Cuenta el número de resultados de , ,  o  de la Reserva de tirada. A continuación, añade 1 punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada. Necesitas **6 puntos o más** para pasar esta prueba. Los jugadores pueden tirar más dados y asignar más Tripulantes hasta que estén satisfechos con el resultado.
- Retira del juego todos los dados de la Reserva de tirada. Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión. Si sacas 1  o 1 , retira a dicho Tripulante del juego. Los jugadores devuelven a los demás Tripulantes a sus Tripulantes disponibles.
- Si con esto ya no quedan Tripulantes disponibles, lee la **Entrada 810**. De lo contrario:

Si tienes 5 puntos o menos: Lee la **Entrada 176**.

Si tienes 6 puntos o más: Añade 1 **marcador** a la reserva de victoria y lee la **Entrada 403**.

ENTRADA 170

Diario de investigación de Muspelheim

Tuvimos que detener nuestra investigación. Los sistemas de soporte vital del pecio se despertaron, agotando inmediatamente las reservas de energía, y toda la estructura empezó a hundirse en el infierno que había debajo. Teníamos los artefactos: tres piedras Rosetta fractales, como pensábamos entonces. No pudimos salvar el pecio, pero esperábamos aprender mucho sobre esta especie a partir de sus artefactos.

Descarta la carta de Misión **M131** y revela la carta de Misión **M134**.

ENTRADA 171

Cartas desde el infierno de Escher

El camino se despliega ante mí como un ovillo desenrollándose. Viajo al revés, pero el horizonte no cambia. El vértigo me está matando, pero si vomitase en el traje me vería en serios problemas. Debo observar el comportamiento del bucle.

Si estás en el Sector:

1: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **2**. Asegúrate de que el PDI **P372** (*Pasaje membranoso*) está en el Sector **2** y el PDI **P373** (*Zarcillos palpitantes*) está en el Sector **3**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.

2: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **3**. Asegúrate de que el PDI **P372** (*Pasaje membranoso*) está en el Sector **3** y el PDI **P373** (*Zarcillos palpitantes*) está en el Sector **1**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.


3: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **1**. Asegúrate de que el PDI **P372** (*Pasaje membranoso*) está en el Sector **1** y el PDI **P373** (*Zarcillos palpitantes*) está en el Sector **2**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.

ENTRADA 172

Tribunal militar, proceso 35/A, testimonio del equipo de exploración 3

Estábamos seguros de que la intención del acusado era sacrificarse manteniendo a raya a los ácaros. Sin embargo, fue en ese momento en el que nos fijamos en el contenedor. El acusado lo abrió y derramó la jalea real por toda la cima del montículo. Los ácaros perdieron inmediatamente el interés por nosotros y se apresuraron a salvar cada pequeña gota de la sustancia. Pudimos lanzarle al acusado una de las correas de sujeción para sacarlo de ahí y volamos hasta un lugar seguro.

Todos los miembros del equipo de exploración creemos firmemente que el acusado debe ser absuelto de todos los cargos, incluidos la desobediencia a una orden directa y la destrucción de muestras valiosas. En cambio, recomendamos que el acusado reciba la Medalla al valor.

- Descarta la Misión **M52**.
- Obtén 1 .
- Descarta el Descubrimiento único **33**.
- Lee la **Entrada 203**.

ENTRADA 173

Cartas desde el infierno de Escher

El horizonte se da la vuelta de repente. Mis intestinos se retuercen. Sigo en el mismo lugar, pero también es otro distinto.

Retira todas las cartas de PDI de los Sectores **1, 2 y 3**. Sustituye tu PDI por el **P373**. Sustituye el PDI del Sector indicado por una flecha blanca por la carta **P372**. Sustituye el PDI del Sector indicado por una flecha negra por la carta **P370**.

ENTRADA 174

Audiobitácora del puente

—Qué absurdo. Simplemente absurdo.


—¿Por qué? Fue un espectáculo: nunca imaginé que vería fuegos artificiales en el espacio.

—¿Visualmente? Sí. Pero sin sonido... no es lo mismo.

—Sabes que puedo editarlo para ponerle sonido, ¿no?

—¿En serio? ¡Hazlo!

—Claro, pero te va a costar varios postres de la cafetería.


Sube la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**). Si la moral ya era «Alta», en vez de eso obtén 1 .

ENTRADA 175

[**Equipo de exploración**]: ¡Funciona! No ha sido tan espectacular como esperábamos, pero... roció el entorno con una rica mezcla de aminoácidos y microorganismos con ADN. ¡Vida creada por los Constructores! ¡Nuestros comienzos!

[**Comunicaciones**]: Coged muestras. Podríamos aprender algo nuevo.

[**Equipo de exploración**]: No hacía falta ni que me lo pidieras. Estoy hasta arriba de esta cosa.

Obtén 1 . Obtén el Descubrimiento único **10**. Sustituye esta carta por la **P138**.

Añade la Situación **S12** (*Drogas ilegales*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas: la investigación sobre el Descubrimiento se ha filtrado de los laboratorios de Ciencia y personas malintencionadas le han sacado partido.

ENTRADA 176

Comprueba si la casilla **B** de la **Entrada 930** está marcada; si lo está, lee la **Entrada 181**. De lo contrario, sigue leyendo:

«El enfrentamiento con la gente de Dahl pronto se volvió en nuestra contra. Tenían mejores armas, estaban mejor entrenados y eran más numerosos. Pero entonces apareció el capitán Wayman al frente de un pequeño grupo de soldados que debieron liberarlo cuando estábamos ocupados en el puente. Wayman asumió el mando y muchos de los marines depusieron las armas, reacios a enfrentarse a su propio capitán. Estábamos ganando. Y fue entonces cuando un proyectil pesado le atravesó el torso. Lo sacamos de la zona de combate y tratamos de estabilizarlo. Así falleció el capitán Wayman, con una sonrisa en los labios, rodeado de su fiel tripulación. Teníamos el puente. Habíamos ganado, pero ¿a qué precio?».

Marca la casilla **B** en la **Entrada 930**. Lee la **Entrada 403**.

ENTRADA 177

Lee la **Entrada 217**.

ENTRADA 178

[**Equipo de exploración, agente 1**]: ¿Nos oís, Vanguard?

[**Capitán Wayman**]: ¡Gracias al cielo! Sí, os recibimos, equipo de exploración. Tuvimos que alejar la Vanguard del banco para evitar atraer a estas criaturas. ¿Cuál es vuestra situación?

[**Equipo de exploración, agente 1**]: El casco apenas aguanta. ¿Tenéis alguna manera de ayudarnos?

Si la casilla **B** está marcada en la **Entrada 910**, lee la **Entrada 192**.

Si la casilla **C** está marcada en la **Entrada 910**, lee la **Entrada 183**.

De lo contrario, lee la **Entrada 620**.

ENTRADA 179

Diario de investigación de Muspelheim

A pesar de utilizar una interfaz mecánica, se trata de una maquinaria complicada que controla la protección contra los elementos del pecio. El mecanismo está dañado (o no encontramos la forma de utilizarlo correctamente) y solo ofrece un número limitado de funcionalidades.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Activar el blindaje de plomo:** Lee la **Entrada 401**.
- » **Activar el blindaje de vacío:** Lee la **Entrada 449**.

ENTRADA 180

Informe de incidente 76

Sí, estaba cerca del núcleo cuando ocurrió. Mis compañeros y yo fuimos de los últimos en llegar. Cuando llegamos al núcleo, los equipos de asalto que ya estaban sobre el terreno estaban a punto de lograr algo imposible: ¡hacer retroceder al enemigo! Fue entonces cuando le dieron al capitán Wayman. En un momento estaba liderando la carga, al siguiente medio sentado con la espalda contra el núcleo, con un agujero en el pecho. El enemigo sacó partido de la confusión y nos asaltó desde todas direcciones, flanqueando nuestra cobertura y obligándonos a abandonarla posición tras posición. Pronto, no tuvimos ningún sitio para refugiarnos, literalmente. Pensé que habíamos perdido la ISS Vanguard. De verdad que llegué a pensarlo. Entonces, algo apareció detrás de nosotros y sentí sus tentáculos rozando mis hombros. No sé si caminaban o volaban, porque apenas tocaban el suelo. Los Expugnadores parecían sorprendidos, pero volvieron a disparar. Estas nuevas criaturas respondían con extrañas armas que escupían diversos compuestos corrosivos. No podía entender de dónde venían. Entonces me volví hacia el núcleo de la Vanguard justo cuando uno de ellos salía de su luz cegadora, como si fuera una especie de portal. Llegaron más detrás, y juro que por un minuto vislumbré otro lugar, con paredes rojas y palpitantes, más allá del núcleo.

Pero lo que más me llamó la atención fue el símbolo estampado en las placas redondeadas de la armadura de las criaturas: el mismo símbolo que se halló en la nave alienígena que sirvió como base para la ISS Vanguard y que posteriormente se reutilizó como logotipo de la Iniciativa Vanguard. Era el mismo símbolo que aparecía en mi insignia y en mis placas de identificación. Fue entonces cuando lo supe: los antiguos propietarios del núcleo habían decidido intervenir. No queríamos que se llevaran la peor parte de la lucha, así que nos reagrupamos y avanzamos con nuestros nuevos aliados.

Descarta la carta de Misión M102.

Lee la **Entrada 149**.

ENTRADA 181

Comprueba si la casilla **A** de la **Entrada 930** está marcada; si lo está, lee la **Entrada 193**.

De lo contrario, sigue leyendo:

«El enfrentamiento con la gente de Dahl pronto se volvió en nuestra contra. Tenían mejores armas, estaban mejor entrenados y eran más numerosos. Pero entonces apareció Anu, blandiendo un rifle Idemiano al frente de un pequeño grupo de soldados. Atacaron por el flanco, obligando a muchos marines a deponer las armas. Estábamos ganando. Y fue entonces cuando un proyectil pesado le atravesó el torso a la Idemiana. Sacamos a Anu de la zona de combate y tratamos de estabilizarla, solo para descubrir lo poco que sabíamos de su anatomía. Falleció con una sonrisa en los labios. Teníamos el puente. Habíamos ganado, pero ¿a qué precio?»

Marca la casilla **A** en la **Entrada 930**. Lee la **Entrada 403**.

ENTRADA 182

¡Funciona! La puerta al final de la sala se abre lentamente, revelando unas escaleras que se adentran en las profundidades.

Sustituye la carta de este Sector por la **P445**.

ENTRADA 183

[**Capitán Wayman**]: Afortunadamente, tengo a alguien que puede ayudar.

[**Emisario de los Muertos**]: Mi ingenio puede salvarlos, humanos. En mis largas guerras de conquista, he conocido a los que ahora os rodean. No hace falta decir que me fue mejor que este patético esfuerzo vuestro. Llevo un arma en mi memoria: una plaga que desarrollé para limpiar cualquier sistema colonizado por estas alimañas. Estoy subiendo los datos a la nave de descenso mientras hablamos. Tendréis que sintetizarla a bordo. Vuestro laboratorio de campo debería ser suficiente, siempre que tengáis a alguien lo bastante experto.

[**Dra. Corey**]: ¡Espera un segundo! ¿Esto los matará... a todos?

[**Emisario de los Muertos**]: Sí. La desarrollamos específicamente para matar a todas y cada una de estas alimañas, ya que de lo contrario volverán a multiplicarse.

[**Dra. Corey**]: ¡No son alimañas! Son formas de vida únicas y desconocidas.

[**Emisario de los Muertos**]: No pueden servir ni luchar. Son alimañas.

[**Dra. Corey**]: ¡No podemos matar a todas las especies peligrosas que encontremos! La nuestra es una misión científica.

[**Emisario de los Muertos**]: Como gustes. Si valoras sus vidas más que las de tu propia tripulación, que así sea. De lo contrario, estaré esperando vuestra señal para sintetizar la plaga.

[**Capitán Wayman**]: Equipo de exploración, ¿nos oís? Tenemos una solución que se deshará de las criaturas. Desgraciadamente, si la usamos, perderemos toda posibilidad de estudiarlas. Avisad si se os ocurre otra opción o si debemos proceder a la fabricación y liberación del agente.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción. En caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra:

- » **Intentar sintetizar la plaga del Emisario de los Muertos:** Lee la **Entrada 187**.
- » **Intentar obtener una muestra de las criaturas y buscar otra solución:** Marca una casilla de la **Entrada 925**. Si no es la última casilla marcada, lee la **Entrada 624**.

ENTRADA 184

[**Equipo de exploración**]: Aquí el equipo de exploración. El descenso salió a pedir de boca, todo parece correcto hasta ahora. No hay amenazas en la zona de aterrizaje. Estamos listos para dirigirnos a la colonia. ¿Me oís?

Silencio

[**Equipo de exploración**]: ¿Me oís, Vanguard? Parece que tenemos algunos problemas con la radio.

[**Comunicaciones, sargento Xiu**]: Ay, lo siento, equipo de exploración. Estaba presionando el botón equivocado. Es mi primera misión a cargo de las comunicaciones de la nave.

[**Equipo de exploración**]: Sí, no hace falta que nos recuerdes lo del pobre sargento Nahy.

[**Comunicaciones, sargento Xiu**]: ¡Lo siento!

Pasos

[**Equipo de exploración**]: Nos acercamos a las estructuras. Parecen abandonadas desde hace tiempo. Desplegamos drones de exploración. Deberíamos tener los datos pronto.

[**Comunicaciones, sargento Xiu**]: Estamos recibiendo vuestros datos, equipo de exploración. No queda nada vivo.

[**Equipo de exploración**]: ¿Hemos llegado demasiado tarde?

[**Comunicaciones, sargento Xiu**]: Parece que sí. Según vuestros datos, la IA cree que este lugar tuvo que ser abandonado hace un par de siglos. Justo al mismo tiempo que este planeta sufrió una violenta inversión geomagnética.

[**Equipo de exploración**]: No hay cadáveres. No hay objetos personales. No quedaba nada dentro de la mayor parte de los edificios. Parece que fue una evacuación bien organizada. Esto significa que tenían un lugar al que ir, ¿verdad?

[**Comunicaciones, sargento Xiu**]: Correcto. Teorizamos que quizá fuera Gliese 368-2, un sistema vecino marcado en el mapa estelar de los Constructores.

[**Equipo de exploración**]: Bien, hemos llegado a algo que parece una pista de aterrizaje. No quedan naves, pero detectamos tanques llenos de líquido bajo el suelo.

[**Comunicaciones, sargento Xiu**]: Un gran hallazgo, equipo de exploración. Parece que dejaron atrás mucho de su combustible. Podría ser útil ahora que Vanguard se está quedando sin energía. A ver qué más podéis encontrar.

[**Equipo de exploración**]: Entendido; equipo de exploración, corto y cierro.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 3 .

Importante: Hazas lo que hagas, asegúrate de conservar suficiente Energía para llegar al sistema **Gliese 368-2**.

ENTRADA 185

Lee la **Entrada 217**.

ENTRADA 186

Diario de exploración 14/74-A

Este complejo de salas cavernosas abarca gran parte de la extensión de la ciudad. Al estar por debajo del (hipotético) nivel del suelo, algunas secciones pudieron

sobrevivir. Conseguimos acceder a una de las salas a través de una especie de rampa de servicio. Debido a la falta de comunicación con la *Vanguard* y a las limitaciones de tiempo, tuvimos que abandonar los métodos de exploración habituales en favor de un rápido reconocimiento personal de los restos.

Obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena*. Sustituye la carta de este Sector por la carta **P323**.

ENTRADA 187

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y elegir al Tripulante que crean más adecuado para recrear la plaga sintética creada en el laboratorio a partir de los parámetros del Emisario de los Muertos. En caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra. Luego, lee la **Entrada 189**.

ENTRADA 188

[**Equipo de asalto Alfa, agente 1**]: ¡Con eso debería bastar! Consola de situación en funcionamiento. Todas las comunicaciones operativas.

[**Capitán Wayman**]: ¡Buen trabajo, Equipo Alfa! Ahora podemos coordinar las defensas en toda la nave. ¡Salid y demostradles a estos invasores de qué pasta está hecha la gente de la Tierra!


Sustituye la carta de tu Sector por la carta **P230**.




Nota: Hay una Acción especial impresa en el espacio de Ventaja del enemigo, disponible en varios lugares del tablero de Planeta, que se puede usar para reducir la Ventaja del enemigo. ¡Aunque usarla podría costarles la vida a tus Tripulantes, permitir que los enemigos invadan la *Vanguard* tendría consecuencias mucho más serias!

ENTRADA 189

El Tripulante elegido en la Entrada anterior realiza la siguiente prueba de dados. Otros Tripulantes le pueden apoyar como si estuvieran en el mismo Sector. Ignora cualquier efecto de carta o Equipo que haga referencia a algo que no esté presente en la mesa (por ejemplo, cartas que te permitan robar Indicios o moverte a otros Sectores). Los dados que uses no estarán disponibles para las siguientes pruebas. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar más pruebas en este Aterrizaje.

SINTETIZAR LA PLAGA DEL EMISARIO DE LOS MUERTOS

⚡ = 

	Obtén 1  , repón 5 dados.
	Lee la Entrada 651 .
	Marca una casilla de la Entrada 925 . Si no es la última casilla marcada, lee la Entrada 624 .

ENTRADA 190

Lee la **Entrada 217**.

ENTRADA 191

Retira del juego la carta de Misión **M03**.

Retira del juego 5 cartas de Evento de Tutorial.

Retira del juego todas las cartas de Lesión de *Solo un rasguño*, incluidas las colocadas en los tableros de Tripulación.

¡Todo listo para abandonar el planeta! Ten en cuenta que, como en la primera misión no se usó una nave de descenso, mazos de Descubrimiento, Indicios, Amenazas ni otros elementos del juego, ciertos procedimientos del Registro de la nave harán referencia a componentes que no están en la mesa. Puedes ignorar estos pasos tranquilamente.

Ahora, abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 192

[**Capitán Wayman**]: Afortunadamente, tengo a alguien que puede ayudar.

[**Cautiva**]: Nosotros, quiero decir yo, compañeros humanos de la *ISS Vanguard*, he aprendido mucho de la reina de los Visitantes en nuestro breve enlace mental. Según vuestro capitán, ahora estáis en el lugar equivocado. La cuestión es que los lugares no importan. Cambiar de lugar es fácil. Los Visitantes han perfeccionado el arte del viaje

subespacial. Puedo volver a mi... quiero decir, a su dimensión y abrir un túnel en vuestra nave de descenso para evacuaros.

[**Capitán Wayman**]: ¿Así de fácil? ¿Puedes ir y rescatarlos sin más?

[**Cautiva**]: No. Construir un túnel requerirá algunos materiales exóticos. Sin embargo, vuestra nave debería tener suficientes. Vuestros humanos también tendrán que construir un marcador en su nave para que yo sepa dónde emerger. Ah, y la nave de descenso se quedará atrás, naturalmente.



[**Capitán Wayman**]: ¡Ya habéis oído a Cautiva, equipo de exploración! Esto nos va a salir caro, pero creo que no hay mejor manera de traerlos de vuelta de una sola pieza. ¿Estáis dispuestos a intentarlo?

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Aceptar la ayuda de Cautiva e intentar construir un marcador en la nave:** Mueve 2 cartas de Descubrimiento cualesquiera de «Descubrimientos reunidos» a sus mazos correspondientes. Luego, lee la **Entrada 665**.
- » **Intentar obtener una muestra del microorganismo y buscar otra solución:** Marca una casilla de la **Entrada 925** y lee la **Entrada 624**.

ENTRADA 193

«El enfrentamiento con la gente de Dahl no fue nada fácil. Tenían mejores armas, estaban mejor entrenados y eran más numerosos. Aun así, nosotros teníamos más que perder. Resistimos y acabamos rechazándolos, aunque con un coste terrible».

- Por cada Tripulante disponible, tira un dado de Lesión. Si sacas 1  o 1 , retira a dicho Tripulante del juego. Los jugadores devuelven a los demás Tripulantes a sus Tripulantes disponibles.
- Si con esto ya no quedan Tripulantes disponibles, lee la **Entrada 810**. De lo contrario:

Marca las casillas **F** y **G** en la **Entrada 930**. Lee la **Entrada 403**.

ENTRADA 194

Diario personal

¡Hicieron falta cuatro intentos! ¡Cuatro! Perdimos tres sondas por un error de cálculo de nuestros queridos amigos de Ingeniería. Afortunadamente, la cuarta la enviamos nosotros, con un poco menos de chapuzas y buenas intenciones y un mucho de conocimiento científico. Esto, unido a todos los intentos anteriores, nos salió caro, pero creo que los resultados han merecido la pena.

Hemos conseguido una muestra de lo que hasta ahora era una sustancia teórica: el neutronio. Y tenemos una idea sobre cómo reproducir el proceso de producción. Sin embargo, presentaré una solicitud para que Ingeniería no se meta en esto. Cooperar por el bien común está muy bien, pero este descubrimiento ha sido nuestro.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

- Mueve la carta **A16** (*Blindaje de neutronio*) de «Modificaciones» (bandeja de cartas B) al sobre «A la espera...».




ENTRADA 195

La tarea era ardua y no estábamos avanzando. Absortos, no percibimos las pequeñas vibraciones del suelo. No pudimos escuchar el rugido que crecía lentamente en la distancia. De repente, un muro de patas y caparazones quitinosos se precipitó por el cañón como una avalancha, aplastando todo a su paso. ¡Bichos de las arenas! Ahora nos explicábamos por qué esta sonda alienígena parecía aplastada.

Cada Tripulante que esté en este Sector realiza de inmediato la siguiente prueba de dados, en el siguiente orden: Seguridad, Reconocimiento, Ciencia, Ingeniería.

Si se completan todas las pruebas de dados y no se activa el Resultado superior amarillo, sustituye la carta de tu Sector por la **P010**.

¡ESCAPA DE LOS BICHOS DE LAS ARENAS!

	Obtén 1  , sustituye el PDI de este Sector por la carta P074 y sigue con la partida; los demás Tripulantes no tiran.
	No ocurre nada.
	Sufre una Lesión de <i>Herida</i>

ENTRADA 196

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 21

Los zarcillos crecen en formas geométricas, parecidas a mandalas. Probablemente sirvan de sensores para toda la zona. Todo aquí está hecho principalmente de materia orgánica, por lo que podría ser un solo organismo gigante; es bastante inquietante pensar que un planeta pueda recelar de nuestra presencia. Pero esto es solo una teoría y espero no tener razón.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 3 Indicios de *Espécimen vivo*.

ENTRADA 197

Esta Misión no ha sido precisamente un gran éxito...

En el futuro, procura evitar riesgos innecesarios y también reducir el número de Lesiones. Prepara las tiradas con cuidado, planifícalas con antelación y usa estratégicamente las cartas de Sección. Las Lesiones graves harán que los Tripulantes pasen varias fases de Gestión de la nave en la *Enfermería*, y eso no solo ralentiza el desarrollo del personaje, sino que reduce también el número de Tripulantes disponibles.

Además, céntrate en obtener . Como con ellos puedes subir de escalafón a tus Tripulantes y adquirir datos de Sección adicionales, se trata de uno de los recursos más importantes que puedes conseguir durante una Exploración planetaria.

Lee la **Entrada 204**.

ENTRADA 198

¡Bien hecho!

No has sufrido demasiadas Lesiones y has reunido algunas fichas extra. Sin embargo, ten en cuenta que las Lesiones serán mucho más peligrosas en próximas Exploraciones planetarias. Procura evitarlas, ya que las Lesiones graves harán que los Tripulantes pasen bastante tiempo en la *Enfermería*, y eso no solo ralentiza el desarrollo del personaje, sino que reduce también el número de Tripulantes disponibles.

Además, aunque no pasa nada si no consigues todos los posibles que hay en un planeta, te recomendamos que te hagas con ellos siempre que tengas la oportunidad. Como te permiten subir de escalafón a tus Tripulantes y adquirir datos de Sección adicionales, se trata de uno de los recursos más importantes que puedes conseguir durante una Exploración planetaria.

Lee la **Entrada 204**.

ENTRADA 199

¡Impresionante!

¿Seguro que es la primera vez que juegas a *ISS Vanguard*? Has evitado las Lesiones y has reunido un montón de . Pero no te duermas en los laureles, ya que los próximos planetas irán siendo cada vez más difíciles. No bajes la guardia.

Lee la **Entrada 204**.

ENTRADA 200

[Equipo de exploración, agente 2]: ¿Estás consiguiendo algo? La corriente se va a cortar en breve...

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Quién iba a decir que manejar tecnología alienígena iba a ser difícil, eh? ¿Quieres encargarte tú?

[Equipo de exploración, agente 2]: Bueno, no. Es que...

[Consola alienígena]: BIEN-V-ENI-DO-S IN-V-ITA-DO-S.

[Equipo de exploración, agente 1]: Vale, ¡estoy dentro! Es una especie de mensaje de bienvenida con instrucciones y pictogramas... Hay palabras en chino, inglés y francés. Y esta parte... ni siquiera sé qué es esto.

[Equipo de exploración, agente 2]: Pero eso quiere decir que ¿nos habían estado escuchando? ¿Cómo puede ser? La Tierra está demasiado lejos para que incluso nuestras primeras transmisiones de radio de la historia hayan llegado aquí...

[Equipo de exploración, agente 1]: Esa es una pregunta que habrá que resolver más adelante. Ahora... ¿ves eso? Parece que la esfera puede abrirse. Querían que los visitantes entrasen.

[Equipo de exploración, agente 2]: ¿Para qué? No hay nada allí. Solo un viejo sistema hecho pedazos...

[Equipo de exploración, agente 1]: Debían de tener una razón. Déjame probar esto. Y esto.

*****Fuerte estruendo*****

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Nos oís, *Vanguard*? ¡Estamos abriendo las puertas!

*****Vitores*****

[Capitán Wayman]: Os recibimos, equipo de exploración. ¡Excelente trabajo! Vemos como una sección entera de la esfera, de varios cientos de kilómetros, se desplaza lentamente. Deberíamos poder dirigirnos hacia la abertura. ¡Buen trabajo, equipo de exploración! La nave de rescate está en camino. Nos vemos dentro.

[Comunicaciones, cabo Iweala]: Capitán... estamos recibiendo una transmisión desde dentro de la esfera.

¡Enhorabuena! ¡Has completado tu primera Exploración planetaria!

Usa el código QR o el siguiente enlace para ver el vídeo de introducción de tu campaña de *ISS Vanguard*:



<https://www.youtube.com/watch?v=aFJuArmS5y8>

Abre el libro de Mapas de sistemas y marca el sistema *Ojo del vacío* (página 2) con el marcapáginas de Sistema actual.

Mueve la carta **R02** (*Analizar el mensaje*) de «Proyectos de investigación» (bandeja de cartas B) al sobre «A la espera...».

Si estás jugando el Tutorial, sigue leyendo. De lo contrario, lee la **Entrada 191**.

Tutorial

Coge la primera carta del mazo de Tutorial **A** (carta de Proyecto de investigación **R01**) y ponla dentro del sobre «A la espera...».

Tu tripulación está regresando a la *ISS Vanguard* y estás a punto de aprender las reglas del segundo ciclo de juego principal: ¡la Gestión de la nave!

Pero antes, ¡vamos a ver lo bien que te ha ido en el Tutorial!

Si tienes el Descubrimiento único **1**, obtén 1 .

- Cuenta tus .
- Resta 1 del total por cada Tripulante que tenga una Lesión (pero no quites las fichas de en sí).

– Si el resultado total es **0-1**, lee la **Entrada 197**.

– Si el resultado total es **2-3**, lee la **Entrada 198**.

– Si el resultado total es **4 o más**, lee la **Entrada 199**.

ENTRADA 201

[Equipo de exploración]: Hecho. Estamos a salvo... O al menos de este monstruo.

[Comunicaciones]: Me alegra oírlo, equipo de exploración. Coged lo que podáis y volved a la nave.

[Equipo de exploración]: ¿Qué pasa con nuestra misión original?

[Comunicaciones]: Si os sentís capaces, tenéis permiso para continuar, pero ya habéis hecho bastante.

Obtén 2 Indicios de *Flora insólita* y el Descubrimiento único **7**. Sustituye el PDI del Sector donde está el *Matorral carnívoro* por la carta **P136**.

Descarta la figura del *Matorral carnívoro* y su carta de Amenaza.

Si quieres, puedes descartar tu carta de Misión actual y centrarte en volver a la nave de descenso.

ENTRADA 202

Experimentación en tejidos vegetales con base MS número 3

Tras una determinada exposición a las vibraciones, el tejido se contrae rápidamente. Si la muestra formase parte de una planta, esta se encogería de inmediato para proteger sus zonas vulnerables.

Mueve una vez cada *Brote* que aún esté en el tablero de Planeta:

1. Del Sector **7** a la caja (descártalo del juego).
2. De los Sectores **3** y **5** al Sector **7**.
3. Del Sector **8** al **5** y del Sector **1** al **3**.

A continuación, reinicia el medidor de Tiempo de la carta de Misión.

ENTRADA 203

- Retira del juego la carta **L4 (Tormenterna)**: ¡ya no podrás aterrizar en este planeta!
- Pon el tablero de la Nave de descenso básica junto al tablero de Planeta y pon todos los Descubrimientos de los tableros de Tripulación, así como la carta de Ascenso de escalafón, en los espacios indicados de la nave de descenso.

Lee la **Entrada 440**.

ENTRADA 204

[**Piloto de Reconocimiento, Búsqueda y Salvamento, sargento Márquez**]: *¿Vanguard?* Nos acercamos al muelle de estribor. Tiempo estimado de llegada: cinco minutos. Todos los sistemas operativos.

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Entendido. ¿Cómo va el paquete?

[**Equipo de exploración, agente 1**]: El paquete está bien, aunque tiene hambre y necesita una ducha. Chicos, os lo tomasteis con demasiada calma.

[**Piloto de RBS, sargento Márquez**]: No fuimos nosotros los que estrellamos nuestra nave de descenso...

[**Equipo de exploración, agente 2**]: ¡Eh! ¡Que nos dispararon!

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Basta de bromas. Nos alegramos mucho de teneros de vuelta de una pieza, equipo de exploración. Es la primera vez que una nave regresa de un objeto extraterrestre. Por favor, seguid cuidadosamente todos los procedimientos de embarque. Después de la descontaminación y de que deis vuestro informe en el hangar, venid por el pasillo verde hasta la enfermería. El equipo de seguridad inspeccionará y clasificará todos vuestros descubrimientos mientras os hacen un chequeo.

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Por supuesto. Conocemos el procedimiento, *Vanguard*. Llévame ya a esa ducha.

Si no obtuviste el Descubrimiento único **1** durante la Exploración planetaria, obténlo ahora y ponlo en el espacio de «Descubrimientos encontrados» indicado en el borde superior del tablero de Planeta.

Nota: Si estás obteniendo esto ahora es solo porque estás en un Tutorial. Durante la campaña, no se te regalarán las cosas que te pierdas: ¡examina a fondo cada planeta para encontrarlo todo!

Sigue leyendo las instrucciones del apartado «Recoger tras el Tutorial» en la página **24** del reglamento.

ENTRADA 205

Informe de la Sección de Ciencia

La muestra analizada es probablemente un fragmento de un objeto astronómico sobre el cual solo habíamos teorizado: una enana negra. Si pudiéramos confirmarlo, sería una prueba de que las estrellas muertas podrían enfriarse lo suficiente como para igualar la temperatura de la radiación de fondo de microondas. Es un descubrimiento importante para los astrónomos, pero de poca relevancia para nuestra misión.

Intentaremos responder a otras preguntas. ¿Cómo acabó este fragmento en este sistema planetario? ¿Por qué solo hay una parte? ¿Dónde está el resto de la enana negra?

Suponemos que se debe a que hubo una colisión entre la enana negra y un objeto de tamaño comparable, pero no tenemos ninguna prueba que respalde esta teoría.

Además, la supuesta enana negra está hecha de materiales raros y podría ser explotada con seguridad. Si excluimos los rayos cósmicos, no hay radiación en el objeto.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1

Puedes asignar a 1 Tripulante de Escalafón 2 o 3 para obtener 1 Descubrimiento de *Mineral* y ponerlo en «Descubrimientos reunidos».

ENTRADA 206

Diario de exploración 14/74-B

Una exploración más profunda de este subsector ha confirmado que, de hecho, nos hemos topado con una fábrica de armamento. Varias cadenas de montaje parecen haberse detenido a mitad del trabajo, creando una especie de cápsula del tiempo que nos permite asomarnos a todo el proceso. Lo que antes considerábamos el efecto de los daños sufridos, ahora ha quedado al descubierto: toda la zona carece de medidas de seguridad. Esto ha disparado las teorías sobre

que usaban mano de obra esclava. Hemos descartado que estuviera totalmente automatizada porque encontramos un par de salas que parecían ser una especie de dormitorios.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P324**.

ENTRADA 207

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 2 . Mueve la carta **A15 (Sistema de alerta)** de «Modificaciones» (bandeja de cartas B) al sobre «A la espera...».

Luego puedes asignar a 3 Tripulantes para obtener 1 .

ENTRADA 208

[**Comunicaciones, cabo Coetz**]: Recordad: no estáis aquí para investigar, sino para reunir combustible para...

[**Equipo de exploración**]: El hielo se está resublimando en nuestro casco; con su peso añadido, tendremos dificultades para maniobrar.

[**Comunicaciones, cabo Coetz**]: Bueno, nada que no supierais antes. Sed fuertes.

[**Equipo de exploración**]: ¡A través de esta maldita nieve es difícil saber lo que estamos viendo!

Si tu nave de descenso tiene al menos 4 , 4 y 5 , lee la **Entrada 214**. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro y aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso», lee la **Entrada 214**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

	Pedrisco	Elige una opción: » Asegurar la nave de descenso Si es 4 o más , cada Tripulante . De lo contrario , cada Tripulante sufre una Lesión de <i>Herida</i> . » Exponer la nave de descenso Si es 4 o más , mueve 1 Modificación que elijas al sobre «A la espera...». De lo contrario , abre el Registro de la nave por la página 19 (hoja de bolsillos del <i>Hangar</i>) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
	Hielo sobre la nave de descenso	Retirar hielo Pierde 5 – Suministros O BIEN cada Tripulante .
	Fuerte nevada	Elige una opción: » Evitar Cada Tripulante 4 – . » Cruzar volando Si es 2 o más , 1 Tripulante que elijas sufre una Lesión de <i>Agotamiento</i> . De lo contrario , cada Tripulante sufre una Lesión de <i>Agotamiento</i> .
	Condiciones normales	Seguir volando Si es 4 o más , avanza 1 vez el marcador del medidor de Aterrizaje.

ENTRADA 209

Cartas desde el infierno de Escher

Me cuelo entre las pesadas y viscosas cortinas y salgo a tierra firme. ¿Quién iba a pensar que llegaría a alegrarme por estar en un páramo rocoso? Por fin no me duelen los ojos cuando miro a mi alrededor. El vértigo ha desaparecido.

Entonces, miro hacia arriba y veo el mismo horizonte imposible y el bucle sin fin que acabo de dejar. Vuelvo a mirarme los pies. Es hora de levantar un refugio. Ya pensaré en nuestra misión más tarde.

- Pon la carta **P374** en el Sector **4**.
- Pon a todos los Tripulantes en el Sector **4**.
- Descarta la carta de Misión **M170**. Busca las cartas de Misión **M171** y **M172** y ponlas en los espacios de Misión del tablero de Planeta.
- Obtén el Descubrimiento único **18**.
- Descarta las cartas de PDI de los Sectores **1, 2 y 3**.
- Descarta la carta de Condición global actual.
- Busca las 3 Condiciones globales **G29**, barájalas y ponlas en una pila bocarriba en el espacio de Condiciones globales del tablero de Planeta.
- Busca las 3 cartas de PDI **P382**, barájalas y ponlas bocarriba en el Sector **2**.
- Busca las 3 cartas de PDI **P383**, barájalas y ponlas bocarriba en el Sector **3**.
- Busca las 3 cartas de PDI **P384**, barájalas y ponlas bocarriba en el Sector **1**.
- Pon la carta de Amenaza del *Visitante extático* junto al tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Visitante extático* en el Sector **7**.

A continuación, ve a la **Entrada 85** y marca la casilla junto a la letra **A** sin leer la Entrada en sí.

ENTRADA 210

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Vanguard? Aquí el agente uno del equipo de exploración. Mis sensores detectan alguna clase de actividad electromagnética entre los escombros. Intentaré llegar.

[Comunicaciones, sargento Nahy]: Tened cuidado, equipo de exploración. Este planeta se parece demasiado a un campo de batalla. Es posible que os encontréis peligros y...

[Equipo de exploración, agente 1]: Entendido. Es solo un pequeño fragmento de una especie de carcasa metálica magnetizada. Nada demasiado emocionante.

[Comunicaciones, sargento Nahy]: Sintonizaremos vuestros sensores con la señal magnética de este fragmento. Esto debería ayudaros a encontrar otras piezas similares.

[Equipo de exploración, agente 1]: Entendido, Vanguard.

Obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena*.

Los Indicios son pequeñas pistas, como piezas de tecnología extraterrestre, muestras biológicas o incluso las huellas de una criatura alienígena.

Si reúnes suficientes, se te recompensará con importantes Descubrimientos de los mazos de Descubrimiento que podrás llevarte a la ISS Vanguard.

- «Obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena*» significa que debes sacar 1 Indicio al azar de la bolsa de Indicios y ponerlo encima del mazo de Descubrimientos de *Tecnología alienígena*.
- Cuando los Indicios de un mazo de Descubrimiento alcancen un valor total de 3, descarta todos los Indicios que hay sobre el mazo, roba la primera carta de Descubrimiento y ponla en el espacio correspondiente debajo de tu nave de descenso.
 - Cada nave de descenso tiene un número máximo distinto de Descubrimientos que puede contener. Cuando termines tu Exploración planetaria, debes descartar Descubrimientos hasta tener el número impreso en el tablero de Nave de descenso.
- Algunos Indicios también tienen efectos especiales de un solo uso. Tienes más información en la sección de «Indicios» del Capítulo III del reglamento.
- Fíjate en que la Condición global de este planeta te permite reunir más Indicios. Cuando compruebes las Combinaciones de dados que puedes aplicar en tu tirada, ten en cuenta también las de la carta de Condición global. ¡Afectan a todas las tiradas del planeta!

Sustituye la carta de tu Sector por la carta **P110**.

Lee la **Entrada 211**.

ENTRADA 211

[Comunicaciones, sargento Nahy]: Equipo de exploración, responded. Tenemos algo para enseñaros que os interesa.

[Equipo de exploración, agente 1]: Afirmativo, Vanguard. Os oímos.

[Comunicaciones, sargento Nahy]: Nuestra IA analizó los datos que recogisteis mientras explorabais estas ruinas. Parece que una civilización avanzada habitaba este planeta. Sin embargo, vuestra zona actual estuvo sometida a temperaturas extremas, dañando irremediabilmente a la mayoría de los artefactos.

[Equipo de exploración, agente 1]: Decidnos algo que no sepamos, Vanguard. Las rocas de aquí se derritieron como si fueran de mantequilla.

[Comunicaciones, sargento Nahy]: La cuestión es que no muy lejos de vuestra posición hay un grupo de estructuras subterráneas. Tal vez refugios de algún tipo. Si lo que queréis es encontrar algo más que piezas de tecnología carbonizadas, la IA sugiere que vayáis allí. Pero...

[Equipo de exploración, agente 2]: Siempre hay un «pero», ¿no?

[Comunicaciones, sargento Nahy]: Bueno, nuestros asesores militares no están de acuerdo con la IA. Nos advirtieron que el cristal tenía algo que ver con la muerte de este planeta y dicen que debemos investigar uno de los brazos cristalinos antes de hacer nada más.

[Equipo de exploración, agente 1]: Entendido. Nosotros nos encargamos, Vanguard.

- Busca la carta de Misión **M23**.
- Ponla bocarriba en un espacio vacío del lado derecho del tablero de Planeta y léela.
- Ahora tienes 2 Misiones, una marcada como «Opcional».
- No es necesario que completes ninguna Misión «Opcional» para que la exploración tenga éxito, pero a menudo te dan beneficios o permiten experimentar eventos y lugares que no verías de otra manera.

ENTRADA 212

Informe del equipo de exploración PF18-2

Descubrimos indicios de algún bioma antiguo y muerto, más antiguo y diferente de lo que vemos ahora en el planeta, pero no pudimos explorarlo. El huracán atravesaba los cañones, amenazando con hacer jirones nuestros trajes con fragmentos de vidrio. Deberíamos volver a visitar este lugar cuando estemos mejor preparados o cuando los vientos cambien de dirección; las estructuras apenas visibles se parecían a árboles, lo que a menudo es señal de vida.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 3 Indicios de *Flora insólita*.

ENTRADA 213

Diario personal, agente del equipo de exploración S-017

Me acerqué lentamente a la puerta, sin salir aún de mi asombro. Era una imprudencia, lo sé, pero no podía apartar los ojos de la runa brillante del centro. ¡A pesar de las incontables eras que habían debido transcurrir, seguía habiendo una fuente de energía totalmente operativa! Fui a tocar la puerta, pero, afortunadamente, me detuve. ¿En qué estaba pensando? ¿Cómo se me ocurre tocar un dispositivo alienígena sin tomar precauciones? Recobré la compostura y empecé a planear cómo analizar la máquina.

ENTRADA 214

Prueba C: Una nota escrita a mano por el tripulante 71

Algo acecha detrás de la cortina de nieve, esperando para cortarnos el cuello... mis amigos ignoran mis advertencias, ¡inecios!

Abre la Planetopedia por las páginas **16 y 17** (*Bola de Golf*).

Pon la carta de Amenaza del *Superdepredador* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.

Pon la figura del *Superdepredador* junto a su carta de Amenaza; aún no está en el tablero de Planeta.

El *Superdepredador* se activa: lee su carta de Amenaza y aplica sus reglas cuando sea necesario.

Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 215

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: Manos a la obra. Para conocer su historia necesitaremos primero...

[Agente 2]: Sí, sí... No hay tiempo que perder en este horno. ¡Traed todo lo que ya hemos encontrado!

Elige una opción:

- » **Estudiar la fisiología de los anteriores propietarios de este pecio** (requiere 1 Descubrimiento de *Espécimen vivo*): Pon 1 Descubrimiento de *Espécimen vivo* del tablero de Nave de descenso debajo de su mazo correspondiente. Pon 1 marcador en el Sector **4** (representa cuánto has avanzado para revelar la verdad sobre el pecio).










- » **Probar los circuitos y la maquinaria** (requiere 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena*): Pon 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena* del tablero de Nave de descenso debajo de su mazo correspondiente. Pon 1 marcador en el Sector **5** (representa cuánto has avanzado para revelar la verdad sobre el pecio).
- » **Examinar otras muestras:** Obtén 2 Indicios de *Microorganismo*.

ENTRADA 216

«Nuestra llamada a las armas llegó a todos los rincones de la nave, encontrando siempre a gente dispuesta a responder. La mayoría de la tripulación se puso de nuestro lado, incluidos algunos de los principales lugartenientes de Dahl. Sin embargo, ella seguía sin rendirse. De hecho, reunió a todos los que aún le eran leales y asaltó el puente menos de media hora después de nuestra incursión».

Los jugadores realizan una prueba especial usando sus dados y Tripulantes. Los dados usados en ella no estarán disponibles para ninguna otra prueba. Los Tripulantes que participen en esta prueba de dados podrían morir. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar varias pruebas más en esta parte de la historia.

Sigue los siguientes pasos:


- En primer lugar, todos los jugadores deciden cuántos de sus dados de Sección quieren lanzar.
- A continuación, todos los jugadores eligen cualquier número de Tripulantes disponibles de su mano con Capacidades de conversión de ,  o  y los añaden a la Reserva de tirada.
- Cuenta el número de resultados de , ,  o  de la Reserva de tirada. A continuación, añade 1 punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada. Necesitas **10 puntos o más** para pasar esta prueba. Los jugadores pueden tirar más dados y asignar más Tripulantes hasta que estén satisfechos con el resultado.
- Retira del juego todos los dados de la Reserva de tirada. Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión. Si sacas 1  o 1 , retira a dicho Tripulante del juego. Los jugadores devuelven a los demás Tripulantes a sus Tripulantes disponibles.
- Si con esto ya no quedan Tripulantes disponibles, lee la **Entrada 810**. De lo contrario:

Si tienes **9 puntos o menos**, lee la **Entrada 176**.

Si tienes **10 puntos o más**, lee la **Entrada 403**.

ENTRADA 217

¡No funciona! La estatua libera una potente descarga magnética y se desmorona.


Tu Tripulante y todos los Tripulantes que te hayan apoyado tiran  dos veces cada uno.

ENTRADA 218

Informe de exploración de las «Lunas Gemelas» de Iota Pegasi C

Las ruinas están vacías, solo encontramos muros y techos desmoronados. Todo está hecho de una especie de hormigón, regolito mezclado con polímeros artificiales.

Sin embargo, nos encontramos con algo interesante. Uno de los dispositivos fue probablemente fabricado por una especie diferente, ya que su tecnología y su estética son muy diferentes de todo lo que hay aquí. Podemos intentar extraerlo, pero nos llevará mucho tiempo y esfuerzo.

Puedes descartar 1  para marcar esta casilla si no está marcada y resolver su texto:

Mueve la carta **E13** (*Sistema de contención móvil*) de «Equipo no disponible» a «Armería».

ENTRADA 219

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: Estoy temblando.

[Agente 2]: Yo también estoy al borde del colapso. Este terreno inestable me está castigando las rótulas.

[Agente 1]: Yo lo decía por la emoción. Y el miedo, probablemente.

[Agente 2]: Ah. Claro.

[Agente 3]: Tenemos un problema. ¿Por qué hay tantos?

[Agente 2]: ¡Oye! Que nos están apuntando con sus armas.

[Agente 1]: ¡Cállate! Mantén la calma y no hagas movimientos bruscos

Lee la **Entrada 226**.

ENTRADA 220

Si estás en *Alcrebite*, lee la **Entrada 221**.

Si estás en *Fósforo*, lee la **Entrada 213**.

ENTRADA 221

[Equipo de exploración]: ¿...escucháis? Estamos... [interferencias]

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Repetid, agente uno. Estamos perdiendo vuestra señal.

[Equipo de exploración]: Hemos vuelto al interior de la montaña. La erupción reciente ha desenterrado algo. Hemos encontrado... [interferencias]... También hay una especie de sonda incrustada en la gran laguna de magma. La extracción sería posible pero arriesgada. Por favor, decidnos qué deberíamos hacer.

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Vosotros decidís, agente uno. El departamento de xenología se muere por echarle el guante, pero si os parece demasiado arriesgado...

[Equipo de exploración]: [Interferencias]

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 Descubrimiento único.

Pon la carta **P166** en este Sector.

ENTRADA 222

HR 5730 B - Operación 22/32


Enviamos naves de exploración no tripuladas a la superficie. Todo el proceso de recolección se desarrolló según el plan, no ocurrió nada inesperado. Cuando las células de energía estuvieron completamente cargadas, las naves regresaron.

Entonces, sonó una alarma y todo el hangar quedó bloqueado: contaminación.

La gente se escondió dentro de las cámaras de salvamento y los que no llegaron a tiempo empezaron a ponerse sus exotrajes frenéticamente. Así terminó nuestra tarea, ya que los departamentos de Seguridad y Ciencia nos relevaron.

Más tarde, supimos que ese mundo supuestamente muerto estaba habitado por microorganismos que se alimentaban del regolito. Las personas infectadas durante el incidente mostraron síntomas de gripe común y un aumento de las capacidades físicas y mentales. Ahora mismo, los de Ciencia están trabajando en cómo utilizar este efecto en nuestro beneficio.

Cada Sección pone a un Tripulante en «Tripulantes descansando», a menos que sea su último Tripulante disponible. Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Mueve la carta **E46** (*Actuador orgánico*) de «Equipo no disponible» a «Armería» y obtén 2 .

ENTRADA 223

Diario personal

Ese planeta fue un infierno absoluto. ¿Quién iba a pensar que recoger agua en un mundo cubierto de hielo resultaría tan difícil? ¿Quién iba a imaginar que un monstruo camuflado nos esperaba allí para hacernos pedazos?

Entiendo que las fuentes de combustible son esenciales, pero espero que no me toque a mí de nuevo ir a por ellas.

Lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 224

[Equipo de exploración]: ¿Me oís? ¡Hemos vuelto a la superficie!

[Comunicaciones]: Genial. Al final la conexión no era tan mala cuando estabais bajo tierra, nunca perdimos vuestra señal de vídeo. Hemos visto la mayor parte de vuestro viaje.

[Equipo de exploración]: Esperamos que hayáis disfrutado del espectáculo, *Vanguard*.

- Pon la nave de descenso en el Sector **1**; vuelve a estar activa.
- Si quieres, puedes terminar la Exploración planetaria ahora: pon a todos los Tripulantes en el Sector de la nave de descenso y lee la **Entrada 223**. De lo contrario, sigue leyendo.
- Descarta todas las fichas de Equipo de misión del tablero de Planeta; podrás ponerlas de nuevo usando sus cartas de Equipo. Si descartas el P.E.T. de esta manera, devuelve el dado a los Dados gastados de su propietario.
- Descarta la primera carta de cada Sector para revelar los PDI de debajo.

- Dale la vuelta a la carta *Reunión de depredadores* para ponerla por el lado del *Superdepredador* (si ya está por esa cara, no ocurre nada). Descarta la figura del *Superdepredador* si está en el tablero.
- Devuelve al *Kurma* y su carta de Amenaza a la caja de juego.
- Descarta la carta de Condición global actual.

ENTRADA 225

Cartas desde el infierno de Escher

El espacio... ¿Ondula? Ni siquiera tengo claro lo que ven mis ojos... La caverna es una gruta, pero también un lugar (o lugares) distinto. Sea como sea, lo que veo la mayor parte del tiempo es una caverna de basalto. Siento que cualquier influencia de otras dimensiones en la zona destruiría la ilusión (o la naturaleza real de este lugar).

Si el PDI del Sector **2** es la **fisura P382** (*Ventanas dimensionales*), lee la **Entrada 229**.

De lo contrario, lee la **Entrada 231**.

ENTRADA 226

Cartas desde el infierno de Escher

Las criaturas con tentáculos me tienen a punta de pistola.

Su espantoso aspecto no me ayuda a mantener la calma. Intento olvidarme del arma escondida en la funda de mi pierna, para no tener la tentación de intentar sacarla.

«Son amistosos», me digo intentando convencerme.

«Incluso llevan el mismo símbolo que nuestra expedición, ¿verdad? Ese símbolo tan extravagante se parece mucho a la silueta de la *Vanguard*. Pero probablemente signifique algo totalmente diferente para ellos».

Sigo con vida; no hacen ningún movimiento. Uno de nosotros da un paso adelante e intenta comunicarse: imágenes, sonidos, gestos.

Por desgracia, de entre todas las posibilidades, eligen el tacto y extienden sus tentáculos hacia nosotros.

«Yo dejaré que me toquen», digo. ¿Por qué lo hice? «No te preocupes, yo me encargo».

Expongo mi mano. La despresurización de mi traje y la sensación de la extraña atmósfera en mi piel son puro dolor. En comparación, el roce de la extremidad del Visitante es placentero; es como si mi mano estuviera sumergida en agua fresca y un bálsamo de hierbas. Y de repente, lo sé (o mejor dicho, lo siento): no tienen malas intenciones, pero estamos en un lugar en el que no deberíamos estar. Su madre no nos dio permiso para venir. Quiere conocernos. Tenemos que confiar en ellos.

El Visitante señala una estructura carnosa y blanca que emerge del suelo a mi lado. Va allí y la protuberancia perfora su piel; luego se retrae. El Visitante la señala de nuevo. ¿Quiere que yo...?

Elige un Tripulante para conectarlo a la protuberancia. No sabes lo que va a pasar, ¡puede que incluso muera! Si no quieres elegir, puedes terminar esta Entrada y poner a todos los Tripulantes del Sector **8** en el Sector **6**. Si decides elegir a un Tripulante, lee la **Entrada 228** (si eliges esta opción terminará tu Exploración planetaria y no podrás volver al *Mundo de los Visitantes*).

ENTRADA 227

[**Equipo de exploración 1**]: ¿Me escucháis? Ahora estoy bajo la superficie de la esfera. Parece que los paneles de camuflaje se apoyan en una delicada malla de carbono, con espacios lo bastante grandes como para colarse por ellos.

[**Equipo de exploración 2**]: Bien. Podemos aprovecharlos para meternos en las grietas y los recovecos.

[**Equipo de exploración 1**]: Me pregunto cuánta profundidad tendrá...

[**Equipo de exploración 2**]: No pierdas de vista tu misión. Primero tenemos que reagruparnos.

[**Equipo de exploración 1**]: Entendido.

Pon el PDI **P109** bocarriba en este Sector.

Si estás jugando el Tutorial, lee el recuadro del Tutorial que aparece a continuación. De lo contrario, sigue con la partida.

Tutorial

Como puedes ver, este Sector parece un callejón sin salida. La única Ruta alternativa conecta este Sector con el **6**, pero por desgracia la flecha direccional indica que solo puedes Viajar del Sector **6** al Sector **5**, no al revés.

El turno de Amir ha terminado, pero antes de continuar, dedica unos segundos a observar dos características interesantes de la carta que acabas de revelar:

- La Acción especial tiene el icono del dado de Peligro junto a su nombre. Esto significa que, cuando realizas esta Acción especial, debes tirar un dado de Peligro junto con tus otros dados y resolver su resultado antes de resolver el resto de la tirada.
- El Efecto especial (entre el nombre de la acción y las filas de Resultado) te indica que resuelvas el Resultado rojo si sacas al menos un Accidente. Este es un Efecto especial inmediato y se explica más adelante en el reglamento.

Sigue leyendo las instrucciones del apartado «Fin del turno de Amir» en la página **18** del reglamento.

ENTRADA 228

Clasificado: Nota manuscrita del tripulante 395 para el capitán Wayman

Soy consciente de las falsas acusaciones que se han lanzado contra mí. Sé que el equipo de seguridad te instó a revocar mi acceso a todos los sistemas de la nave y a cambiar mi cargo a bordo de la *Vanguard*. Sé lo que me llaman a mis espaldas. ¿Cautiva de los Visitantes? ¡Bah! Esa palabra suena tan hueca como el espacio más allá de los espacios o los sacos de alimentación de una cría. ¡No he cambiado! Sigo conservando mi humanidad. ¡La Madre de los Visitantes no me ha «lavado el cerebro»! Es nuestra generosa amiga. Me Nos permitió escanear todos los monolitos. Sabe que no ~~sois~~ somos una amenaza. Solo quiere que ~~derrotéis~~ derrotemos a los que ponen en peligro a sus hijos: la plaga cristalina, los Expugnadores y cualquier cosa de la que los Constructores pudieran estar huyendo. ¡Déjame volver a mis antiguos cometidos a bordo de la *Vanguard*! ¡No me dejes de lado solo porque haya contemplado una mente alienígena! ¡Sigo conservando mi humanidad!

- Descarta todas las cartas de Misión.
- Saca al Tripulante elegido de la funda de Escalafón y retira su carta de Tripulante del juego: nadie en la *Vanguard* va a confiarle ninguna tarea importante.
- Marca la casilla **B** en la **Entrada 910**.
- Añade la carta de Situación **S18** (*Locura*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.
- Devuelve los Descubrimientos únicos **35** y **38** a «Descubrimientos únicos».
- Retira del juego la carta **L6**.
- Abre el Registro de la nave por la página **3** (hoja de bolsillos del *Puente*) y retira del juego la Mejora del puente **B04** (*Portal de los Visitantes*). Después, si el Objetivo secundario **O18** (*Al otro lado*) está en un bolsillo, retíralo del juego.
- Mueve la carta de Nivel tecnológico 5 de «Cartas de Puente» al sobre «A la espera...».
- Lee la **Entrada 56**.

ENTRADA 229

Si el PDI del Sector **1** es la **fisura P384** (*Puesto avanzado subacuático*), lee la **Entrada 233**.

De lo contrario, no ocurre nada.

ENTRADA 230


Informe del equipo de exploración 1/H

La sala que mencionaron en Comunicaciones estaba en el centro de la red de conductos técnicos. Era enorme, una catedral en penumbra de silenciosa tecnología alienígena. Aunque los innumerables dispositivos y consolas estaban todos fabricados con el mismo material, sus tamaños e interfaces eran desconcertantemente variados. Sin embargo, tenían una cosa en común: todos eran inoperables.

Hemos reunido algunas piezas de tecnología alienígena y hemos decidido buscar la manera de activarlas.

Si la casilla de abajo no está marcada, obtén el Descubrimiento único **1** y luego marca la casilla.

Para obtener el Descubrimiento único **1**, si la carta está todavía en el espacio de Descubrimiento único, revélala y ponla en el espacio indicado de «Descubrimientos encontrados» encima del tablero de Planeta.

Si ya lo habías obtenido antes en el Tutorial, en vez de eso obtén **1**  (como aparece impreso en el espacio de Descubrimiento único).

Obtén el Descubrimiento único **1**.

ENTRADA 231

Si el PDI del Sector 3 es la **fisura P383** (*Plantación exterior*), lee la **Entrada 233**.

De lo contrario, no ocurre nada.

ENTRADA 232

Informe de exploración de las «Lunas Gemelas» de Iota Pegasi C

Aterrizamos en la superficie cerca de la colosal estructura que conducía hacia la otra luna. El suelo está cubierto por grietas, que son más profundas e irregulares cuanto más cerca están de la zona de anclaje.

Estamos rodeados de ruinas. Lo primero que hicimos fue buscar cualquier tipo de flora o fauna, pero no hay ni un solo rastro de materia orgánica.

Instalamos un puesto avanzado improvisado junto a la nave de descenso y esperamos nuevas órdenes.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción:

- » **Examinar el puente que conecta las dos lunas:** Lee la **Entrada 236**.
- » **Examinar los edificios en ruinas:** Lee la **Entrada 218**.

ENTRADA 233

Cartas desde el infierno de Escher

Doy un paso atrás y caigo al suelo; no es duro como debería ser, sino elástico y pegajoso. La zona es mayoritariamente orgánica y vuelvo a ver las puertas membranosas. Están bien cerradas y reaccionan a mis movimientos o cualquier cambio en el aire.

Sustituye el PDI del Sector 6 por la carta **P380**.

ENTRADA 234

Comprueba cuántos *Brotos* hay en la carta de Misión:

- **2:** Lee la **Entrada 242**.
- **1:** Lee la **Entrada 253**.
- **0:** Lee la **Entrada 264**.

ENTRADA 235

Informe del equipo de exploración 094/F

La zona que confundimos con un bosque es, en realidad, algo relacionado con la cultura de los ácaros de los montículos u otra especie que aún no hemos encontrado. Aunque sabemos que los huesos no pertenecen a los ácaros de los montículos, ya que estos solo poseen un exoesqueleto, no podemos dilucidar su origen.

La ausencia de otros restos que no sean huesos pulidos indica que probablemente no se trate de un cementerio, sino más bien de algún tipo de obra artística o de un lugar ceremonial. Si es así, no queremos perturbarlo demasiado antes de que podamos entenderlo mejor. Solo queremos recoger algunas muestras.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 2 Indicios de *Espécimen vivo* y 1 .

ENTRADA 236

Informe de exploración de las «Lunas Gemelas» de Iota Pegasi C

El puente estaba construido con muchas aleaciones diferentes, pero la forma en que las habían usado no tenía ningún sentido para nosotros. Las vigas, hechas de aleaciones más blandas, estaban todas dobladas. El duro y frágil revestimiento estaba agrietado y astillado... No estamos seguros de cómo se mantiene de una pieza. Además, a pesar de nuestros esfuerzos, no descubrimos cuál era el propósito del puente. No parecía facilitar el proceso de transporte entre las dos lunas.

Puedes descartar 1  para obtener 1 .

ENTRADA 237

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 74

El tejido nervioso está conectado a casi todas las zonas a las que podemos acceder, pero la mayoría de sus filamentos se dirigen hacia el sector próximo al grupo de monolitos, a una especie de nexo en el que las neuronas procedentes de diferentes puntos se entrelazan.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

ENTRADA 238

[**Equipo de exploración**]: ¡Alucina!

[**Comunicaciones**]: ¿Qué está pasando, gente?

[**Equipo de exploración**]: Nada, en realidad. Es solo la vegetación... Deberíais verla. Es realmente impresionante.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P140**.

ENTRADA 239

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 14

No puedo comprender cómo una puerta puede llevar a lugares diferentes cada vez que la abro (por no mencionar que uso la palabra «puerta» solo porque no se me ocurre nada mejor para esas cortinas membranosas). Además, esta zona es mucho más estable y acogedora que otras. Creo que podemos usarla para escapar del bucle de alguna manera.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto.

Obtén 2 Indicios de *Espécimen vivo*.

ENTRADA 240

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-427

A las criaturas desconocidas del pasado lejano de este mundo remoto: os saludo.

Cuando nuestro equipo empezó a abrir la capa interior de la cúpula, esperábamos un sinfín de cosas: un arca, un archivo, una cámara acorazada; algo creado por la gente de este mundo para transmitir su legado tras el apocalipsis. Una vez más, nos equivocamos.

En su interior, encerrado en una nanoespuma de carbono protectora, había un objeto tan antiguo como este planeta, un monolito anterior a esta civilización en millones de años.

Con su último esfuerzo agonizante, estas criaturas protegieron un artefacto de una época aún más antigua, como si se hubieran resignado a la idea de que toda su historia y cultura, e incluso sus propias vidas, eran menos importantes que esta reliquia agrietada.

Sigo preguntándome si los humanos serían capaces de tal sacrificio.


El objeto que protegieron tiene un claro parecido con la arquitectura del Ojo del vacío. No hay duda de que los Constructores que crearon el Ojo y nuestro mapa estelar también dejaron esta piedra cuando extendieron la vida hasta este planeta. ¿Qué significa para nosotros? ¿Habrá otros monolitos como este en otros planetas? ¿Hubo uno en la Tierra?

Los lados del monolito contienen un código que aún no hemos descifrado, pero en la parte superior encontramos un gran símbolo, extraño, pero familiar. Un glifo que parece simbolizar la ascensión, subir a otro lugar, con varios puntos pequeños dispersos en su base. Esta última pieza del rompecabezas nos ayudó a entender algunos descubrimientos extraños en este planeta. La primera especie que evolucionó aquí ayudó a ascender a muchas otras especies a través de la ingeniería genética y las modificaciones biónicas, algo que nunca se les habría pasado por la cabeza a los humanos en la Tierra.

Tendremos mucho tiempo para reflexionar y estudiar el monolito en nuestro viaje al siguiente mundo.

Esperemos que esta vez encontremos algo más que cenizas.

¡Enhorabuena! ¡Has completado la Misión!

- Descarta la carta de Misión **M22**.
- Mueve el Proyecto de investigación **R06** (*Hito de los Constructores*) de «Proyectos de investigación» al sobre «A la espera...».
- Mueve el Objetivo **O02** (*Un mensaje de eones*) de «Cartas de Puente» al sobre «A la espera...».
- En muchos planetas, debes volver a tu nave de descenso después de cumplir tu objetivo. En este caso solo tienes que poner todas las miniaturas de los Tripulantes en el Sector de la nave de descenso (Sector 1).
- Saca la carta de aterrizaje **L1** del escáner y luego retírala del juego: no es posible volver a aterrizar en este planeta.
- Si quedan Descubrimientos únicos en el tablero de Planeta, descarta 1  (si tienes alguno) y obtén dichos Descubrimientos ahora. **Importante:** cada Descubrimiento único solo puede encontrarse en una Exploración planetaria específica del juego. Sin embargo, si se te escapa algún Descubrimiento único durante tu Exploración, siempre existe la opción de volver al planeta para encontrarlo o (en casos excepcionales) obtenerlo por otros medios más adelante en la campaña.
- Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 241

Informe de incidente 94/F

...y entonces, nos dimos cuenta de que el viento vacilante había depositado una gruesa capa de fragmentos de vidrio en esta meseta. Sabíamos que caminar sobre ellos sería arriesgado, pero la cima rota del montículo era claramente visible en la distancia, más allá de este mar de cristal, y parecía que algo se movía allí.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 Descubrimiento de *Mineral*.

ENTRADA 242

Diario de la Sección de Ciencia 2, 789

...lo más sorprendente es que las muestras no se parecen a nada conocido de nuestro mundo. Incluso su estructura, aunque en principio no es tan diferente a la del ADN, está compuesta por diferentes proteínas. No hay ninguna huella de las «Coordenadas divinas», lo que indica que la vida aquí no fue creada por los Constructores; quizá es la primera vez que hemos encontrado vida que no es nuestra prima genética remota.

También llama la atención que algunas de las plantas (si es que podemos llamarlas plantas) tienen tejidos motores avanzados similares a los músculos de los animales, así como plexos nerviosos que parecen servir para guardar recuerdos.

Obtén 2  y 1 Descubrimiento de *Flora insólita*. Descarta la carta de Misión junto con las figuras de los *Brotos*.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Busca la carta de Misión **M41** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.

ENTRADA 243

Elige una opción:

- » **Retroceder (siguiendo la flecha blanca):** Lee la **Entrada 249**.
- » **Avanzar (siguiendo la flecha negra):** Lee la **Entrada 251**.
- » **Moverse de lado, tratando de alcanzar la parte superior del horizonte distorsionado;** podría cambiar del todo nuestra perspectiva: Lee la **Entrada 256**.

ENTRADA 244

Diario de exploración 14/74-C

Nuestro equipo consiguió escanear y documentar varios tipos de armas producidas en esta instalación. La mayor parte eran diversas piezas análogas a la artillería humana: robustas, fáciles de producir y estandarizadas al extremo. Las investigaciones preliminares muestran que todos los proyectiles usaban las mismas piezas, con la diferencia de que llevaban munición subespacial esotérica, muy superior a cualquier tecnología utilizada en la Tierra. Podríamos recurrir a la ingeniería inversa para aplicarla a la *Vanguard*.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén el Descubrimiento único **14** y 1 .

ENTRADA 245

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

: Lee la **Entrada 238**.

: Lee la **Entrada 254**.

ENTRADA 246

Diario de investigación de campo 278-C

Por mucho que intentásemos cortar, calentar, enfriar o exponer la materia vegetal a diversos agentes, no conseguimos nada especial. Y con eso quiero decir que obtuvimos resultados totalmente previsibles: las hojas goteaban savia o ardían. Sin embargo, cuando les aplicamos electricidad a nuestras muestras, y disculpad que use términos tan poco profesionales, explotaron en un espectáculo de colores. Las venas empezaron a brillar, los espiráculos se abrieron de par en par y organismos desconocidos similares a nematodos salieron arrastrándose en un intento de escapar del entorno hostil.

Obtén 1  y 3 Indicios de *Especimen vivo*.

Sustituye el PDI de tu Sector por una carta **P000**.

ENTRADA 247

Diario personal, Tripulante 0978

Entramos en el montículo roto y fue como entrar en el cadáver de un gigante caído. Nuestros sensores detectaron algo de movimiento en el interior, así que avanzamos con precaución, observando atentamente el entorno.

Entonces, las vimos: formas de vida extraterrestres con aspecto de cucaracha, casi del tamaño de un ser humano, temblando bajo el resplandor de nuestras linternas. Los ácaros de los montículos, como los bautizamos, se estaban muriendo: sus exoesqueletos quitinosos estaban destrozados por los fragmentos de vidrio y tenían las extremidades rotas. No nos prestaron atención: se acurrucaron en el único rincón resguardado del viento furioso. Habíamos encontrado vida, pero no tan inteligente como esperábamos.

Nuestros escaneos mostraron estructuras interesantes y una especie de cámara central en el centro del montículo, pero los vientos huracanados, que se colaban por las grietas y los agujeros, impedían descender a mayor profundidad.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1  y 3 Indicios de *Microorganismo*.

Luego, lee la **Entrada 258**.


ENTRADA 248

Estudio sobre la «Cueva luminiscente»

Los pólipos, similares a los que se encuentran en la Tierra, protegen la zona de organismos más pequeños con sus nematocistos que contienen un veneno mortal (como se describe más adelante en el apartado «Neurotoxinas y especulaciones»). En la seguridad de sus tentáculos viven organismos parecidos a los insectos, demasiado pequeños para provocar la reacción de los pólipos y que se alimentan de ellos.

Lo curioso del pequeño ecosistema es que está parcialmente congelado, ya que muchos órganos están llenos de ácido fórmico. Todavía no estamos seguros de cuál es el sentido evolutivo de esta solución.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 Descubrimiento de *Especimen Vivo*, 2 Indicios de *Flora insólita* y 1 .

A continuación, obtén 2 Indicios de *Flora insólita*.

ENTRADA 249

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: No te alejes.

[Agente 2]: ¡Ayuda! ¡Me ha agarrado el tobillo!

[Agente 1]: [Gruñidos] Sigue moviéndote. Nos estamos acercando.

[Agente 2]: ¿A qué?

Si estás en el Sector:

1: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **3**. Asegúrate de que el PDI **P371** (*Espacio retorcido*) está en el Sector **2** y el PDI **P372** (*Pasaje membranoso*) está en el Sector **3**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.

2: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **1**. Asegúrate de que el PDI **P371** (*Espacio retorcido*) está en el Sector **3** y el PDI **P372** (*Pasaje membranoso*) está en el Sector **1**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.


3: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **2**. Asegúrate de que el PDI **P371** (*Espacio retorcido*) está en el Sector **1** y el PDI **P372** (*Pasaje membranoso*) está en el Sector **2**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.

ENTRADA 250

Diario de investigación 18-C

El estudio de la matriz reveló que las criaturas de este planeta hicieron un esfuerzo importante para contactar con otras civilizaciones. Sin embargo, una vez que se dieron cuenta de que estaban condenadas, trataron de recablear este enorme complejo para que pasara de ser un gigantesco receptor a un transmisor. El mensaje que intentaron enviar es, por desgracia, imposible de recuperar. Solo podemos preguntarnos si fue una especie de testamento final, la admisión de un terrible error o una advertencia que esperaban hacer llegar a otras civilizaciones.

Otro hallazgo desconcertante es que muchos de los terminales y dispositivos están diseñados para ser operados por usuarios de diferentes formas, tamaños y número de extremidades, a pesar de que esta no era una civilización espacial y de que usaba un solo lenguaje. Debemos investigar más a fondo este lugar para formarnos una opinión.

Obtén 1  y 2 Indicios de *Tecnología alienígena*. Sustituye el PDI de este Sector por una carta **P000**.

ENTRADA 251

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: Qué raro... ¿Podrías grabar la anomalía que tenemos sobre nuestras cabezas?

[Agente 2]: Enseguida.

[Agente 3]: Espera... ¿Nos estamos viendo a nosotros mismos?

[Agente 2]: Eso parece. Ni siquiera me sorprende. Hace tiempo que dejó de importarme la lógica de este lugar.

[Agente 1]: Pero el caso es que tiene que tener alguna lógica... solo tenemos que encontrarla.

Si estás en el Sector:

1: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **2**. Asegúrate de que el PDI **P370** (*Colinas de sinapsis*) está en el Sector **2** y el PDI **P371** (*Espacio retorcido*) está en el Sector **3**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.

2: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **3**. Asegúrate de que el PDI **P370** (*Colinas de sinapsis*) está en el Sector **3** y el PDI **P371** (*Espacio retorcido*) está en el Sector **1**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.

3: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **1**. Asegúrate de que el PDI **P370** (*Colinas de sinapsis*) está en el Sector **1** y el PDI **P371** (*Espacio retorcido*) está en el Sector **2**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.

ENTRADA 252

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 81

Las terminaciones nerviosas alargadas se introducen en las pequeñas grietas y palpan o examinan lo que hay al otro lado. Vemos muchas zonas de este mundo más allá de estas grietas, pero también fragmentos de otros mundos. Nos encantaría pasar meses investigando estos portales. Por desgracia, no tenemos tiempo.

La estimulación de las terminaciones nerviosas amplía las brechas en el espacio, lo que permite «teletransportar» objetos a través de ellas.

Puedes  para moverte a cualquier Sector (excepto el Sector **8**).

ENTRADA 253

Diario de la Sección de Ciencia 2, 776

Parece que esta forma de vida evolucionó sin la interferencia de los Constructores. Todavía necesitamos más muestras para confirmar esta teoría, pero el análisis genético preliminar parece bastante convincente.

Obtén 3 Indicios de *Flora insólita*. Descarta la carta de Misión.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto.

Busca la carta de Misión **M41** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.

ENTRADA 254

Si el *Matorral carnívoro* está en este Sector, no ocurre nada. De lo contrario, sigue leyendo:

Informe del equipo de exploración MI/13

La cueva no es diferente de otras que ya hemos visto. Las únicas características dignas de mención son un profundo estanque y un grupo de grandes enredaderas que salen de él. También vemos una forma elíptica bajo la superficie. Nos acercamos a investigar. Maldita sea. ¡Se mueve hacia nosotros! ¡Corred!

Pon una carta **P001** encima de las cartas de este Sector. Pon la figura del *Matorral carnívoro* en este Sector.

Pon la carta de Amenaza del *Matorral carnívoro* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.

El *Matorral carnívoro* se activa: lee su carta de Amenaza y aplica sus reglas cuando sea necesario.

¡Si esta es la primera Amenaza que has encontrado en la campaña, recuerda revisar las reglas de Amenazas en el Capítulo III del reglamento!

ENTRADA 255

Observación preliminar

Los organismos que clasificamos como líquenes son, de hecho, más bien amebozoos. Sin embargo, también tienen algunos rasgos que podrían clasificarlos como animales. Necesitamos más muestras y mejores condiciones para llevar a cabo una investigación seria.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P190**.

ENTRADA 256

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: ¿Hay menos zarcillos aquí?

[Agente 2]: Creo que hay el mismo número, pero es el espacio en sí el que se está ampliando.

[Agente 3]: Hay menos. ¡Qué espacio ni que espacio!

[Agente 4]: Basta, gente. Estamos... en otro lugar.

Retira todas las cartas de PDI de los Sectores **1**, **2** y **3**. Sustituye tu PDI por el **P371**.

Sustituye el PDI del Sector indicado por una flecha blanca por la carta **P370**.

Sustituye el PDI del Sector indicado por una flecha negra por la carta **P372**.

ENTRADA 257

Diario de investigación de Muspelheim

Tuvimos que abortar la operación. Los sistemas de soporte vital del pecio se activaron, agotando inmediatamente sus reservas de energía, y toda la nave comenzó a hundirse en el infierno de abajo, imposibilitando cualquier otra investigación.

Afortunadamente, ya teníamos algo con lo que empezar: parte de una «Piedra Rosetta» fractal. ¿Quizás su estudio nos permita conocer mejor esta especie?

- Descarta la carta de Misión **M131**.
- Busca y revela la carta de Misión **M133** y la carta de Misión opcional **M132**.

ENTRADA 258

Marca esta casilla. Si ya estaba marcada, esta Entrada termina. De lo contrario, sigue leyendo:

Informe del equipo de exploración 58/D

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Equipo de exploración, responded. Tenemos novedades urgentes sobre la meteorología.

[Equipo de exploración, agente 1]: Lo sabemos: el tiempo se ha vuelto loco. ¿Algo más?

[Comunicaciones, cabo Coetz]: El viento está cambiando de dirección. Tened cuidado: los fragmentos podrían engullir algunas zonas anteriormente seguras. Os sugerimos que busquéis refugio hasta que...

Alerta de la nave de descenso

[Equipo de exploración, agente 1]: Pero qué nar...

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Por favor, repetid el mensaje, equipo de exploración.


[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Nuestra nave de descenso! El risco ya no la protege. Ahora está completamente al descubierto. No tenemos forma de abandonar el planeta de forma segura. Solicitamos evacuación.

[Comunicaciones, cabo Coetz]: ...

[Equipo de exploración, agente 1]: *Vanguard*, ¿nos oís? ¡Necesitamos abortar la misión!

[Equipo de exploración, agente 2]: No hay señal. La tormenta debe de haber bloqueado nuestra comunicación. Tenemos que encontrar un lugar con una señal nítida.

[Equipo de exploración, agente 1]: O recuperar nuestra nave de descenso...

- Pon todas las Modificaciones del tablero de Nave de descenso en el sobre «A la espera...».
- Mueve todos los Descubrimientos del tablero de Nave de descenso al espacio del tablero de Planeta indicado como «Descubrimientos perdidos».
- Retira el marcador del medidor de Suministros.
- Mueve la carta de Ascenso de escalafón y todas las fichas de  de la nave de descenso a los espacios indicados en el tablero de Planeta. Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- El tablero de Nave de descenso debería estar ahora vacío; devuélvelo a la caja y descarta la figura de la nave de descenso del tablero de Planeta. ¡La nave de descenso ha sido destruida y el Despegue ya no es posible!

- Devuelve todas las fichas de Indicio a la bolsa para reiniciarla.
- Todos los nuevos Descubrimientos que recojas a partir de ahora en esta Exploración planetaria deben ponerse directamente en tu tablero de Tripulación; los Tripulantes pueden utilizar los Descubrimientos colocados junto a sus tableros de Tripulación como si estuvieran en la nave de descenso.
- Sustituye la carta de Misión **M50** por la carta de Misión **M51**.
- Sustituye el PDI del Sector **1** por la carta **P170**.

Nuevo objetivo: Encontrar una forma de contactar con la *Vanguard* o abandonar el planeta.

IMPORTANTE: Ahora no tienes provisiones. Planifica tus movimientos en consecuencia.

IMPORTANTE: Si no encuentras la forma de recuperar tus Descubrimientos anteriores antes de que termine la Misión, ¡se perderán!

ENTRADA 259

Marca esta casilla si aún no está marcada. ¡Has hecho algo que ha enfurecido a los Idemianos!

Si estás en el Sector **1** o si aún no hay Tripulantes en el tablero de Planeta, lee la **Entrada 308**.

Si estás en cualquier otro Sector, sigue con la partida.

ENTRADA 260

A B

[Equipo de exploración]: Estamos entrando en el conducto de aire. Es posible que perdamos la señal mientras estamos bajo el agua.

[Comunicaciones]: Buena suerte. Y tened cuidado.

[Equipo de exploración]: Espero que los monstruos no sigan hasta aquí.

[Comunicaciones]: De todos modos, preparaos por si vienen.

Descarta todas las fichas de Equipo de misión del tablero de Planeta; podrás ponerlas de nuevo usando sus cartas de Equipo. Si descartas el *P.E.T.* de esta manera, devuelve el dado a los Dados gastados de su propietario.

Pon las siguientes cartas encima de las que haya en los Sectores designados:

- Pon la carta **P197** en el Sector **1**.
- Pon la carta **P199** en el Sector **3**.
- Pon la carta **P200** en el Sector **4**.
- Pon la carta **P201** en el Sector **5**.

A continuación:

- Si las casillas **A** y **B** están marcadas, pon la carta **P203** encima de las demás cartas del Sector **2**.
- Si solo la casilla **B** está marcada, pon la carta **P202** encima de las demás cartas del Sector **2**.
- Si ninguna está marcada, pon la carta **P198** encima de las demás cartas del Sector **2**.
- Dale la vuelta a la carta *Superdepredador* para ponerla por el lado de *Reunión de depredadores* (si ya está por esa cara, no ocurre nada). Descarta la figura del *Superdepredador* si está en el tablero.
- Pon la carta de Amenaza del *Kurma* junto al tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Kurma* en el Sector **5**.
- Retira la figura de la nave de descenso del tablero y ponla en el tablero de Nave de descenso: no tienes acceso al Sector de la nave de descenso y no puedes usar ninguna Modificación hasta que salgas de las profundidades del agua. Por lo demás, el tablero de Nave de descenso funciona de la forma habitual: puedes seguir utilizándolo para recoger Descubrimientos o fichas de Éxito.
- Descarta la Condición global actual y sustitúyela por la carta **G09**.

ENTRADA 261

«Seguir a la comandante Dahl por la nave era un reto en sí mismo. Estaba paranoica, no aceptaba ir a ninguna parte sin una nutrida escolta. Estábamos a punto de abandonar nuestra estrategia cuando Dahl finalmente llegó al laboratorio de la Dra. Corey. Ordenó a todos sus guardias que permanecieran junto a la puerta y entró sola. Era nuestra oportunidad. Nos dirigimos al otro lado del laboratorio y nos arrastramos al interior a través de un conducto técnico».

Marca la casilla **C** en la **Entrada 950**.

Comprueba que la casilla **D** de la **Entrada 930** **NO** esté marcada. Si no lo está, lee la **Entrada 268**. De lo contrario, lee la **Entrada 272**.

ENTRADA 262

[Equipo de exploración]: *Vanguard*, ¿podéis oírnos?

[Comunicaciones]: ...

[Equipo de exploración]: ¿Comunicaciones? Maldita conexión...

[Comunicaciones]: ¡... a todos! ¡Estábamos muy preocupados! ¡Nos alegramos de que estéis bien!

[Equipo de exploración]: Hemos logrado montar un puesto avanzado y levantar las barreras.

[Capitán]: Al habla el capitán. Buen trabajo, equipo de exploración. No esperábamos que vuestro viaje fuera a ser así de peligroso, pero ahora que tenéis una base segura, deberíais volver a la *Vanguard*. Os habéis ganado un descanso. El próximo equipo que explore esta dimensión estará mucho más seguro gracias a vuestros esfuerzos.

- Sustituye este PDI por el **P375**.
- Ve a la **Entrada 85** y marca la casilla junto a la letra **B** sin leer la Entrada en sí.
- Descarta la carta de Misión **M171**.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción. En caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra:

- » **Continuar la exploración de esta espeluznante dimensión** (si tienes pocos dados de Sección o has sufrido Lesiones, esta opción podría no ser recomendable): Esta Entrada termina.
- » **Volver a la Vanguard:** Lee la **Entrada 145**.

ENTRADA 263

[Tiempo de la misión 0:05:21]

El oleaje es mucho más fuerte de lo que describieron Reconocimiento y Ciencia. Nuestra nave de descenso está en constante peligro de hundirse, pero creemos que aguantará. Procederemos a la inmersión en un minuto.

[Tiempo de la misión 0:41:10]

Las mareas son problemáticas: nos empujan y casi hemos chocado contra las rocas varias veces. Es difícil permanecer en un mismo sitio el tiempo suficiente para recoger muestras.

[Tiempo de la misión 2:12:55]

Al fin hemos encontrado algo de interés, un organismo parecido a una esponja y unas rocas porosas que se asemejan a los arrecifes de coral de la Tierra.

[Tiempo de la misión 3:35:18]

¡Narices, no podemos despegar! ¡Los motores están inundados! ¡Necesitamos ayuda!

Obtén 1 Descubrimiento de *Espécimen vivo* y ponlo en «Descubrimientos reunidos».

Pierde 1 , si tienes.

ENTRADA 264

[Equipo de exploración]: ¡Maldita sea! ¡Se han escondido bajo la capa de grava y piedra!

[Comunicaciones]: Seguid con vuestra misión. Necesitamos esas muestras.

[Equipo de exploración]: No podemos hacer nada sin equipo pesado. Además, los temblores provocados por la perforación ahuyentarían a esas plantas.

[Comunicaciones]: ¿Ahuyentar a las plantas? ¿Qué quieres decir?

[Equipo de exploración]: No hay nada que podamos hacer. Vamos a volver.

[Comunicaciones]: Entendido. Qué desperdicio de recursos...

Deja la carta de Misión revelada: has fallado tu Misión. Deberías volver a la nave de descenso y salir del planeta.

ENTRADA 265

Si estás jugando el Tutorial, coge la primera carta del mazo de Tutorial **A** (carta de Misión **M02**), léela en voz alta y ponla bocarriba en el espacio de carta de Misión.

Si estás usando las reglas de inicio rápido, busca la carta de Misión **M02** y ponla bocarriba en el espacio de carta de Misión.

Pon la carta **P107** en el Sector **3** y sigue con la partida.

Pista: Antes de intentar alcanzar el cañón, plantéate descansar.

ENTRADA 266

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 87

Conseguimos contactar con uno de los Visitantes. Parecía afectado por alguna sustancia, o al menos no estaba tan «animado» como los que aparecieron en la *Vanguard* durante la crisis. Afortunadamente, el Visitante no era agresivo, pero no podíamos dilucidar si intentaba comunicarse con nosotros.

Le mostramos algunas imágenes en pantallas portátiles y empezé a dibujar algo en el suelo, pero de repente se detuvo y perdimos la poca atención que nos dedicaba. El cuerpo del Visitante se arremolinó y se abrió paso en dimensiones imposibles. Cuando miramos a nuestro alrededor, lo vimos aparecer ante las puertas membranosas, frente al grupo de monolitos. Abrió las puertas y entró en aquel lugar inaccesible.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

ENTRADA 267

Marca esta casilla. Si ya estaba marcada, lee la **Entrada 280**.
De lo contrario, sigue leyendo:

[Equipo de exploración, agente 1]: Nos acercamos a nuestro objetivo, *Vanguard*.

[Equipo de exploración, agente 2]: Iniciando maniobras orbitales. Preparaos para la desaceleración.

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Este lugar parece un infierno! Estamos detectando altas concentraciones de sulfuros en la atmósfera. La actividad sísmica se sale de la escala. Si queríamos encontrar vida, hemos llegado un par de milenios demasiado pronto.

[Comunicaciones, sargento Nahy]: Los Constructores tenían algún motivo para marcar estas coordenadas. Además, el equipo de Ciencia cree que las fumarolas de este planeta podrían mostrar una «vigorosa actividad bacteriana».

[Equipo de exploración, agente 1]: Nos aseguraremos de llamar a casa cuando encontremos esas «vigorosas bacterias».

[Equipo de exploración, agente 2]: Secuencia de aterrizaje iniciada.

[Comunicaciones, sargento Nahy]: Buena suerte, equipo de exploración.

Lee la **Entrada 280**.

ENTRADA 268

«En el laboratorio, oímos a la comandante Dahl y a la Dra. Corey discutir sobre algo relacionado con los Visitantes. Mientras nos arrastrábamos lentamente hacia las voces, de repente un tentáculo frío y húmedo se posó en mi hombro. Di un salto e intenté no gritar. Detrás de mí estaba Cautiva, atada a una mesa en un rincón del laboratorio, hasta arriba de drogas y retorciéndose de dolor. Incluso en la penumbra, podía ver que Cautiva ya no podía mantener el control de su forma, con tentáculos húmedos colgando de sus hombros y de la parte posterior de su cabeza.

"Libérame", susurró. "Ella le ordenó a Corey que hiciera esto. Tengo que vengarme".

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Liberar a Cautiva:** Lee la **Entrada 277**.
- » **Dejarla y prometer volver más tarde:** Lee la **Entrada 272**.

ENTRADA 270

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 51

Este lugar me hizo pensar en un plexo solar nada más entrar. Mi investigación me dio la razón: experimentar con los nervios, las sinapsis y los tejidos circundantes me permitió manipular el comportamiento de los lugares más alejados y el estado general de esta dimensión. Hay más experimentos en marcha.

Obtén el Descubrimiento único **35**. Sustituye este PDI por la carta **P376**.

ENTRADA 271

Cartas desde el infierno de Escher

¡Estoy tan cerca de los monolitos! No me cabe duda de que si pudiera abrir las puertas orgánicas, podría entrar en el lugar. Pero los tejidos reaccionan a mis movimientos, a los cambios de presión e incluso al campo electromagnético que rodea mi equipo.

Si el PDI del Sector 2 es la secreción **P382** (*Receptores inactivos*), lee la **Entrada 278**.

De lo contrario, no ocurre nada.

ENTRADA 272

«En el laboratorio, la Dra. Corey estaba en mitad de la presentación de una investigación secreta para la comandante Dahl. Esperamos el momento en que Dahl pareciera más distraída y salimos de las sombras. Algo que no habíamos tenido en cuenta era el amplio entrenamiento militar de Dahl.

Al vernos, instintivamente agarró a la Dra. Corey y le puso una pistola en la espalda, usándola como escudo humano.

"Si tan solo movéis un músculo, la muerte de la buena doctora pesará en vuestra conciencia", dijo Dahl.

"¿A qué estáis esperando?", gritó la Dra. Corey. "¡Esta es vuestra oportunidad! ¡Pegadle un tiro! ¡Disparad aunque tengáis que darme a mí!".

Fuera, los marines comenzaron a aporrear la puerta del laboratorio».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Atacar a la comandante Dahl, ignorando a la rehén:** Lee la **Entrada 361**.
- » **Obedecer y permitir que Dahl se retire:** Lee la **Entrada 296**.

ENTRADA 273

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Informe del equipo de exploración 1945-A

A diferencia de los demás ornamentos y glifos que hemos visto hasta ahora, la decoración del pedestal era extrañamente fotorrealista. Los primeros paneles representaban un planeta en alguna galaxia lejana que no podíamos reconocer. Carecía de agua y tenía una espesa atmósfera ácida y una gravedad aplastante, algo más allá de lo que se consideraría habitable. A pesar de todo, la vida había nacido allí, junto a las fumarolas, y había evolucionado lentamente hasta convertirse en un organismo sensible con un porcentaje muy alto de materia no orgánica y metales en su cuerpo, además de muy longevo. Su forma cónica y achaparrada se ajustaba perfectamente a la aplastante gravedad de su mundo. Su incapacidad para moverse rápidamente fomentó que planificasen cuidadosamente cada paso y que pensarán a largo plazo. ¿Era este el origen de los Constructores? Si es así, no se parecían a ningún otro ser que hubiéramos descubierto hasta ahora...

Informe del equipo de exploración 1945-B

Los paneles fotorrealistas de este pedestal representan el ascenso de una civilización. Los extraños seres achaparrados de forma cónica que nos presentó el pedestal anterior estaban empezando a crear cosas. La mayor parte de su tecnología parecía centrada en la autoingeniería. Sus extremidades no orgánicas les permitían moldearse y fusionar fácilmente su tecnología directamente con sus cuerpos y sistemas nerviosos basados en el silicio. En lugar de vehículos, tenían exotrajes que se desplazaban sobre grandes orugas. En lugar de casas, tenían refugios acoplables y plegables. En lugar de escuelas u hospitales, tenían trajes que enseñaban y trajes que curaban.

Debido a la altísima gravedad de su entorno, tardaron milenios en crear naves capaces de alcanzar la velocidad de escape de su mundo natal. Para cuando llegaron al espacio eran una civilización madura y avanzada. Al igual que el resto de su tecnología, sus naves espaciales no eran hábitats artificiales destinados a llevarlos de un lugar a otro, sino una extensión directa de sus cuerpos. Así, no solo se convirtieron en una especie con capacidad para el viaje espacial, sino en una especie que podía directamente moverse por el espacio.

Informe del equipo de exploración 1945-C

Los paneles relatan el ascenso y la caída de una extraña raza de seres cónicos. Capaz de realizar largos viajes espaciales, casi inmortal, trabajadora y con la habilidad para modificar sus cuerpos a voluntad; esta especie cónica se extendió rápidamente por toda su galaxia. Eran maestros y guardianes, y regalaron su tecnología a las razas inferiores, unificándolas bajo la bandera de su ciencia y cultura. Eran los Constructores. Tan solo un par de ellos, trabajando casi constantemente durante un par de siglos, bastaba para terraformar o colonizar un nuevo planeta. Pronto pusieron sus ojos en otras galaxias.

Fue entonces cuando ocurrió lo imposible. Una plaga apareció en la periferia de su galaxia, extendiéndose casi a la velocidad de la luz; algún cambio fundamental en el estado

de la materia que los relieves no eran capaces de explicar. Se originó en algún lugar cercano al centro del universo y cambió lentamente cada partícula existente a un estado diferente, como el agua que se congela en un abrevadero. Incluso con su imperio que abarcaba toda la galaxia, los Constructores fueron incapaces de detener un evento apocalíptico de esta escala. Su ciencia no era capaz de explicar este cambio de fase universal. ¿Estaba vinculado de alguna manera a un punto crítico en la expansión del universo? ¿Fue un arma utilizada por una especie avanzada de otra galaxia para eliminarlos una vez que se hicieron demasiado poderosos? Sea cual sea la causa, los Constructores no alcanzaban a comprender el fenómeno. No lograron encontrar un modelo de universo que les ayudara a entender o detener el cambio de fase, y todas las civilizaciones avanzadas de su galaxia que compartían su ciencia y filosofía estaban igual de indefensas. Una cultura galáctica unificada resultó ser tan vulnerable como simples monocultivos bacterianos o agrícolas. El cambio de fase consumió toda su galaxia en solo cuarenta mil años...

Informe del equipo de exploración 1945-D

Los paneles de este pedestal comienzan con la caída del imperio galáctico de los Constructores, consumido por una extraña plaga que alteraba las propiedades mismas de la materia. Sin embargo, los Constructores no estaban dispuestos a caer en el olvido. Urdieron un plan desesperado. Enviaron expediciones a otras galaxias lejanas, viajando más rápido que la luz. Estas misiones transportaban el regalo de la vida: un organismo microscópico cuidadosamente diseñado con una fisiología eficiente basada en el carbono. Esta forma de vida basada en el ADN era el organismo que más rápido evolucionaba en el universo conocido, capaz de adaptarse a una increíble variedad de hábitats. Era el último antepasado común universal, conocido por sus siglas en inglés como LUCA, el abuelo de toda la vida en la Tierra. Los Constructores sembraron estos organismos a través de vastas distancias, en todos los mundos que pudieran servirles de hogar. Crearon una enorme plantación de vida de rápido crecimiento. Una incubadora que supuestamente criaría innumerables civilizaciones avanzadas en solo un par de millones de años, cientos de veces más rápido de lo que evolucionaron los propios Constructores.

En cada planeta en el que sembraron esta semilla dejaron también un monolito, un recuerdo para la vida que eventualmente evolucionaría allí; un mapa que mostraba el camino hacia repositorios como este.

Los paneles concluyen con una imagen clara de la pirámide y varios alienígenas de formas extrañas abriéndose paso a su interior. Parece que, para saber más, tendríamos que entrar en el propio repositorio...

ENTRADA 274

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 54

Para cuando conseguimos tomar muestras con éxito, muchas de ellas estaban destruidas, al igual que nuestro equipo. Sin embargo, todo ese tiempo y esos recursos han merecido la pena: hemos extraído una interesante estructura que nos permite modular y enviar impulsos a través de receptores en casi cualquier lugar a nuestro alcance.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1  y 2 Indicios de *Espécimen vivo*.

Después, si no tienes el Descubrimiento único **35**, obténlo.

Pista: Toma nota de este lugar en caso de que vuelvas a esta dimensión más adelante; podrás obtener este Descubrimiento único de nuevo.

ENTRADA 275

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: Me aburro... Sigo escaneando; la barra de progreso se ha atascado en el ochenta y nueve por ciento.

[Agente 2]: Al menos tenemos tiempo para contemplar el maravilloso paisaje en lugar de mirar las paredes estériles de la *Vanguard*.

[Agente 1]: ¿Cómo? ¿Te sientes mejor aquí que en la nave?

[Agente 2]: Por supuesto.

[Agente 1]: Vaya, eres un bicho raro. Yo prefiero un café caliente y mis gafas de realidad virtual.

Pitidos fuertes

[Agente 1]: ¡Por fin! Parece que hay algo artificial justo bajo nuestros pies. Ahora toca desenterrarlo...

[Agente 2]: ¡Genial!

[Agente 1]: ...

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P191**.


ENTRADA 276

Transcripción de audio de la caja negra, extracto

[Navegadora]: Sugerimos esta ruta. De esta manera, evitaremos la mayoría de las corrientes de aire caliente y el metal fundido.

[Piloto de la nave]: ¿La mayoría? Espero que la nave de descenso pueda soportarlo.

Comprueba el número de marcadores en el tablero de Nave de descenso y resuelve el efecto correspondiente:

- **0-2 marcadores:** Descarta todos los marcadores del tablero de Nave de descenso y lee la **Entrada 381**.
- **3-6 marcadores:** Descarta todos los marcadores del tablero de Nave de descenso y lee la **Entrada 508**.
- **7+ marcadores:** Descarta todos los marcadores del tablero de Nave de descenso, obtén 1  y lee la **Entrada 483**.

ENTRADA 277

«Absortas en su discusión, Corey y Dahl apenas se dieron cuenta de que nos acercábamos. Cuando nos habíamos acercado lo bastante como para echarnos sobre la comandante, empecé la cuenta atrás, pero Cautiva ya se estaba moviendo antes de que llegara a "cinco". Se enfrentó a Dahl y ella buscó su arma.

Los tentáculos de Cautiva se agitaron y, en una fracción de segundo, una anomalía subespacial comenzó a formarse frente a Dahl, amenazando tanto a ella como a la Dra. Corey...».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Interrumpir a Cautiva:** Lee la **Entrada 282**.
- » **Saltar a la anomalía e intentar salvar a la Dra. Corey:** Lee la **Entrada 307**.
- » **Dejar que Cautiva continúe:** Lee la **Entrada 337**.

ENTRADA 278

Cartas desde el infierno de Escher

El lugar se está volviendo... flácido. Los músculos y tejidos que controlan las compuertas pierden su turgencia. Ya no reaccionan a mi presencia. Utilizo postes telescópicos para asegurar la entrada antes de que se cierre de nuevo. Solo puedo hacer una cosa: reunir algo de valor y entrar hacia mi objetivo.

Pista: Probablemente no volverás aquí. Si quiere visitar otros lugares de esta dimensión, hazlo antes de entrar en el *Grupo de monolitos*.

Sustituye el PDI del Sector **6** por la carta **P381**.

ENTRADA 279



Diario personal

Este hermoso lugar ha cambiado hasta quedar irreconocible. Las raíces y el musgo están ahora hinchados, cubiertos de ampollas anaranjadas que estallan al menor contacto. Multitud de insectos se mueven por la gruta lentamente y propagan la enfermedad. ¿Es culpa nuestra? ¿Las formas de vida creadas por los Constructores, como nosotros, son letales para la vida en este planeta?

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P139**.

ENTRADA 280

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿*Vanguard*? Estamos detectando cantidades sustanciales de restos espaciales en nuestro vector de aproximación. Iniciando maniobras evasivas.

Si tu nave de descenso tiene al menos 4  y 4 , lee la **Entrada 286**. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro y aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.

- Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
- Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso», lee la **Entrada 286**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

MICROMETEORITOS

	¡Impacto crítico!	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » Exponer la cabina Si es 4 o más, cada Tripulante 1 . De lo contrario, cada Tripulante sufre una Lesión de <i>Herida</i>; abre el Registro de la nave por la página 19 (hoja de bolsillos del <i>Hangar</i>) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica). » Exponer el compartimento de carga Pierde 2 Suministros o devuelve 2 cartas de Equipo al azar a la «Armería».
	Daños en el cargamento	Suministros destruidos Pierde 4 – Suministros.
	¡Fuego!	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » Extinguir Si es 4 o más, 1 Tripulante . De lo contrario, 1 Tripulante sufre una Lesión de <i>Quemadura</i>. » Sellar la sección Devuelve 2 cartas de Equipo al azar a la «Armería» o pierde 2 Suministros.
	Trayectoria óptima	Aprovechar la oportunidad Si es 4 o más , avanza 1 vez el marcador del medidor de Aterrizaje.

ENTRADA 281

Añade 1 marcador al espacio de Ventaja del enemigo.

ENTRADA 282

«Cautiva estaba furiosa y arremetió contra nosotros por interponernos en su venganza. La comandante Dahl aprovechó el respiro para pedir refuerzos. Tuvimos que huir con los marines pisándonos los talones, pero al menos la doctora Corey estaba a salvo con nosotros».

Lee la **Entrada 501**.

ENTRADA 283

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 94

Los tubos segregan una espesa pasta verde. Está repleta de proteínas y sacáridos, pero también contiene sustancias psicoactivas tóxicas para el ser humano; habría que investigar más para saber cómo influye en los Visitantes.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 3 Indicios de *Microorganismo*.

ENTRADA 284

El sistema de cuevas es largo, enrevesado y está lleno de agua líquida, pero por desgracia parece desprovisto de vida. Los medidores de radiación han empezado a iluminarse según bajábamos más.

Sustituye una carta de este Sector por una carta **P167** al azar.

ENTRADA 285

[**Equipo de exploración**]: Sí, ¡chupaos eso, escoria!

[**Comunicaciones**]: ¿Cómo? ¿Qué está pasando, equipo de exploración? ¿Os están atacando?

[**Equipo de exploración**]: Todo va bien, no os preocupéis. Nos encontramos con una barrera de raíces que se movían. Conseguimos deshacernos de ellas.

[**Comunicaciones**]: Ah, de acuerdo. Seguid así, supongo.

Sustituye el PDI de tu Sector por la carta **P143**.

ENTRADA 286

- Abre la Planetopedia por las páginas **8 y 9** (*Alcrebite*).
- Tira el D10 y comprueba tu resultado a continuación:
 - 0-2**: Pon la carta de Amenaza de *Tormenta de polvo* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta. Pon la figura de *Tormenta de polvo* en el Sector **2**.
 - 3-5**: Pon la carta de Amenaza de *Tormenta de polvo* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta. Pon la figura de *Tormenta de polvo* en el Sector **4**.
 - 6-9**: No ocurre nada.
- Si la *Tormenta de polvo* es la primera Amenaza que has encontrado en la Campaña, recuerda revisar las reglas de Amenazas en el Capítulo III del reglamento.
- Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 287

Canal privado del equipo de exploración

[**Agente 2**]: ¿Eso es todo?

[**Agente 1**]: Bueno, ha sido visto y no visto.

[**Agente 3**]: Conservad el aliento para la subida. Parece que estas ruinas son solo restos rotos que se desprendieron del emplazamiento original en la cima de Sphyrna Mensa.

[**Agente 2**]: ¿En serio? ¿Tenemos que escalar esta cosa?

[**Agente 1**]: Esperad, ¿hace como un segundo no estabais decepcionados porque no había nada que hacer?

Sustituye el PDI del Sector **2** por la carta **P192**. Sustituye el PDI del Sector **5** por la carta **P193**.

ENTRADA 288

Si hay un marcador en el Sector **5**, lee la **Entrada 301**.

De lo contrario, sigue leyendo:

La máquina era antigua, tanto como la vida misma en este planeta, y tenía un sorprendente parecido con la arquitectura de los Constructores que vimos en el Ojo del vacío. Su estructura se extendía por el subsuelo y hacia otras partes del planeta, aunque su propósito no estaba claro.

Según nuestras investigaciones preliminares, esta estructura data de hace uno o dos milenios. Nuestros análisis despertaron algo en sus profundidades que emitió breves ráfagas de energía intermitentes. Poco después volvió a quedarse en silencio.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 3 Indicios de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 289

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 303**.

Lee la **Entrada 279**.

ENTRADA 290

[**Comunicaciones**]: El operador afirma que el portal es estable. Podéis continuar.

[**Equipo de exploración**]: Nuestras lecturas también son seguras en general. Vamos a cruzar.

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 295**.

Lee la **Entrada 302**.

ENTRADA 291

Informe de ingeniería 81 INF/1-C/13

Las peligrosas condiciones de 1-C requerían el uso de mochilas propulsoras para que nuestros agentes pudieran moverse con precisión y rapidez.

Dedicamos mucho tiempo y recursos a preparar la tecnología para que no requiriera años de experiencia para manejarla (o la formación especial que recibe la Sección de Reconocimiento). Lo logramos: construimos mochilas propulsoras simplificadas cargadas de componentes electrónicos que realizan muchas de las tareas de las que el usuario tenía que encargarse manualmente antes.

Eso fue lo único que conseguimos; por lo demás, todo el proyecto 1-C fue un fiasco y no nos aportó más que perder energía. Ah, y los chicos de Reconocimiento decidieron conservar su antiguo diseño de mochila propulsora, a pesar de ser sin ninguna duda más difícil de manejar.

Se quejaban de que, al utilizar una versión más automatizada, «la sensación no era la misma», signifique eso lo que signifique.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Mueve la carta **E15** (*Propulsor*) de «Equipo no disponible» a «Armería».

Luego, puedes asignar a 1 Tripulante para obtener 1 Descubrimiento de *Mineral* y ponerlo en «Descubrimientos reunidos».

ENTRADA 292

Cartas desde el infierno de Escher

En el borde de mi visor parpadean señales rojas. Alertas parpadeantes, alarmas ululantes... Esta dimensión infernal me ha atrapado de nuevo. Mi aparato de respiración ya no funciona. Mi blindaje ha desaparecido. Tiran de mí de un lado para otro como si fuera una muñeca.

Este enorme conducto succiona al mismo tiempo la atmósfera y la energía. Mis perspectivas no son muy halagüeñas.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

Luego,  O BIEN +++ O BIEN tira .

ENTRADA 293

Diario del equipo de exploración

Las excavaciones fueron más difíciles y más peligrosas de lo que esperábamos. Los vientos de fuera de los cráteres eran letales y la radiación corrompía nuestro software. Al final, nos quedamos desolados al descubrir que aquí no había ningún monolito. Lo que creíamos que era su señal, en realidad procedía de un pecio varado por el hielo.

Descarta la carta de PDI de este Sector. Lee la **Entrada 521**.

ENTRADA 295

[**Capitán Wayman**]: Buen trabajo, equipo de exploración. Establecer un puesto avanzado en esta dimensión alienígena es un logro encomiable.

[**Equipo de exploración**]: Gracias, señor. Nosotros...

[**Capitán Wayman**]: Sin embargo, vuestra tarea principal era encontrar la forma de acceder a los estudios de los Visitantes sobre los monolitos. Espero que vuestra próxima expedición sea más fructífera.

Devuelve los Descubrimientos únicos **35** y **38** a «Descubrimientos únicos».

Luego, descarta todas las Misiones. Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 296



«Al final, no quisimos sacrificar a la Dra. Corey. Nos retiramos, con la esperanza de luchar otro día y los marines de Dahl pisándonos los talones».

Lee la **Entrada 501**.

ENTRADA 298

Tutorial

¡**Enhorabuena!** Has completado tu primera Misión; ahora realiza los siguientes pasos:

Obtén 1  (pon 1  en el espacio indicado sobre el tablero de Planeta).

1. Pon la carta de Punto de interés **P105** (*Conductos técnicos*) en el Sector **4**. Esto sustituye lo que había dentro del recuadro, lo que significa que los Tripulantes que entren en el Sector **4** ya no deben leer la **Entrada 311**.
2. Retira del juego la carta de Misión **M01**.
3. Coge las 5 primeras cartas del mazo de Tutorial **B** (todas las que tienen el texto «Evento» en el reverso). Barájalas y ponlas bocabajo cerca del tablero de Planeta formando el mazo de Eventos. La próxima vez que un Tripulante complete su turno, lee la sección de Eventos del Capítulo II del reglamento.
4. Luego, lee la **Entrada 345**.

ENTRADA 299

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 100

La función de esta máquina es probablemente liberar el exceso de energía de esta dimensión hacia nuestro universo en constante expansión, donde puede disiparse de forma segura. Si se acumula aquí, seguramente provocaría un desastre.

Lo curioso es que, cuando la energía fluye, este mundo se vuelve más... real. Esto también afecta a los elementos orgánicos que nos rodean: el tejido vivo se tensa y se cierra para proteger sus zonas vitales.




ENTRADA 300

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada 213

El aterrizaje en el Ojo del vacío hizo patentes dos hechos fundamentales. En primer lugar, nuestras naves de descenso se enfrentarán a amenazas imprevisibles. En segundo lugar, incluso una breve misión de exploración puede dejar al equipo de exploración varado durante semanas. Durante nuestro largo vuelo a TOI-2C, tuvimos mucho tiempo para poner a trabajar a nuestros principales investigadores e ingenieros con el fin de abordar estas debilidades. Los jefes de sección preparan a su tripulación para otra misión en tierra y espero que esta vez las cosas vayan mejor.

Por desgracia, los primeros escaneos de largo alcance de los planetas del sistema revelaron algo preocupante...

Como se puede ver en los Mapas de sistemas, ahora hay disponibles varios destinos. Como este es tu primer viaje espacial, en lugar de seguir las reglas de la página del Registro de la nave sobre el Mapa estelar, tan solo sigue estos pasos:

1. En el libro de Mapas de sistemas, lee la descripción y las reglas del destino TOI-2 C – «*Pelúcido*» (número 3). Aquí es donde aterrizarás a continuación.
2. Coge el Escáner planetario. El propósito de este componente es que solo vayas revelando partes de la información contenida en las cartas de Aterrizaje, las que vayas pagando con Energía.
3. Busca la carta de Aterrizaje **L1** en «Cartas de Aterrizaje» (bandeja de cartas B), ¡pero no la leas todavía! La información del anverso de la carta de Aterrizaje es secreta y se divide en tres segmentos. Los costes de Energía que se muestran a gran tamaño en el reverso de la carta indican cuánto cuesta revelar ese segmento en particular.
4. Introduce la carta de Aterrizaje por completo en el Escáner planetario, de modo que el primer coste de Energía sea visible en la ventana recortada. El coste que aparece en dicha ventana muestra la cantidad que hay que pagar antes de empujar hacia arriba un segmento de la carta.
5. Revelar el primer segmento de la carta **L1** cuesta 0 . Empuja la carta hacia arriba una vez, de modo que el segundo coste sea visible en la ventana.
6. Paga 1  para cubrir el segundo coste y empuja la carta hasta revelar el tercer coste. Paga también el tercer coste (1 ) y empuja la carta hacia arriba una última vez hasta que casi salga del escáner.
7. Dale la vuelta al escáner y consulta los resultados. Si has seguido el proceso correctamente, deberías ver el texto de los 3 segmentos de la carta. Lee este texto: contiene valiosos consejos que te ayudarán a prepararte para el aterrizaje, como los peligros que afrontará tu nave de descenso, qué símbolos se usan con más frecuencia en las pruebas de dados de este planeta y qué biomas se pueden encontrar.
8. Deja el escáner y la carta sobre la mesa. ¡Te interesará repasar esta información mientras te preparas para la misión en los siguientes pasos de la Gestión de la nave!

Es todo por ahora. El planeta *Pelúcido* es siempre el segundo paso de la campaña, pero después podrás volar a cualquier lugar que desees y encontrar más planetas y objetos de interés por tu cuenta.

Cierra y guarda el libro de Mapas de sistemas. En breve pasarás a la Gestión de la nave, pero ten en cuenta los siguientes consejos si es tu primera partida:

- Cuando tengas que elegir una Instalación para activar, te recomendamos que actives primero el Cuartel y el Centro de producción, ya que te proporcionan Tripulantes adicionales y algo de Equipo inicial.
- El aterrizaje en sí se producirá después de que sigas varios pasos del Registro de la nave que incluyen la preparación de tu nave de descenso para la misión, además de elegir y equipar a tu equipo de exploración.

- Mientras equipas al equipo de exploración, también construirás tu propio mazo de cartas de Sección. Si no tienes claro qué cartas escoger, puedes usar el mazo básico de 10 cartas preconstruido cogiendo todas las cartas de Escalafón 1 de tu Sección que tienen una barra blanca junto a su Escalafón (consulta un ejemplo en el Capítulo III del reglamento, Inicio rápido de la Campaña).
- El primer punto de guardado designado de la campaña es DESPUÉS del aterrizaje en *Pelúcido*. Si no tienes tiempo para jugar hasta ese momento, puedes dejar el juego como está ahora y más tarde reiniciar la partida desde la página 6 del Registro de la nave.

Ahora, abre el Registro de la nave por la página 6 (Instalaciones de la nave) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 301

[Equipo de exploración]: *¿Vanguard?* Creo que lo hemos roto.

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Eh, ¿repetid el mensaje, equipo de exploración?

[Equipo de exploración]: Creo que hemos roto el planeta.

El suelo tembló cuando el Devorasoles abrió sus fauces y montañas enteras cayeron en sus profundidades. Rugió y vomitó un huracán, un torrente que pronto llegó a la atmósfera superior, brillando con enjambres de nanobots. Mientras concentrábamos nuestros esfuerzos en mantenernos firmes contra los vientos, el cielo cambió. Asombrados, observamos cómo la tormenta artificial contrarrestaba a la real, ralentizándola hasta que el cielo se despejó y las esquivras de vidrio cayeron como lluvia. En menos de una hora, el mundo se transformó ante nuestros ojos.

Antes de que pudiéramos darnos cuenta, el suelo se rompió cerca de los montículos y surgieron unas extrañas criaturas que parecían enormes termitas, como si hubieran estado esperando ansiosamente este momento...

- Mueve todas las miniaturas y figuras del tablero de Planeta junto al tablero de Planeta.
- Coge todos los Descubrimientos perdidos de su espacio en el tablero de Planeta y ponlos junto al tablero de Planeta.
- Descarta todas las cartas y los marcadores del tablero de Planeta, incluidas tus Misiones y Condiciones globales actuales.
- Descarta todas las fichas de Equipo de misión del tablero de Planeta; podrás ponerlas de nuevo usando sus cartas de Equipo. Si descartas el P.E.T. de esta manera, devuelve el dado a los Dados gastados de su propietario.
- Abre la Planetopedia por las páginas 12 y 13 (*Tormenterna, etapa 2*).
- Pon en el lado derecho de *Tormenterna, etapa 2* las cartas que se indican (Descubrimiento único y Misión).
- Lee la [Entrada 319](#).

ENTRADA 302

[Capitán Wayman]: Me alegra que estéis vivos. Pero es lo único que me alegra. Abrir el portal a la dimensión de los Visitantes nos cuesta más recursos de los que podemos reunir durante todo un mes.

[Equipo de exploración]: ...

[Capitán Wayman]: No aceptaré ninguna excusa. Si no os veis capaces de completar esta tarea, no vayáis la próxima vez. Cambio y cierro.

Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.

Devuelve los Descubrimientos únicos 35 y 38 a «Descubrimientos únicos».

Abre el Registro de la nave por la página 25 (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 303

Diario personal 18-1-F

Cuando entré en la cueva, dejando atrás toda la vegetación, me pareció que entraba en una antigua catedral: las estalagmitas parecían columnas, los líquenes parecían frescos blanqueados y el suelo fracturado me hacía pensar en antiguos azulejos. Al final había una puerta; un magnífico portal, cubierto de roca sedimentaria, pero con las marcas de los Constructores aún visibles. Fue una experiencia verdaderamente religiosa.

Pon la carta P133 en este Sector. Lee la [Entrada 8](#).

ENTRADA 304

Informe del equipo de exploración MI/9

Empezamos a extraer agua de las raíces temblorosas; el parénquima de las plantas la filtraba y purificaba. Al principio, todo iba bien. Entonces, de repente, todas las raíces fueron absorbidas por el techo de la cueva. De los agujeros salieron en torrente pequeños gusanos. Segregaron agentes corrosivos que empezaron a dañar nuestros trajes. Tuvimos que abandonar el lugar.

Obtén 1 Suministro. Sustituye esta carta por la P135.

ENTRADA 305

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 99

Cuando intentamos manejar la máquina, apareció un grupo de Visitantes armados. Eran exactamente iguales a los que nos ayudaron durante la defensa de la Vanguard, pero esta vez nos atacaron sin previo aviso. Cuando escapamos (a duras penas) y salimos de la zona, inmediatamente cesaron su persecución, casi como si nos hubieran olvidado de inmediato. Cuando aparecimos de nuevo, no reaccionaron. Sin embargo, procuraremos no tocar el dispositivo de nuevo.

Tira O BIEN +++++.

ENTRADA 306

MP212 - Experimento «Sirena»

El inusual espectro de la estrella Sirena justificaba un estudio más detallado.

La luz de la estrella no generaba las condiciones favorables para el desarrollo de vida compleja.

Diñcultaba además la observación de otros sistemas planetarios y estrellas. Quizás su único aspecto bueno era que resultaba estéticamente agradable para muchos Tripulantes, que pasaron tantas horas en la cubierta de observación observando la MP212, aparentemente hipnotizados por su brillo cambiante, que el Dr. Bell empezó a preocuparse.

Solo un experimento ofreció resultados de algún interés: algunos de los minerales encontrados en los objetos cercanos reaccionaban a las cambiantes longitudes de onda emitidas por Sirena de una manera inusual. Llevamos los minerales a Ingeniería para que los incorporen a sus dispositivos.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Mueve la carta A19 (*Escáner multiespectro*) de «Modificaciones» (bandeja de cartas B) al sobre «A la espera...».

ENTRADA 307

Los jugadores realizan una prueba especial usando sus dados y Tripulantes.

Los dados usados en ella no estarán disponibles para ninguna otra prueba.

Los Tripulantes que participen en esta prueba de dados podrían morir. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar varias pruebas más en esta parte de la historia.

Sigue los siguientes pasos:

- En primer lugar, todos los jugadores deciden cuántos de sus dados de Sección quieren lanzar.
- A continuación, todos los jugadores eligen cualquier número de Tripulantes disponibles de su mano con Capacidades de conversión de , o y los añaden a la Reserva de tirada.
- Cuenta el número de resultados de , , o de la Reserva de tirada. A continuación, añade 1 punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada. Necesitas 11 puntos o más para pasar esta prueba. Los jugadores pueden tirar más dados y asignar más Tripulantes hasta que estén satisfechos con el resultado.
- Retira del juego todos los dados de la Reserva de tirada. Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión. Si sacas 1 o 1 , retira a dicho Tripulante del juego. Los jugadores devuelven a los demás Tripulantes a sus Tripulantes disponibles.
- Si con esto ya no quedan Tripulantes disponibles, lee la [Entrada 810](#). De lo contrario:

Si tienes 10 puntos o menos, lee la [Entrada 337](#).

Si tienes 11 puntos o más, lee la [Entrada 346](#).

ENTRADA 308

Aunque no le veíamos la cara a nuestro interlocutor, dedujimos por su pose derrotada que estaba decepcionado. Permaneció inmóvil un rato y luego comenzó a hablar, ante lo cual nuestra IA se lanzó a traducir lo que decía. Lee la **Entrada 336**.

ENTRADA 309

Transmisión final del equipo de exploración 341B

El pecio se hunde más rápido. Los temblores desacoplaron las pinzas de la nave de descenso y esta se precipitó a las ardientes profundidades. Ya no tenemos escapatoria. Nos uniremos a ella pronto.

Hemos aprovechado nuestros últimos momentos para escanear todos los artefactos e improvisar un transmisor para enviarnos los datos y este mensaje. Decídes a nuestras familias y amigos que no hemos muerto en vano. Decídes... ¡Maldita sea! Está...

- Todos los Tripulantes que estén en el planeta mueren: saca sus cartas de las fundas de Escalfón.
- Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del Hangar) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- Descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso.
- Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 310

Canal personal del equipo de exploración

[Agente 1]: ¿Cómo?

[Agente 3]: Ni idea. ¡Agárralos y corre!

[Agente 1]: Oh... Algo anda mal de nuevo.

[Agente 3]: ¡Maldita anomalía! ¡Rápido, ataos a un árbol!

[Agente 1]: Aaah...

[Agente 3]: ¡La ayuda está en camino!

Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso, descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso y descarta el Descubrimiento único **34** si lo tienes. Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 311

Informe del equipo de exploración 1/C

La oscuridad y el silencio de una estructura con eones de antigüedad me envolvieron. La malla de carbono formaba pequeños túneles cuya red se extendía bajo la superficie negra de la esfera. Preparé una radiobaliza para señalar mi ubicación a los demás supervivientes y me senté allí, a la tenue luz de la linterna, intentando no pensar demasiado en para quién estaban hechos estos pasillos...

Para continuar con la misión, todos los Tripulantes del equipo de exploración deben reunirse en este Sector. **¿Están todos los Tripulantes en el Sector 4?**

- **Si:** Lee la **Entrada 320**.
- **No:** Seguid jugando hasta que todos los Tripulantes estén aquí.

Recordad: Mientras el texto «**Entrada 311**» esté revelado en este Sector, debéis leer esta Entrada cada vez que un Tripulante entre en esta ubicación.

ENTRADA 312

Baraja las tres cartas **G11** y ponlas bocarriba en el espacio de Condiciones globales del tablero de Planeta ordenadas al azar. Luego, marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 348**.

Lee la **Entrada 334**.

Lee la **Entrada 281**.

ENTRADA 313

Mundo de los Visitantes: Audiobitácora de la xenóloga

Los Visitantes (nota: el nombre de «Visitantes» me parece inadecuado, puesto que esta vez somos nosotros los que «visitamos» su mundo) evitan el contacto conmigo y con el resto de la tripulación. Su comportamiento podría explicarse de dos maneras: son curiosos pero cautelosos, o están asustados. Por ahora, supondré que les mueve la curiosidad.

Esto parece una zona residencial. Las coloridas vainas podrían ser casas; cada una contiene un solo Visitante, por lo que podemos asumir que no son una especie de carácter familiar.

No deberíamos molestarlos más, así que vamos a marcharnos de esta zona por ahora.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P377**. Obtén el Descubrimiento único **38**.

ENTRADA 314

Análisis de la estructura cristalina

Nuestra teoría inicial resultó ser cierta: el cristal de Primo es el mismo que el de Pelúcido. Predecimos que este planeta «estallará» en un par de años, ya que el cristal ya puede verse en la superficie y debe haber transformado una proporción importante del núcleo del planeta.

Lo interesante de las muestras es que dejan de crecer y extenderse cuando se desprenden de la estructura principal. Si de alguna manera pudiéramos extraer el «corazón» del cristal, ¿quizás dejaría de crecer? Por desgracia, aún no disponemos de la tecnología necesaria para acceder al núcleo planetario y poner a prueba esta teoría. Por lo que hemos averiguado hasta ahora, solo los Constructores disponían de la tecnología de geoingeniería adecuada. Parece que el destino de Primo, al igual que el de la Tierra, depende de que conozcamos mejor los planes de los Constructores.

Obtén el Descubrimiento único **17**. Sustituye esta carta por la **P211**.

ENTRADA 315

[Equipo de exploración]: ¿Vanguard? ¡Al habla el equipo de exploración! Estamos de camino a la zona de aterrizaje designada. Todos los sistemas están operativos. Enlace estable. Deberíamos cruzar la capa exterior de escombros en unos... Vaya.

[Capitán Wayman]: Dios mío...

[Equipo de exploración]: ¿Estáis viendo esto, Vanguard?

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Claro como el cristal, equipo de exploración. Parece que los análisis de largo alcance eran correctos. El planeta ha desaparecido. Si no veis un vector de aproximación claro, tenéis permiso para abortar.

[Equipo de exploración]: No, algunos trozos de la corteza parecen lo bastante grandes para aterrizar. Además, detectamos estructuras anómalas entre los restos. Podríamos echar un vistazo.

[Capitán Wayman]: Todo lo que podáis traer será de un valor inestimable, equipo de exploración. Pero no os arriesguéis innecesariamente; quien mucho abarca, poco aprieta. Hay muchos otros mundos en nuestra lista.




[Equipo de exploración]: Entendido, Vanguard. Trazando ruta de aterrizaje.

Importante: Este planeta introduce en la campaña las mecánicas de la nave de descenso, los Aterrizajes y los Suministros.

Realiza los siguientes pasos para resolver el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»). El medidor de Aterrizaje representa tus avances hacia la superficie del planeta.
2. Tira el dado de Peligro y aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente. Si el resultado no aparece, la tirada no tiene efecto. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una opción que no puedas resolver por completo, por ejemplo una que te haga perder Suministros si no te quedan Suministros que perder). En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha.
4. Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso» del medidor de Aterrizaje, lee la **Entrada 317**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

A aterrizaje en Pelúcido – Restos orbitales

	¡Impacto de residuos espaciales!	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » Exponer el compartimento de carga Pierde 4 –  Suministros. » Prepararse para el impacto Cada Tripulante sufre una Lesión de Herida.
	Ruta de aterrizaje despejada	¡Has aterrizado sin problemas! Lee la Entrada 317 .

ENTRADA 316

Diario personal

Un aire cargado de humedad escapó de la perforación y volvió a sublimarse, taponando el agujero como si fuera una costra. Tuvimos que volver a perforar, pero esta vez montamos alrededor una cámara aislada con la presión y la temperatura adecuadas para evitar que el agujero se cerrara.

No puedo contener la emoción. ¡Pronto podremos ver lo que hay bajo el hielo! Espero que haya todo un mundo nuevo allí, como en las novelas de Verne...

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P196**.

Luego, si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

- Mete el Objetivo secundario **O17** (*Hacia las profundidades*) en el sobre «A la espera...» y lee la **Entrada 359**.

ENTRADA 317

Has llegado sin problemas a tu destino.

Importante: Este planeta introduce los Indicios y los Descubrimientos en la campaña. Si activas un efecto que te pide que saques un Indicio antes de que se introduzca la mecánica, lee las reglas de «Indicios» y «Descubrimientos» en el Capítulo III del reglamento.

Importante: Este planeta introduce las Lesiones peligrosas. Ten en cuenta que ganar una cuarta Lesión provocará una Evacuación forzosa. Siempre que tengas dudas sobre las reglas de Lesiones, lee las secciones de «Lesiones» y «Fin de la Exploración planetaria» en el Capítulo III del reglamento.

Ahora, abre la Planetopedia por las páginas **4** y **5** (*Pelúcido*).

Después, abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 318

Audiobitácora del puente de la ISS Vanguard 12280/C

—¡Apenas se mueve! ¡Vamos, robot bonito!

—¿Ves eso? ¿Esos extraños patrones bajo el hielo?

—Está todo borroso. ¿Dónde?

—Las líneas rectas oscuras de la izquierda. Son demasiado regulares. Se parecen a los símbolos de la esfera de Dyson.

—Tal vez...


—¡No! ¡No te rindas todavía! ¡Maldita sea, los escudos no funcionan bien!

—Más de 500 grados, gravedad extremadamente alta. ¿Qué esperabas? De todos modos, hemos reunido una tonelada de datos para que los analicen los de Ciencia.

—Mira cómo se derriten sus lentes. Qué lástima.

La Sección de Ciencia analizó los datos y descubrió que los símbolos están en efecto relacionados con los Constructores. Además, pensaron en cómo mejorar los escudos para trabajar en condiciones extremas.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

- Mueve la carta **E37** (*Escudo de energía*) de «Equipo no disponible» a «Armería». Obtén 1 .

ENTRADA 319

[Comunicaciones, cabo Coetz]: ¿Equipo de exploración? Por favor, comprobad el estado de la nave de descenso. Detectamos una actividad preocupante a su alrededor.

[Equipo de exploración, agente 1]: Entendido. Iniciando revisiones remotas. Parece que...

[IA de la nave de descenso]: DAÑOS ESTRUCTURALES DETECTADOS. MOTORES COMPROMETIDOS.

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Tengo imágenes de la cámara! Estas criaturas, los ácaros de los montículos, están inundando la zona de aterrizaje como la marabunta. ¡Están haciendo pedazos la nave de descenso!

[Comunicaciones, cabo Coetz]: ¡Bajad allí sin dilación, equipo de exploración! Es vuestro único billete de vuelta a casa.

[Equipo de exploración, agente 1]: Negativo. Estamos demasiado lejos para llegar a tiempo y no estamos preparados para un conflicto abierto. Por favor, decidnos qué deberíamos hacer...

Si tienes un tablero de Nave de descenso en la mesa, lee la **Entrada 360**.

Si no hay ningún tablero de Nave de descenso en la mesa (fue destruida antes), lee la **Entrada 487**.


ENTRADA 320

Informe del equipo de exploración 1/D

Cuando apareció el último miembro del equipo de exploración en el horizonte, sentimos un alivio instantáneo. La misión había empezado con muy mal pie, pero estábamos vivos, nos habíamos reagrupado, nos quedaban algunos suministros y no estábamos lejos de la zona de aterrizaje designada.

Era hora de ponerse a trabajar. En primer lugar, debíamos asegurarnos de que los equipos de rescate que enviásemos tras nosotros no corrieran la misma suerte.

Si estás jugando al Tutorial, lee la **Entrada 298**. De lo contrario, sigue leyendo:

- Sustituye el PDI del Sector **4** por la carta **P105** (*Conductos técnicos*).
- Retira del juego la carta de Misión **M01**.
- Obtén 1 .
- Lee la **Entrada 345**.

ENTRADA 321

Diario de exploración

Después de horas de preparativos y analizar la estabilidad del hielo y los posibles temblores, decidimos descender a la fisura. Al principio, no había más que oscuridad y hielo sucio, pero luego encontramos un saliente lo bastante amplio para levantar un pequeño puesto avanzado desde el que poder seguir con la exploración con más facilidad y seguridad.

Pronto encontramos un lugar lleno de reliquias del pasado del planeta atrapadas en el hielo. Es un gran descubrimiento, aunque será difícil extraerlas.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P194**.

ENTRADA 322

Historias desde las profundidades: Memorias de una exploración profundamente aterradora

El pasaje, antes bullicioso de vida, había quedado vacío salvo por la presencia del *Kurma*, el gobernante indiscutible de estas aguas. Era extraño, silencioso y tranquilo. Y espeluznante. Sobre todo después de ver cómo había despanzurrado contra la pared a una criatura, del tamaño de un coche, hasta dejar solo una mancha como quien pinta con un cera caliente.

Obtén 1 Indicio de *Especimen vivo*.

ENTRADA 323

Audiobitácora del puente de la ISS Vanguard 12276/C

—¡Este mundo parece un infierno! ¿Cómo es que hay hielo?

—Los de Ciencia decían algo de que la gravedad comprime el agua, como lo que pasa cuando aplicas presión al carbón y se convierte en diamante o algo así.

—Pero si he visto llamas abiertas...

—¡Esperad! ¡El explorador está entrando en la atmósfera! ¡Ánimo, mi pequeño fisgón!

—Todas estas interferencias... ¡Maldito viento solar!

Si tienes la Mejora del puente **B01** (*Casco reforzado*), lee la **Entrada 318**.

De lo contrario, lee la **Entrada 340**.

ENTRADA 324

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: ¿Por qué no usamos equipo pesado?

[Agente 2]: ¿Y destruir estos curiosos especímenes? ¡Mira este! ¡Se parece a tu nariz!

[Agente 1]: ...

[Agente 2]: No podemos. Este sitio es demasiado valioso, debemos mantenerlo en las mejores condiciones que podamos. Puede que descubramos algo que nos permita salvar los corales de agua fría de la Tierra.

[Agente 1]: Genial... Démonos prisa. Esto no me gusta.

Lee la **Entrada 394**.

ENTRADA 325

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: Encontré una grieta en la estructura. Voy a entrar.

[Agente 2]: Avanza con precaución. No podemos estar seguros...

[Agente 1]: ¿Qué...?

[Agente 3]: ¡Ha desaparecido!


[Agente 2]: ¡Vamos, vamos! ¡Ayudadla!

[Agente 3]: ¡Esperad! Aquí está. ¿Estás bien?

[Agente 1]: Estaba... en algún lugar.

[Agente 3]: ¡Le sangra la nariz!



[Agente 1]: ¿Es este lugar real?

Tira .

ENTRADA 327

«La historia del viaje de la *ISS Vanguard* terminó donde empezó: en las extensiones llenas de escombros del interior de la esfera Dyson de los Constructores. Habíamos perdido la nave, junto con casi toda su tripulación y el inestimable alijo de tecnología de los Constructores. La humanidad ha fracasado, pero el plan de los Constructores ha fracasado aún más.

Naves Idemianas aliadas recogieron a un puñado de supervivientes. Gracias a ellos, la raza humana sobrevivió a la caída de la Tierra. Con su mundo natal destruido por el cristal destructor de planetas, estos antiguos tripulantes de la *Vanguard* fundaron una colonia en un mundo distante y poco amistoso. Allí lograron reconstruir lentamente la civilización humana, que ahora es una de las especies menos avanzadas de este brazo de la galaxia, aferrada aún a las grandiosas leyendas de su pasado, en particular la trágica historia del viaje de la *ISS Vanguard*».

Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión. Si sacas 1  o 1 , retira a dicho Tripulante del juego.

Luego, lee la **Entrada 880**.



ENTRADA 328

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 105

Los Visitantes no nos impidieron cruzar su portal (puede ser una afirmación atrevida, pero creo que incluso nos ayudaron sutilmente, estabilizándolo desde el otro lado). Aparecimos en un mundo que nos resultaba familiar; nunca habíamos estado allí, pero al menos solo tenía tres dimensiones.

El puesto avanzado de los Visitantes se encontraba en las profundidades del agua, protegido por una serie de mamparos que comenzaron a abrirse lentamente.

Elige una opción:

- » **Explorar las profundidades exteriores:**  y lee la **Entrada 352**.
- » **Recoger muestras del entorno:**  y lee la **Entrada 365**.
- » **Volver:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 329

Historias desde las profundidades: Memorias de una exploración profundamente aterradora

El Kurma tembló y lanzó un chillido ensordecedor que agitó las aguas. Algo asomó de su vientre y proyectó un chorro de líquido oscuro sobre el bosque de coral. Luego, la criatura se alejó con dignidad.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

ENTRADA 330

¡Enhorabuena! Si ya has reunido todos los Descubrimientos únicos, juega el resto de la campaña para ver el impacto de tus esfuerzos.

Lee la **Entrada 455**.

ENTRADA 331

[Equipo de exploración, agente 1]: La zona es tan segura como podría serlo. Por favor, daos prisa.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: La nave de descenso está en camino. Si todo va bien, estaremos allí en menos de cinco minutos.

[Equipo de exploración, agente 1]: Deberíamos poder sobrevivir hasta entonces. Hasta pronto.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Nos vemos pronto, equipo de exploración.

Descarta la carta de Misión **M182**. Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 332

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Maldito sea este lugar! Está jugando con mi mente. ¿Vanguard? ¿Podríais echarnos una mano? ¿Podríais, no sé, filtrar este ruido visual o algo?

[Comunicaciones, Comandante Dahl]: Imposible, equipo de exploración. Lo hemos intentado, pero los patrones confunden a nuestra IA tanto como a los que estáis sobre el terreno.


[Equipo de exploración, agente 2]: Esto es un callejón sin salida. Tenemos que dar la vuelta.

[Equipo de exploración, agente 1]: Esperad. Algo se mueve junto a la pared. ¿Lo veis?

[Comunicaciones, Comandante Dahl]: Lo vemos en vuestra señal de vídeo, equipo de exploración. Probablemente uno de los depredadores de este planeta. Parece enfadado y perdido. No os acerquéis. Retroceded lentamente.

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Creéis que estos patrones estaban pensados para mantenerlos fuera?

[Comunicaciones, Comandante Dahl]: Tal vez. Sin embargo, Xenología insiste en que se trata de algún tipo de prueba, muy probablemente para los peregrinos, destinada a comprobar que son dignos de entrar en la ciudad. Espera... Agente 2, ¿qué estás haciendo?

[Equipo de exploración, agente 2]: Aquí, gatito, gatito... Reduce tus Suministros en 2 O BIEN cada tripulante de este sector tira .

ENTRADA 333

Crítica del estudio «Árboles oscilantes»

Lo que en un principio podría haberse considerado una especie de relación simbiótica o parasitaria entre el «árbol» y los grandes «gusanos raíz» móviles era en realidad un único organismo. Los «árboles oscilantes», como fueron bautizados, no eran ni plantas ni animales, sino otros extraños organismos con tejidos comparables a especies de ambos reinos.

Esperamos que el análisis del yacimiento fósil que descubrimos al estudiar los árboles sea más concluyente.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P134**.

ENTRADA 334

[Jefe de Sección]: ¿Cómo vais, Equipo de asalto Alfa?

[Equipo de asalto Alfa]: Sobrevivimos. ¿Por qué?

[Jefe de Sección]: Otra escuadra se dirige al puente.

*****Explosiones fuertes*****

[Equipo de asalto Alfa]: ...esto. ¿Es que no van a parar de venir?

[Jefe de Sección]: No detectamos más naves de transporte. Este podría ser su último intento.

[Equipo de asalto Alfa]: Lástima que nosotros también estemos en las últimas...

- Pon una carta **P233** encima de cualquier otra carta del Sector **1**, a menos que las cuatro cartas **P233** estén actualmente en el tablero de Planeta.
- Pon la carta de Amenaza del *Coloso Expugnador* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Coloso Expugnador* en el Sector **5**.

ENTRADA 335

Nota anónima del archivo

El Kurma es un espécimen magnífico. Más grande que una ballena azul, más cuidadoso (si se trata del bioma de su burbuja) que una madre alimentando a su hijo. Además, más peligroso que todo lo que hayamos conocido nunca y más dócil que un cordero.

Si estás en el:

- Sector **1**: Lee la **Entrada 338**.
- Sector **2**: Lee la **Entrada 329**.
- Sector **3**: Lee la **Entrada 350**.
- Sector **4**: Lee la **Entrada 353**.
- Sector **5**: Lee la **Entrada 322**.

ENTRADA 336

El Idemiano dijo que era un guardián del tiempo y de los peregrinos, y que se quedaría aquí para asegurarse de que nos fuéramos cuando se acabase nuestro tiempo. Intentamos preguntarle quiénes eran sus líderes o con quién podríamos

hablar. Para todas nuestras preguntas, siempre daba la misma respuesta:

«Tú y yo hablamos idiomas diferentes, aunque tu máquina nos hace sonar igual. Háblame cuando entendamos mejor tu verdad, y tú la nuestra».

Como se negaba a decir nada más, tuvimos que concentrarnos en nuestra tarea principal.

Pon la carta de Misión opcional **M123** (*Comprensión*) en el espacio de Misión opcional del lado derecho del tablero de Planeta. Después, abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 337

«Hicimos lo que pudimos, pero no fue suficiente. Aún recuerdo cómo se me escurrió la mano de la Dra. Corey cuando intentaba tirar de ella para sacarla de la anomalía. Pronto, el torrente subespacial desapareció para siempre, llevándose la con él.

Cautiva sonrió cuando nos encontramos de nuevo con ella en un laboratorio vacío.

"¡Humanos! Ahora que lo sabéis todo sobre mi poder, no tengo más remedio que mataros".

Nos pusimos tensos y apuntamos nuestras armas.


"¡Relajaos!", dijo Cautiva con buen humor. "Solo era una broma. ¿Lo veis? Soy capaz de bromear como un humano. ¡Sigo siendo una de vosotros!"

Marca la casilla **E** en la **Entrada 930**. Luego, lee la **Entrada 346**.

ENTRADA 338

Historias desde las profundidades: Memorias de una exploración profundamente aterradora

El Kurma se alzó sobre una fumarola, dejando que las oscuras columnas de humo fluyeran sobre la burbuja simbiótica que tenía en la espalda. En la burbuja se abrieron varias hendiduras, que parecían gigantescos estomas de plantas, y se volvió negra. Al cabo de un rato, el Kurma se alejó nadando, con minerales posándose en su caparazón. Los exploradores humanos se acercaron rápidamente a la monstruosa criatura para recoger los minerales, ya que era mucho más seguro que trabajar junto a los humos abrasadores.

Puedes  para obtener 1 Indicio de Mineral. Puedes repetir esto tantas veces como quieras.

ENTRADA 339

[**Equipo de exploración**]: Estamos en posición. Os enviamos un análisis de los alrededores.

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Entendido. Excelente trabajo, equipo de exploración. Podéis volver a la nave de descenso.

[**Equipo de exploración**]: ¿No deberíamos explorar más?

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Depende de vosotros. Si todavía os quedan fuerzas y suministros...

[**Equipo de exploración**]: Dadnos un segundo para deliberar.

Descarta la carta de Misión. Tu Misión ha terminado; puedes volver a la nave de descenso en cualquier momento para terminar la fase de Exploración planetaria.

ENTRADA 340

Audiobitácora del puente de la ISS Vanguard 12278/F

—¡Maldita sea! ¡Señal perdida!

—¿Has visto? Grabó algunos patrones bajo el hielo...

—¡No! No había nada allí. Probablemente solo sea hollín en las lentes.

—Había algo...

—¡Callad todos! La sonda ha desaparecido. Gracias a otra estúpida idea de la Sección de Ciencia, ¡tendremos que perder tiempo construyendo otra! Poneos manos a la obra.

La dureza del entorno destruyó el explorador. No podrás investigar la superficie sin una tecnología de blindaje adecuada.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

ENTRADA 342

Diario del equipo de exploración

La corteza de esta planta es similar a la de las palmeras de la Tierra. Sus frutos, por el contrario, parecen podridos y llenos de bacterias (lo cual es bueno; su estudio podría aportarnos valiosa información sobre los microbios del planeta). ¡Eh! Estoy grabando, no es momento de bromas... ¡Hey! Hola, estúpido diván. Te gustan estas frutas, ¿eh? Quieres una, ¿es eso?

Consigue el Descubrimiento único **34** si no lo tienes ya.

ENTRADA 343

[**Comunicaciones**]: ¿Por qué habéis montado el equipo aquí?

[**Equipo de exploración**]: El hielo canta con fuerza. Debe ser bastante delgado en esta zona.

[**Comunicaciones**]: ¿Canta? ¿Cómo?

[**Equipo de exploración**]: ¿No has oído cantar al hielo antes?

[**Comunicaciones**]: ¿Debería?

[**Equipo de exploración**]: Da igual.

...

[**Equipo de exploración**]: ¡Lo sabía! Hay una bolsa de aire bajo el hielo. ¡Debe de haber agua debajo!

[**Comunicaciones**]: Entendido. Me apunto lo de «escuchar cantar al hielo» para la próxima vez. Me pregunto si tendremos algunas grabaciones en nuestros archivos

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P195**.

ENTRADA 344

[**Equipo de exploración, agente 1**]: ¿Vanguard? Hemos pasado los mosaicos de la entrada. Hemos marcado el camino para que sea más fácil llegar aquí la próxima vez. ¿Seguro que este lugar se supone que es una ciudad? Encontramos algunas estructuras, pero todas están vacías.

[**Equipo de exploración, agente 2**]: ¡Espera, ahí!

Es una especie de taller. Veo a alguien trabajando dentro. ¿Tal vez podríamos hablar con él?

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P271**.

ENTRADA 345

Informe del equipo de exploración 1/E

Las cargas de demolición que rescatamos de la nave de descenso podrían ser útiles ahora. Gracias a la red de túneles bajo la superficie de la esfera, podríamos llegar a un punto directamente bajo el cañón y volar toda la porción de la esfera sobre la que descansa. Sabemos que es un enfoque más seguro (y más rápido), aunque dejaría un enorme agujero en la estructura y eliminaría una parte de su capa de camuflaje. Esta gigantesca esfera Dyson ya no sería invisible...

Algunos hemos propuesto una alternativa más arriesgada: podríamos llegar al cañón por la superficie, correr hacia su base y luego encontrar la manera de inutilizarlo, o destruirlo con una carga mucho más pequeña colocada directamente en su costado.

Lo sometemos a votación...

Si estás jugando al Tutorial, lee la **Entrada 554**. De lo contrario, todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción. Si los jugadores no se ponen de acuerdo, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra.

- » **Volar la parte de la esfera que tiene un cañón** (esto dañará permanentemente la esfera y debilitará su camuflaje):
Lee la **Entrada 390**.

- » **Acercarse y deshabilitar el cañón** (esto será más arriesgado y lento):
Lee la **Entrada 265**.

ENTRADA 346

Marca la casilla **F** en la **Entrada 930**. A continuación, sigue leyendo:

«El caos que se desató cuando la noticia del fallecimiento de Dahl se extendió por las cubiertas superó nuestras expectativas más salvajes. Tres oficiales diferentes se nombraron a sí mismos sus sucesores, causando una confusión que nos permitió tomar el control del puente sin disparar un solo tiro. Una vez dentro, nos atrincheramos y transmitimos un mensaje a toda la Vanguard. Pedimos a todo el mundo que depusiera las armas y se agrupara bajo nuestra bandera».

Lee la **Entrada 403**.

ENTRADA 348

[Jefe de Sección]: Equipo de asalto Alfa...

*****Explosiones fuertes*****

[Jefe de Sección]: ¿Me oís? Aquí el puente.

[Equipo de asalto Alfa]: Ahora mismo estamos algo ocupados.

[Jefe de Sección]: La nave Expugnadora atravesó el casco junto al pasillo principal. Ha traído más infantería pesada y una especie de máquina de guerra.

*****Explosiones fuertes*****

[Jefe de Sección]: ¡Están rompiendo el perímetro alrededor del puente! ¡Pasad a la acción, Equipo de asalto Alfa!

- Pon una carta **P233** encima de cualquier otra carta del Sector 1, a menos que las cuatro cartas **P233** estén actualmente en el tablero de Planeta.
- Pon la carta de Amenaza del *Enjambre de guerra Expugnador* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon las figuras del *Enjambre de guerra Expugnador* y los 3 Drones en el Sector 2.
- Si la carta **P231** (*Multitud en pánico*) está en el Sector 2, pon una ficha de Tiempo en la primera casilla del medidor de Tiempo del *Enjambre de guerra Expugnador* y resuelve su efecto de *Enjambre*.

ENTRADA 349

No veíamos su rostro, pero nuestro interlocutor se estremeció por un momento, como si tratara de controlar algún tipo de ira primitiva. Podíamos sentir que habíamos hecho algo que lo había puesto de los nervios. Sin embargo, al cabo de un rato, recobró la compostura y empezó a hablar, y nuestra IA se puso a traducir.

Lee la **Entrada 259**.

ENTRADA 350

Historias desde las profundidades: Memorias de una exploración profundamente aterradora

La gargantuesca tortuga se instaló entre los pólipos y las algas, ignorando sus tentáculos cargados de ácido. Al parecer, frecuentaba este lugar y lo había reclamado como zona de alimentación.

Los exploradores humanos decidieron que era el mejor momento para acercarse a la criatura e investigarla.

Para su sorpresa, descubrieron que la criatura no era tanto una tortuga gigante con un parásito en la espalda, sino más bien algo parecido a una carabela portuguesa, un conglomerado de diferentes organismos que funcionaban como un todo. La tortuga era, en efecto, crucial en este grupo, pero no sobreviviría ni un momento sin su «vejiga de aire», que actuaba como pulmón externo y la proveía de minerales, además de encargarse de otras funciones misteriosas.

Un humano inusualmente valiente decidió nadar hacia la burbuja, ignorando las órdenes de su superior. Después de un minuto aterrador, volvió con un curioso descubrimiento en sus temblorosas manos.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1  y el Descubrimiento único 9.

A continuación, obtén 1 Indicio de *Flora insólita*.

ENTRADA 351

[Equipo de exploración]: Tenemos todo lo que pedisteis. La nave de descenso está cargada y lista para el despegue.

[Comunicaciones]: Excelente trabajo, equipo de exploración. Tenéis mi permiso para volver.

[Equipo de exploración]: Estamos en camino. Sin embargo...

[Comunicaciones]: ¿Sí?

[Equipo de exploración]: No estamos seguros de que nuestros hallazgos tengan algo que ver con los Constructores. ¿No deberíamos explorar las capas más profundas del planeta?

[Comunicaciones]: Lo dejo en vuestras manos. Por nuestra parte, estamos satisfechos, pero... el capitán siempre espera más, ya sabéis.

Obtén 1 . Descarta la carta de Misión.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Busca la carta de Misión **M41** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.

ENTRADA 352

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 108

Nadamos lejos del puesto avanzado de los Visitantes en este mundo acuático, aunque solo encontramos un depósito de minerales raros. No había ni flora ni fauna, ni más señales que las emitidas por el puesto avanzado.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:


Obtén 4 Indicios de *Mineral*.

ENTRADA 353

Historias desde las profundidades: Memorias de una exploración profundamente aterradora

El Kurma retozó, disfrutando del vasto espacio vacío. Era un espectáculo espeluznante: la monstruosa mole se agitaba, amenazando con aplastar accidentalmente cualquier cosa que estuviera cerca.

Obtén 1 Indicio de *Espécimen vivo*.



Puedes  para mover al Kurma a un Sector conectado que elijas.

ENTRADA 354















[Comunicaciones]: Se prevé que la anomalía os afecte en noventa segundos.

[Equipo de exploración]: ¿Y qué debemos hacer?

[Comunicaciones]: ¿Tener fe, supongo? Ahora en serio, desactivad el asistente de vuelo y preparaos para cualquier cosa.

Si tu nave de descenso tiene al menos 5  y 5 , lee la **Entrada 368**. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro y aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso», lee la **Entrada 368**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

	Lluvia intensa	Resistir Cada Tripulante 5 –   .
	Oscilación gravitatoria repentina	Elige una opción: » Maniobrar Si  es 4 o más, cada Tripulante 2  De lo contrario , cada Tripulante 6  » Mantener el rumbo Si  es 4 o más, cada Tripulante  De lo contrario , cada Tripulante 2 
	Anomalía	Elige una opción: » Dejar que ocurra Si  es 5 o más, cada Tripulante 3  De lo contrario , cada Tripulante sufre una Lesión de <i>Herida</i> . » Protegerse Devuelve todas las cartas de Equipo personal a la «Armería». Abre el Registro de la nave por la página 19 (hoja de bolsillos del <i>Hangar</i>) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
	Cielo despejado	Seguir volando No ocurre nada.

ENTRADA 355

«Matamos a Dahl, pero la Dra. Corey también fue alcanzada. Murió en nuestras manos, disculpándose por todo lo que había hecho por orden de Dahl. No tuvimos mucho tiempo para despedirnos: los marines de Dahl no tardaron en volar la puerta y empezar a entrar en el laboratorio. Nos vimos obligados a huir».

Marca la casilla **E** en la **Entrada 930**. Luego, lee la **Entrada 346**.

ENTRADA 357

«La Dra. Corey murió, víctima accidental de un tiroteo inútil. Dahl usó hábilmente su cuerpo como escudo, ganando un par de segundos cruciales: nuestras balas de baja potencia, lo bastante débiles como para no perforar el casco de la nave, no pudieron darle. Pronto, sus marines entraron en tromba en el laboratorio. Tuvimos que huir, derrotados y desmoralizados».

Marca la casilla **E** en la **Entrada 930**. Luego, lee la **Entrada 501**.

ENTRADA 358

Si el marcador de la carta de Amenaza *Rayo de reoriginación* está en el espacio «Rápido», muévelo al espacio «Lento». De lo contrario, muévelo al espacio «Rápido».

ENTRADA 359



Diario personal

Mientras reflexionábamos sobre nuestro próximo movimiento, percibí el cansancio en las voces de mis compañeros. Me imagino que yo sonaba exactamente como ellos. Afortunadamente, el mensaje de la *Vanguard* nos ofreció la salvación.


«Vuestro equipo no está adaptado a la exploración submarina. Aconsejamos la extracción inmediata. Sin embargo, el capitán dice que, si os sentís con ganas, podéis esperar un poco y os haremos llegar una cápsula con herramientas para la exploración submarina. Vosotros decidís. ¿Qué os parece?»

Bueno, lo primero que pensé es que el capitán podía irse a la [ARCHIVO CORRUPTO].

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción. En caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra:

- » **Abandonar inmediatamente el planeta:** Mueve a todos los Tripulantes al Sector de la nave de descenso, descarta la carta de Misión (si sigue en el tablero de Planeta) y lee la **Entrada 223**.
- » **Esperar la cápsula y continuar la exploración:** Cada Tripulante  y tira . Continúa la Exploración planetaria.

ENTRADA 360




- Pon todas las Modificaciones del tablero de Nave de descenso en el sobre «A la espera...».
- Mueve todos los Descubrimientos del tablero de Nave de descenso junto al espacio del tablero de Planeta indicado como «Descubrimientos perdidos».
- Retira el marcador del medidor de Suministros.
- Mueve la carta de Ascenso de escalafón y todas las fichas de  de la nave de descenso a los espacios indicados en el tablero de Planeta.
- Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del Hangar) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- El tablero de Nave de descenso debería estar ahora vacío; devuélvelo a la caja y descarta la figura de la nave de descenso del tablero de Planeta. ¡La nave de descenso ha sido destruida y el Despegue ya no es posible!
- Devuelve todas las fichas de Indicio a la bolsa para reiniciarla.
- Todos los nuevos Descubrimientos que recojas a partir de ahora en esta Exploración planetaria deben ponerse directamente en tu tablero de Tripulación; los Tripulantes pueden utilizar los Descubrimientos colocados junto a sus tableros de Tripulación como si estuvieran en la nave de descenso.
- Lee la **Entrada 487**.







ENTRADA 361

«Tratamos de darle solo a la comandante Dahl, pero no fue fácil. Ella devolvió el fuego sin piedad y con una precisión mortal».

Los jugadores realizan una prueba especial usando sus dados y Tripulantes. Los dados usados en ella no estarán disponibles para ninguna otra prueba. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar varias pruebas más en esta parte de la historia.

Sigue los siguientes pasos:

- En primer lugar, todos los jugadores deciden cuántos de sus dados de Sección quieren lanzar.
- A continuación, todos los jugadores eligen cualquier número de Tripulantes disponibles de su mano con Capacidades de conversión de ,  o  y los añaden a la Reserva de tirada.

- Cuenta el número de resultados de , ,  o  de la Reserva de tirada. A continuación, añade **1** punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada. Necesitas **8 puntos o más** para pasar esta prueba. Los jugadores pueden tirar más dados y asignar más Tripulantes hasta que estén satisfechos con el resultado.
- Retira del juego todos los dados de la Reserva de tirada. Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión. Si sacas **1**  o **1** , retira a dicho Tripulante del juego. Los jugadores devuelven a los demás Tripulantes a sus Tripulantes disponibles.
- Si con esto ya no quedan Tripulantes disponibles, lee la **Entrada 810**. De lo contrario:

Si tienes 7 puntos o menos: Lee la **Entrada 357**.

Si tienes 8 puntos o más: Añade **1** marcador a la reserva de victoria y lee la **Entrada 355**.

ENTRADA 362

Recordatorio: ¡Si no hay una nave de descenso en este sector, no puedes salir del planeta!

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada E-0808

Edan no estaba exento de belleza, lo reconozco. Y no hago más que imaginármelo en sus mejores días, envuelto en mares azules, rebosante de vida. Es un testimonio de la arrogancia, de la insensatez de los habitantes de Edan, que la destrucción que provocaron en el planeta sigue siendo visible para que la descubramos. Sin embargo, Edan no es estéril. Encontramos signos de vida, algunos fosilizados y antiguos, otros vivos, que aún respiran. Hay agua debajo de Edan y criaturas que viven en sus profundidades. A pesar de los errores de sus pobladores, el planeta sigue viviendo, aunque de forma diferente.

Me alegro de que nuestro equipo esté fuera de Edan, lejos del estruendo de los meteoritos que castigan la superficie del planeta una y otra vez, pero admito que tardaré en olvidar lo que encontramos allí, al igual que no dejaré de preguntarme... ¿confiamos demasiado en los Constructores? Ahora sabemos que no eran infalibles. Fue su tecnología la que condenó a la misma especie que intentaron crear en este planeta. Con cada paso que damos en nuestro camino hacia la comprensión plena de su ciencia, no puedo evitar preguntarme si algo así podría ocurrir algún día en la Tierra.

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

- Si el Proyecto de investigación **R20** (*Física subespacial*) está en «Proyectos de investigación», muévelo al sobre «A la espera...». En caso contrario, marca y resuelva la casilla de abajo.

- Obtén **1**  y **1** Descubrimiento de *Tecnología alienígena*.

Lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 363

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: Encontré una grieta en la estructura. ¡Esto tiene buena pinta!

[Agente 2]: Avanza con precaución. No podemos estar seguros...

[Agente 1]: ¡Hala! Esto... [ruido]

[Agente 3]: ¡Ha desaparecido!

[Agente 1]: [Ruido]... dentro. Caminos como salidos de la peor pesadilla de Escher.

[Agente 2]: ¿Estás bien?

[Agente 1]: Sí. Este lugar está lleno de... [ruido].

Están tranquilos, me ignoran. ¡Hay toneladas de portales diminutos!

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P378**.

ENTRADA 364

Coge un Tripulante de un bolsillo de «Lesiones leves» o «Lesiones moderadas» de la hoja de bolsillos de *Enfermería* del Registro de la nave (páginas **33** y **34**). Pon su carta en el espacio correspondiente de Tripulantes disponibles.

ENTRADA 365

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 106

Alrededor de la base no había más que plancton muerto. Suponemos que ha sido destruido por la energía que se filtra del puesto avanzado de los Visitantes.

Obtén **1** Indicio de *Microorganismo*.

ENTRADA 366

Diario de la jefa de Xenología

Afortunadamente, el equipo de exploración consiguió salvar el planeta. Muchos piensan que se trataba de una simple infección que solo afectaría a una pequeña parte del bioma. ¡Error! Se trataba de la primera vez que presenciábamos una reacción adversa entre dos tipos distintos de ADN (o, para ser más precisos, entre ADN y una estructura similar). Hasta ahora, solo hemos conocido la vida creada por los Constructores, con los mismos orígenes y principios. ¡Mientras tanto, la flora y la fauna de este lugar crecieron y evolucionaron de forma independiente! La vida nativa de esta parte de la galaxia, por así decirlo. Simplemente no podíamos permitir que desapareciera.

Sustituye esta carta por la **P141**.

ENTRADA 367

Informe preliminar de Reconocimiento

¡Era una misión absurda! La atmósfera de este pedazo de roca horrenda está llena de vapores corrosivos y esporas. La primera sonda quedó dañada casi de inmediato: el blindaje se arañó al entrar en la atmósfera y los gases hicieron el resto.

La segunda la preparamos con más cuidado (¿por qué los de Ciencia no nos dijeron desde el principio que debíamos usar nuestros mejores materiales?) y de alguna manera sobrevivió sin arder ni fundirse y a pesar de los tumbos que dio. Aterrizó en un montón de mugre. Todo a su alrededor estaba cubierto de extraños hongos, no había rocas desnudas ni tierra. Nos costó un poco de esfuerzo despegar la sonda de la superficie y hacerla volar, pero lo logramos. Y ahora los de Ciencia se van a llevar todo el mérito por el estudio de esas setas gigantes. ¿Dónde puedo presentar una queja?

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

- Mueve la carta **A26** (*Biofabricador*) de «Modificaciones» (bandeja de cartas B) al sobre «A la espera...».

Luego, obtén 1 Descubrimiento de *Flora insólita* y ponlo en «Descubrimientos reunidos».

ENTRADA 368

A B C

- Si las casillas **A**, **B** y **C** están marcadas, lee la **Entrada 384**.
- Si solo las casillas **A** y **B** están marcadas, lee la **Entrada 373**.
- Si solo la casilla **A** está marcada, lee la **Entrada 389**.
- Si ninguna lo está, lee la **Entrada 373**.

ENTRADA 369

Si tienes el Descubrimiento único **34** (*Fruta babosa*), lee la **Entrada 374**.

De lo contrario, sigue leyendo:

Diario del equipo de exploración

Aunque los divanes parezcan inofensivos, se recomienda precaución. Tienen algunos rasgos amenazantes como sus largas garras, pero solo las utilizan para acceder a la pulpa de las frutas locales. Cuando intentamos acercarnos, se retiran a la densa selva, evitando el contacto. Parecen interesados en nuestras acciones y nos observan desde una distancia segura. Deberíamos probar suerte con los que encontramos en las cercanías de nuestra nave de descenso.

Obtén 1 Indicio de *Espécimen vivo*.

ENTRADA 370

Si tu Objetivo actual es el **O06-O11** no ocurre nada; sigue con la partida.

De lo contrario, sigue leyendo:

Extracto del libro *Ya no estamos solos: La historia del primer contacto*

Nuestro anfitrión seguía esperando junto a la nave de descenso, a la sombra de un pequeño palanquín, inmóvil como una roca...

Cuenta el número de casillas marcadas en la **Entrada 905**. Si hay **3 o más** casillas marcadas, y la Misión **M123** (*Comprensión*) sigue revelada, lee la **Entrada 397**. De lo contrario, todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción:

- » **Revisar nuestros hallazgos sobre los Idemianos:** Lee las casillas marcadas en la **Entrada 905**.
- » **Continuar:** Sigue con la partida.

ENTRADA 371

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Evitar que los Expugnadores destruyan las cápsulas:** Esto dificultará completar tu misión principal a tiempo. Pon la carta **P238** en tu Sector si no está allí ya. Luego, sigue con la partida.
- » **Ordenar a la tripulación que proteja las cápsulas:** Elige cualquier número de Tripulantes disponibles de tu Sección (y de otras Secciones, si sus jugadores están de acuerdo). ¡Estos Tripulantes podrían morir cumpliendo tus órdenes! Lee la **Entrada 436**.
- » **Ignorar las cápsulas y dejar que otros se encarguen:** Coge 10 cartas al azar de «Reclutas» (bandeja de cartas B) y retíralas del juego. Baja la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3), a menos que ya sea Muy baja. Sigue con la partida.

ENTRADA 372

Es imposible fallar en la segunda Exploración de la campaña. Ignora la nueva carta de Lesión y su dado de Lesión y sigue con la partida.

Nota: No te confíes. En los siguientes planetas, si obtienes una cuarta Lesión, tu misión fracasará instantáneamente.

ENTRADA 373

[Comunicaciones]: El capitán tiene una petición adicional para vosotros. Si os quedan suficientes suministros y tiempo, deberíais investigar el origen de las anomalías que detectamos en este planeta.

[Equipo de exploración]: ¿Alguna pista?

[Comunicaciones]: Parece que se encuentra en algún lugar del suroeste, en las montañas, o al menos eso es lo que afirma el departamento de Ciencia. Probad a empezar por la zona circundante.

[Equipo de exploración]: [Risas]

[Comunicaciones]: ¿Qué pasa?

[Equipo de exploración]: Frente a nosotros, tenemos un espécimen local que parece un tipo tirado en el sofá después de un día de trabajo. Ah, y hay más. Tienen un aspecto más o menos similar al de los perezosos de la Tierra. *Vanguard*, ¿es cierto que el equipo que descubre una especie puede sugerir su nombre en clave?

[Comunicaciones]: En efecto.

[Equipo de exploración]: Pues llamemos a estos bichejos «divanes».

[Comunicaciones]: ...

Abre la Planetopedia por las páginas **18** y **19** (*Primo*). Pon una Misión **M91** al azar en el tablero de Planeta: esta es tu misión principal. Pon la Misión **M90** a continuación: es la petición que os ha hecho el capitán y es opcional.

Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 374

Diario del equipo de exploración

Atraemos a una de las criaturas con una de esas frutas rebosantes de zumo, y su hambre y curiosidad parecen más fuertes que su miedo. Tenemos la oportunidad de poner a prueba la inteligencia de la criatura; aún no estamos seguros de lo evolucionada que está, pero sí que podemos deducir que los divanes son al menos tan inteligentes como los córvidos o los loros. Usan herramientas sencillas, como paraguas de hojas con los que protegerse de la lluvia intensa o del sol abrasador.

El espécimen que estamos estudiando empieza a mostrar preocupación, con el lenguaje verbal de cualquier madre mamífera que se diera cuenta de que su hijo ha desaparecido. Olfatea las huellas de un par de divanes, que van en distintas direcciones. Como no puede decidir a dónde ir, se acuesta y se duerme. Extraña criatura. No obstante, podría interesarnos investigar estas huellas.

Obtén 1 Indicio de *Espécimen vivo*. Pon una carta **P001** encima de las cartas de este Sector. Pon la carta **P212** encima de las cartas del Sector **3** y la carta **P213** encima de las cartas del Sector **1**.

ENTRADA 375


Diario de investigación de tecnología dimensional


Analizar estos datos sin sucumbir a la locura o dudar de mis propios sentidos es... difícil. Sé que me estoy desviando

del discurso científico, pero ¿cómo me voy a sentir si acabo de llegar a mi pasado a través de mi cuerpo? ¿Cómo puedo describir y explicar las dimensiones cuarta y quinta? No las he visto (no tienen longitud ni anchura), pero... ¿las he sentido? He visitado muchos lugares imposibles, entre ellos, un planeta diferente, lleno de viejos restos de máquinas de guerra. Estaba seguro de haber hecho estos viajes solo en mi mente delirante, pero cuando volví en mí, tenía en mi mano un fragmento de un antiguo caminante de guerra.

[Nota del psicólogo jefe]: El resto del registro fue borrado por el autor. El autor se sometió a una terapia psiquiátrica y ahora se siente mejor. El artefacto mencionado en el diario resultó ser una pieza extremadamente valiosa de una consola de navegación de los Expugnadores. No nos explicamos cómo llegó a manos del autor.

Consigue el Descubrimiento único **38** si no lo tienes ya. Luego, marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Obtén 1  y 2 Indicios de cualquier tipo. Lee la **Entrada 144**.

Puedes  para obtener 2 Indicios de cualquier tipo.

ENTRADA 376

Informe de incidente 75D

El camino más corto hacia nuestro destino nos llevaba por entre las cámaras criogénicas, una larga sección de la nave atestada de pequeñas cápsulas en las que dormían los cinco mil miembros restantes de la tripulación de la *Vanguardia*, sumergidos en un pacífico sueño inducido por medicación. La infantería pesada de los Expugnadores estaba allí, con sus bulbosos trajes pesados, y sus gruesos brazos mecánicos estaban destrozando las cápsulas. Era la primera vez que los veía de cerca. Se movían de forma metódica y robótica. Inmediatamente empecé a dudar de si se trataba de criaturas vivas o simplemente de otro tipo de máquina de guerra automatizada que la agresiva raza usaba como vanguardia.

Las víctimas humanas que habían sobrevivido tras ser arrancadas de sus cámaras se estremecían en el suelo, agonizando por el impacto del repentino despertar.

¡Teníamos que hacer algo!

Lee la **Entrada 371**.




ENTRADA 377

Si la Misión **M130** está revelada, lee la **Entrada 380**. De lo contrario, sigue leyendo:

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: Ya no hay escapatoria. ¡Debemos aguantar!

[Agente 2]: ...

Tira todos tus dados de Lesión. Si sacas 1  y 1  O BIEN 2  el Tripulante muere: retíralo de su funda de Escalafón y devuelve todos sus dados a su Compartimento de Sección y su Equipo a la «Armería». La Exploración planetaria continúa sin ti.

Si sacas otro resultado, sigue con la partida.

Si era el último Tripulante, lee la **Entrada 309**.

ENTRADA 378

El campo de escombros que quedaba tras la explosión del crucero Expugnador podría contener algo valioso...

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, no ocurre nada.

Obtén el Descubrimiento único **8** y 2 Indicios de *Mineral*. Si el Descubrimiento único **8** no está presente en el espacio de Descubrimiento único (porque ya fue obtenido durante esta Exploración), obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena* en su lugar.

Obtén 2 Indicios de *Mineral* y 2 de *Tecnología alienígena*.

Obtén 1 Indicio de *Mineral* y 1 de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 379


Investigación de campo: HR 5730 D/21

El cristal envuelve firmemente las raíces de las plantas, bloqueando su acceso a la tierra. La mayoría de las plantas se marchitan; sin embargo, algunas consiguen atravesar el cristal y sobrevivir. Es justo como habíamos pensado.

Los árboles son un caso fascinante, especialmente los más antiguos. Sus tejidos externos son en su mayoría materia

muerta, y el cristal se «expande» sobre ellos, convirtiendo las plantas en una extraña amalgama de tejidos vivos entrelazados con esquirilas cristalinas.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 2 Indicios de *Mineral* y 1 .

ENTRADA 380

Audio de la caja negra

[Piloto]: ¡Vamos!

...

[Piloto]: ¡Solo un poco más!

[Navegadora]: Aunque de alguna manera lograses motivar así a nuestra IA, tus halagos y ánimos no van a conseguir que volemos más rápido.

[IA de la nave de descenso]: No es posible motivarme. Siempre trabajo con la máxima eficacia posible.

...

[Piloto]: ¡Por fin nos acercamos a la zona de aterrizaje! Va a ser accidentado. A los del hangar no les va a gustar lo que voy a hacer con la nave de descenso.

- Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- Ve a la **Entrada 477** y marca la casilla junto a la letra **A** sin leer la Entrada en sí. Luego, abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 381

Audio de la caja negra

[Piloto]: ¡Vamos!

...

[Piloto]: ¡Solo un poco más!

[Navegadora]: Aunque de alguna manera lograses motivar así a nuestra IA, tus halagos y ánimos no van a conseguir que volemos más rápido.

[IA de la nave de descenso]: No es posible motivarme. Siempre trabajo con la máxima eficacia posible.

...

[Piloto]: ¡Por fin nos acercamos a la zona de aterrizaje! Va a ser accidentado. A los del hangar no les va a gustar lo que voy a hacer con la nave de descenso.




¡Enhorabuena!

¡Has completado esta Exploración planetaria!

- Descarta todas las cartas de Misión.
- Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 382

Comprueba si los Tripulantes elegidos cumplen **alguno** de los siguientes criterios:

- La suma de sus **Escalafones** es **3 o más**.
- Al menos uno de ellos es de la Sección de **Seguridad** o de **Reconocimiento**.
- Al menos uno de ellos tiene una Capacidad de conversión de ,  o  en su carta.

Si los cumplen, mueve a estos tripulantes a «Tripulación descansando» y retira 2 marcadores del espacio de Ventaja del enemigo.

Si no los cumplen, los Tripulantes mueren en el cumplimiento del deber. Ponlos en el espacio indicado de «Bajas» bajo el tablero de Planeta y retira 1 marcador del espacio de Ventaja del enemigo.

ENTRADA 384

Extracto de «El espacio conocido: una guía de bolsillo»

HR 5730 C es un hermoso planeta, primo de nuestra Tierra. Si tienes la oportunidad de visitar este mundo moribundo, deberías hacerlo. Evoca sentimientos de melancolía y satisface el anhelo de un ambiente familiar. Y todavía hay mucho por investigar, explorar y descubrir...

Abre la Planetopedia por las páginas **18** y **19** (*Primo*). Pon una Misión **M91** al azar en el tablero de Planeta: esta es tu misión principal.

ENTRADA 385

[Comunicaciones]: ¿Cómo va la investigación?

[Equipo de exploración]: No tenemos nada más que excrementos frescos de divanes. Debemos haber estado siguiendo a un gourmet local en su búsqueda de frutas viscosas.

[Comunicaciones]: Entendido. No perdáis más tiempo.

[Equipo de exploración]: No lo hemos perdido. Hemos conseguido abundantes muestras de excrementos.

[Comunicaciones]: Creo que con una sola muestra pequeña bastaría.


[Equipo de exploración]: No conoces a estos tipos de Ciencia. Son raros.

Obtén 2 Indicios de *Espécimen vivo*. Descarta la carta **P213** (Huellas...).

ENTRADA 386

«Intentamos hacer entrar en razón a los marines, pero se mostraron leales a Dahl. Opinaban que el enfoque del capitán y sus jefes de sección no estaba llevando la misión a ninguna parte. Por el contrario, la comandante Imara estaba consiguiendo resultados por fin...

Pronto se acabó el diálogo y comenzó el tiroteo».

Por cada Tripulante disponible, tira un dado de Lesión. Si sacas 1  retira a dicho Tripulante del juego.

Si no quedan Tripulantes, lee la **Entrada 810**.

De lo contrario, lee la **Entrada 491**.


ENTRADA 387

Extracto de conversación

[Agente 1]: ¡Ya viene! Algo le pasa a la gravedad.




[Agente 2]: Bueno, tuvimos tiempo de prepararnos...

[Agente 1]: ¡El mu-mundo está-tá al re-revés!

Cada Tripulante 6  reducidos en 1 por cada marcador en la carta de Condición global. Descarta todos los marcadores de la carta de Condición global. Luego, descarta esta carta de Condición global.

ENTRADA 388

No hay nave de descenso ni transportes que nos evacuen de este mundo imposible. Estamos solos.

Tira todos tus dados de Lesión. Si sacas 1  y 1  O BIEN 2  el Tripulante muere: retíralo de su funda de Escalafón y devuelve todos sus dados a su Compartimento de Sección y su Equipo a la «Armería». La Exploración planetaria continúa sin ti.

Si sacas otro resultado, sigue con la partida.

Si era el último Tripulante, pon la ficha de Misión fallida junto al Registro de la nave. Descarta todos los Descubrimientos del espacio de Descubrimientos encontrados, excepto el Descubrimiento único **18** (si lo habías obtenido). Luego, abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 389

[Capitán Wayman]: Al habla el capitán. No dejéis que el Esquirladrón os distraiga demasiado. Tenéis una misión más importante.

[Equipo de exploración]: Entendido. ¿Debemos encargarnos de él si vemos que vamos bien de tiempo?

[Capitán Wayman]: Espero que lo hagáis. Los divanes parecen temer a ese espécimen cristalino... Tal vez podamos aprender más sobre ellos si los ayudáis.

[Equipo de exploración]: Pues nos ponemos en marcha.

[Capitán]: Buena suerte, equipo de exploración.

Abre la Planetopedia por las páginas **18** y **19** (*Primo*). Pon una Misión **M91** al azar en el tablero de Planeta: esta es tu misión principal. Pon las Misiones **M90** y **M92** debajo: es la petición que os ha hecho el capitán y es opcional. Pon la carta de Amenaza del *Esquirladrón centelleante* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.

Pon la figura del *Esquirladrón centelleante* en el Sector **2**.

ENTRADA 390

Informe del equipo de exploración 1/G

Colocamos las cargas en los túneles de debajo del cañón y nos escondimos a una distancia segura. Como estábamos en el vacío, no oímos la explosión, y los hilos de carbono

de la estructura amortiguaron tan bien la vibración que al principio pensamos que la carga no había funcionado. Solo cuando volvimos a la superficie nos dimos cuenta de que el arma alienígena había desaparecido, junto con una amplia franja de la superficie.

Una luz se filtraba desde el profundo agujero en el suelo. Nos acercamos con cuidado y encontramos su origen.

¡La explosión había atravesado la estructura! En su interior, encerrado en una cáscara más grande que nuestro sistema solar, flotaba un viejo sol, rodeado de restos espaciales...

Pon la carta **P108** en el Sector **3**.

Si estás usando las reglas de inicio rápido, lee la **Entrada 940**.

Si estás jugando el Tutorial, sigue leyendo:

Tutorial

Coge la primera carta del mazo de Tutorial **A** (carta de Misión **M02**) y retírala del juego, ya no la necesitarás. Luego, lee la **Entrada 940**.

ENTRADA 391

Diario del equipo de exploración

Entramos en la zona cristalina. Oímos algo: zumbidos y chillidos. Entonces, unas esquirlas de cristal se levantaron del suelo frente a nosotros, como si estuvieran vivas. Cogieron a un joven diván y se dirigieron al oeste. Decidimos seguirlas; los movimientos erráticos de la cola del animal nos hicieron sentir pena por la criatura.

Descarta la carta **P212** (Huellas...). Pon la carta **P214** encima de cualquier carta del Sector **6**.

ENTRADA 392

Diario privado - Extracto de los archivos de la Sección de Ciencia

Los ignorantes de las otras Secciones pensaban que estas semillas grandes de aspecto orgánico eran huevos y tenían miedo de manipularlas. Solo se calmaron cuando las pruebas preliminares revelaron el origen vegetal de las muestras.

Sin embargo, para ser sincera, no estoy segura de que sea una planta: todo lo que hemos encontrado aquí es muy diferente de lo que conocemos. No hay ADN que secuenciar: es un tipo diferente de molécula orgánica la que almacena la información genética de este organismo.

Al menos ahora sabemos que no todas las formas de vida en esta parte de nuestra galaxia las diseñaron los Constructores.

ENTRADA 393

[Equipo de exploración]: [Estática] aún a más profundidad...

[Comunicaciones]: No te oigo bien.

[Equipo de exploración]: ¿Cómo? [Estática] atrás...

[Comunicaciones]: ¡Sigo sin oírte! ¿Estás bien?

[Equipo de exploración]: ...

[Comunicaciones]: ¿Estás ahí? Maldita sea...

[Equipo de exploración]: ¿Nos oís ahora?

[Comunicaciones]: ¡Por fin! ¡Sí!

[Equipo de exploración]: El sistema de cuevas es vasto y profundo. Solo hemos revisado la primera sección.

Obtén 1 . Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P142**.

ENTRADA 394

[Comunicaciones]: Es hipnótico...

[Equipo de exploración]: ¡Ah! Me habéis asustado, *Vanguard*. Siempre me olvido de que veis lo mismo que nosotros.

[Comunicaciones]: Lo siento, estaba pensando en voz alta. Me encantan estos monolitos. Son diferentes, pero familiares. Me recuerdan a la piedra Rosetta.

[Equipo de exploración]: Por favor, silencio. Debemos escanear esta cosa y conseguir muestras. Es un proceso muy delicado.

[Comunicaciones]: ...

Descarta el Objetivo secundario **O17** (*Hacia las profundidades*) de la Sección «Puente» del Registro de la nave (o el sobre «A la espera...» si sigue ahí).

Descarta la carta **P202** (*Monolito enterrado*) del Sector **2**.

Luego, pon la carta **P203** encima de cualquier carta del Sector **2**.

Marca la casilla **A** al inicio de la **Entrada 260** sin resolver esta Entrada.

Luego, lee la **Entrada 55**.

ENTRADA 395

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: El último lote está cargado. Estamos listos.

[Agente 2]: Esperad... Volveré a comprobar el perímetro.

[Agente 1]: De acuerdo, pero date prisa. Más nos vale habernos ido antes de la próxima anomalía.

[Agente 3]: ¿Vas a mirar los árboles de nuevo?

[Agente 2]: Me has pillado. Es que echo de menos la Tierra.

[Agente 1]: Tenéis todos tres minutos para sentir esa llovizna en la piel. Después nos vamos. Y ni se os ocurra quitarnos las máscaras.

- Descarta el Descubrimiento único **34** si lo tienes.
- Lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 396

Elige cualquier número de Tripulantes disponibles de tu Sección (u otras Secciones, si sus jugadores están de acuerdo); se unirán a la misión para luchar contra los Expugnadores. ¡Estos Tripulantes podrían morir en el proceso! Luego, lee la **Entrada 382**.

ENTRADA 397

Comprueba la casilla de más arriba de la **Entrada 259**. Si no está marcada, lee la **Entrada 428**. Si lo está, lee la **Entrada 433**.

ENTRADA 398

Cuento de las colas inquietas; leído para niños por el teniente Granger

Una decena de divanes montan una algarabía a orillas del lago, protegiendo sus ojos de ocasionales destellos de luz. Lanzan palos y piedras a una extraña criatura cristalina que da vueltas y zumba como una mosca: ¡un temible esquirladrón! Intentan ahuyentar al monstruo para ayudar a uno de los suyos, que se está ahogando. Por desgracia, no funciona. Lo único que consiguen es bailar una danza sincronizada de furiosas colas inquietas. Su oscilar se vuelve más lento cuando se dan cuenta de que seguramente fracasarán y su amigo perecerá.

Entonces, un pequeño pero valiente grupo de guerreros de otro sistema planetario aparece para ayudarles, luciendo la «V», el símbolo de la *Vanguard*, en sus trajes, y hacen huir al monstruo cristalino. Y mientras sale volando, ellos se lanzan al lago para ayudar al pobre diván empapado. Los héroes se merecen un respiro, pero no pueden descansar aún. Tienen un mundo que salvar.

Obtén 1 .

Pon la Misión **M92** junto a la Misión **M90**. Pon la carta de Amenaza del *Esquirladrón centelleante* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta. Pon la figura del *Esquirladrón centelleante* en el Sector **2**. Sustituye el PDI del Sector **1** por la carta **P215** y el PDI del Sector **5** por la carta **P216**. Descarta la carta **P214** (Comoción) del Sector **6**.

A continuación, ve a la **Entrada 368** y marca la casilla junto a la letra **A** sin leer la Entrada en sí.

ENTRADA 399

- Ve a la página **3** del libro de Mapas de sistemas (TOI-2).
- Usa el marcapáginas de Sistema actual del libro de Mapas de sistemas para marcar la página del sistema TOI-2 (**3**).
- Continúa con la Gestión de la nave.

ENTRADA 400

Si esta casilla ya está marcada, lee la **Entrada 399**. En caso contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-211

Mientras nos dirigíamos a toda velocidad hacia el sistema más cercano marcado en el mapa estelar de los Constructores, la *Vanguard* lanzó una sonda con motor hiperluz de vuelta a la Tierra para transmitir todo el conocimiento que habíamos reunido hasta el momento. Sin embargo, podrían pasar años antes de que llegue a nuestro mundo natal, y la misión podría concluir mucho tiempo antes de que recibamos alguna respuesta.

Ahora estamos realmente solos, precipitándonos hacia lo desconocido: el objeto construido por el hombre más lejano en la galaxia. Solo podemos contar con nosotros mismos. He ordenado a los jefes de sección que preparen a sus equipos para cualquier cosa. Casi perdemos un equipo de exploración

entero. No quiero que repitamos los mismos errores. Al fin y al cabo, ¿quién sabe lo que nos espera en nuestro nuevo destino?


¡Enhorabuena! ¡Has completado tu primer viaje espacial!

- Ve a la página **3** del libro de Mapas de sistemas (TOI-2).
- Usa el marcapáginas de Sistema actual del libro de Mapas de sistemas para marcar la página del sistema TOI-2 (**3**).
- Lee la **Entrada 300**.

ENTRADA 401

Diario de investigación de Muspelheim

Hemos bombeado plomo líquido en las cavidades del casco del pecio. Sigue filtrándose a través de muchas fracturas, pero sigue funcionando como protección eficaz contra la radiación.

- Si la Condición global actual es *Erupción solar*, pon la carta de Condición global **G17** encima de la carta actual.
- De lo contrario, repón 1 .

ENTRADA 402

[Equipo de asalto Alfa, agente 1]: Estamos llegando al pasillo principal. ¡Veo mucho fuego y humo!

Gritos de horror

[Jefe de Sección]: Varios misiles han impactado en el casco, cerca del morro de la nave. Los sistemas automatizados están trabajando a pleno rendimiento para contener los daños.

[Equipo de asalto Alfa, agente 1]: ¡Aquí se ha desatado el pánico total! La tripulación está corriendo como pollos sin cabeza. No veo a ningún oficial al cargo.

[Equipo de asalto Alfa, agente 2]: ¿Deberíamos intervenir? Esta es la ruta principal hacia el puente, sería recomendable organizar un perímetro defensivo.

[Jefe de Sección]: Vosotros decidís, Equipo Alfa. Recordad: vuestra directiva principal es rechazar los ataques del enemigo. Si intentáis abarcar demasiado, podrías quedaros sin tiempo.

En esta misión a menudo tropezarás con situaciones críticas en la *ISS Vanguard*. Se te dará la opción de resolver la crisis sin ayuda, asignar a algunos de tus Tripulantes disponibles para hacerlo, o ignorar la crisis y pedir a la tripulación del puente que se encargue.

Cada tarea que aceptes realizar sin ayuda generará una nueva carta de PDI que representará la situación en algún lugar del tablero. Si no la atiendes, empeorará. Abarcar demasiado podría hacerte fracasar en tu objetivo principal, con graves consecuencias para la campaña.

- Cada vez que asignes a un Tripulante para resolver una crisis, existe la posibilidad de que muera. Dependiendo de la situación, los Escalafones de los Tripulantes, su Sección o incluso las Capacidades de conversión de las cartas de Tripulante determinarán si todos los Tripulantes asignados viven o mueren como grupo. En general, cuantos más Tripulantes (y más experimentados) se asignen a una tarea, más seguros estarán.
- Cada vez que decidas ignorar una crisis, *Vanguard* recibirá una penalización considerable.
- Ahora, es el momento de que tomes tu primera decisión. Lee la **Entrada 409**.

ENTRADA 403

«La *ISS Vanguard* estaba de nuevo en nuestras manos, los jefes de sección estaban libres, pero la lucha no había terminado todavía. Mientras estábamos ocupados luchando con la comandante Dahl, la situación en el sistema se había deteriorado rápidamente. Solo en ese momento, cuando teníamos el control total de la nave, pudimos ver lo mal que iban las cosas.

A estas alturas, las demás razas del Ojo ya sabían que nuestra nave de descenso había logrado escapar de la atracción del Objeto Thorne-Zytkov y regresar a la *Vanguard*. Algunas incluso habían detectado que nos habíamos llevado tecnología de los Constructores. Y aunque no lo hubieran hecho, los mensajes automáticos que el Ojo emitía constantemente a todas las naves, pidiéndoles que «entrasen y reclamasen», habían cesado. Era evidente que los humanos habían resuelto el enigma de los Constructores y todos querían una parte del botín.

Los líderes de algunas naves alienígenas nos explicaron con pelos y señales por qué debíamos compartir la tecnología de los Constructores. Otros solo ofrecieron burdas amenazas. En el puente de la *Vanguard*, rodeados de innumerables pantallas

parpadeantes y mensajes, tuvimos que tomar una difícil decisión que cambiaría el destino de toda la galaxia...»

Abre el Registro de la nave por la página **41** (hoja de bolsillos de *Instalaciones adicionales*). Por cada carta de Planeta con la palabra clave «Alianza», «Colonia», «Embajada», «Conquistado», «Base militar» o «Incursiones de suministros», añade 1 **marcador** a la reserva de victoria. Lee la **Entrada 465**.

ENTRADA 405

Grabación de seguridad, Hangar 3

–Adaptadlos a nuestras naves de descenso. ¡Son perfectos!
–Imposible. No somos capaces de entender esta tecnología.
–¿Me estás diciendo que tenemos la solución perfecta para nuestros problemas de aterrizaje, pero no podemos usarla?
–No he dicho eso. Digo que no podemos "adaptarlos". No hay manera de desmontar o copiar este objeto sin romperlo. En vez de eso, lo que hemos hecho es acoplárselos al casco tal cual, y después los hemos conectado con los controles de la nave de descenso. ¿Quieres probarlos?

Si la casilla de abajo no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Mueve la carta **A17** (*Impulsores adaptables*) de «Modificaciones» (bandeja de cartas B) al sobre «A la espera...».

Luego puedes asignar a 3 Tripulantes de Escalafón 2 para obtener 1 .

ENTRADA 406

Informe del Departamento de Xenología TA-52

Durante su estancia en la ciudad, nuestro equipo de exploración inspeccionó varias estructuras semejantes a casas. Sus mediciones y observaciones desembocaron en algunas conclusiones preliminares:

- Las casas Idemianan eran todas idénticas por fuera, lo que sugiere una sociedad en la que la igualdad está muy arraigada.
- Sin embargo, en el interior, la distribución de las habitaciones era muy diferente. Las casas también contenían una gran variedad de recuerdos y muestras de muchos otros planetas. Creemos que la mayoría de los Idemianan viajan a otros mundos al menos una vez en la vida, y los recuerdos de estos mundos son una parte importante de su identidad.
- La datación del polvo y los residuos en el interior de algunas de las casas demostró que solo habían tenido un ocupante y que no habían sido visitadas en años. Esto no solo arrojó algo de luz sobre la estructura familiar de los Idemianan, sino que también nos demostró que pasan la mayor parte de su tiempo fuera de estas «ciudades» y solo regresan en ocasiones especiales. El hecho de que el contenido permaneciera inalterado aunque las casas no estuvieran cerradas era igual de revelador.
- Muchas de las casas contenían herramientas y estaciones de trabajo extremadamente especializadas, que fabricaban componentes de naves espaciales y piezas de ordenadores. Algunas contaban con pequeñas líneas de producción, en las que los componentes fabricados en otros lugares se conectaban luego a secciones más grandes. Aunque parezca increíble, los Idemianan se las arreglaban para fabricar toda su tecnología en una red totalmente descentralizada de artesanos y especialistas altamente capacitados.

Sustituye el PDI de tu Sector por la carta **P279**.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

Marca la casilla **E** en la **Entrada 905** y lee su texto.

ENTRADA 407

Muchos de los que ayudamos a volver al puente no tenían salvación. Sin embargo algunos, después de atender a sus heridas, insistieron en tomar las armas y volver a la refriega en las cubiertas llenas de humo.

Obtén 1 .

Sustituye la carta **P237** (*Masacre*) de tu Sector por la carta **P002**.

ENTRADA 408

Grabación de seguridad del comedor de la ISS Vanguard

[Voz 1]: Ah, estas criaturas son encantadoras. Todas se parecen a mí después de unas cuantas pintas.

[Voz 2]: O justo después de despertarte.

[Voz 1]: ¡Ay, calla! De todos modos, me alegro de que nos dejen ver esta misión en tiempo real.

[Voz 2]: ¡Esperad! ¡Está pasando algo! ¡¿Cómo pueden moverse tan rápido?!


[Voz 1]: ¿Ves? ¡Son mis animales espirituales!

[Voz 2]: Parece alguna especie de espeluznante ritual azteca.

[Voz 1]: Sus colas se balancean como las de los bichos aquellos, los marsupilamis.

[Voz 2]: Bueno, no olvidemos que lo que estamos viendo es vida extraterrestre.

[Voz 2]: Pero compartimos algo de ADN. No son realmente «alienígenas». Son más bien nuestros primos raros y babosos.

Obtén 1 . Descarta la carta de Misión (**M91**).

ENTRADA 409

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Contener el pánico y preparar las defensas sin ayuda:** ¡Esto dificultará completar tu misión principal a tiempo! Pon la carta **P231** en tu Sector si no está allí ya.
- » **Ordenar a la tripulación que contenga el pánico y prepare las defensas** (requiere al menos una carta de Tripulantes disponibles): Elige cualquier número de Tripulantes disponibles de tu Sección (y de otras Secciones, si sus jugadores están de acuerdo). ¡Estos Tripulantes podrían morir cumpliendo tus órdenes! Lee la **Entrada 474**.
- » **Ignorar el pánico y dejar que otros se encarguen de la situación:** Baja la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**), a menos que ya sea Muy baja. Añade 2 marcadores al espacio de Ventaja del enemigo. Luego, lee la **Entrada 461**.

ENTRADA 410

Transcripción de chat

[Anónimo]: Fuego, oscuridad... No puedo dormir.

[Rubi]: ¿Quién eres?

[Anónimo]: Todavía recuerdo la oscuridad. Cosas que se arrastraban.

[Rubi]: ¿¿??

[Anónimo]: Heridos, salimos corriendo. Agotados, escapamos.

[Anónimo]: El aire... mohoso. Músculos... ardiendo.

Rubi ha bloqueado a Anónimo.

Pon la ficha de Misión Fallida en el tablero de Nave de descenso y descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso. Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 411

Si la Misión **M130** está revelada, lee la **Entrada 380**. De lo contrario, sigue leyendo:

Audio de la caja negra

[IA de la nave de descenso]: Mensaje automático: Los sistemas y la inteligencia artificial de la nave de descenso se están reiniciando.

[Piloto]: ¡Malditas erupciones solares!

[Navegadora]: Puedes pilotar esta cosa manualmente, ¿sabes?

[Piloto]: Lo sé, sí. Pero es demasiado peligroso. Aprovechemos este tiempo para sacar el máximo partido del pecio.

ENTRADA 412



Archivo del primer contacto, informe del equipo de exploración, extracto 14B




Entonces tropezamos con un callejón sin salida, con casas idénticas rectangulares a ambos lados tentándonos con sus portales abiertos que daban paso a frescas sombras...

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Entrar en una de las casas:** Lee la **Entrada 406**.
- » **Volver sobre tus pasos:** Sigue con la partida.

ENTRADA 413

- Pon la carta **P237** (Masacre) en tu Sector, a menos que ya esté allí.
- Si la suma de los **Escalafones** de los Tripulantes elegidos es **2 o más**, avanza 1 casilla el medidor verde de la carta **P237**. Si es **4 o más**, en vez de eso avanza 2 casillas el medidor.
- Por cada Tripulante elegido de la Sección de **Reconocimiento** o **Ciencia**, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P237**.
- Por cada Tripulante elegido que tenga una Capacidad de conversión  o  en su carta, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P237**.

Si el marcador del medidor verde ha llegado al Resultado, tira 3 dados de Lesión por cada Tripulante elegido. Si sacas 1  y 1  O BIEN 2  el tripulante muere: ponlo en el espacio de «Bajas» junto al tablero. Una vez terminadas todas las tiradas, pon a los Tripulantes supervivientes en «Tripulantes descansando» (bandeja de cartas B). Luego, lee la **Entrada 407**.

Si el marcador del medidor verde no ha llegado al Resultado, tus Tripulantes elegidos no han alcanzado su objetivo y mueren, ponlos en el espacio de «Bajas» junto al tablero. ¡Habrás que enviar otro equipo para terminar el trabajo! Lee la **Entrada 452**.

ENTRADA 415

Informe del equipo de exploración 1/H

Por suerte, los gruesos paneles blindados eran fáciles de desmontar. Con la maquinaria de la torreta al descubierto, era aún más evidente que se trataba de tecnología mucho más tosca y diferente a la del resto de la esfera. Esto, unido al hecho de que la torreta se había clavado con fuerza en la esfera con unas largas garras, nos llevó a concluir que la torreta la dejó otra raza que descubrió esta esfera hace mucho tiempo.

Quienquiera que lo hiciera, está claro que quería evitar que otras especies estudiaran este lugar.

Menos mal que deshabilitamos el cañón antes de que el equipo de rescate o la propia *Vanguard* estuvieran a su alcance.

Lee la **Entrada 425**.

ENTRADA 416



Informe del equipo de exploración 61/C

Los agujeros vomitan llamas y gases de escape que convierten este lugar en un horno. ¡No podemos acercarnos más! Sin embargo, parece que los ácaros de los montículos odian el calor aún más que nosotros. No se atreven a acercarse, por lo que es el único lugar seguro (aunque incómodo) para descansar.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P075**.











ENTRADA 417

[Comunicaciones]: Estoy enviando las coordenadas de la zona donde los niveles de oxígeno descendieron debido a los recientes incendios. Preparaos para turbulencias extremas y baja visibilidad. Buena suerte, equipo de exploración.

Si tu nave de descenso tiene al menos 5  y 5 , lee la **Entrada 419**. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador del medidor de Aterrizaje no está en la casilla «Aterrizaje exitoso», vuelve al paso 2; si está ahí, has aterrizado con éxito: lee la **Entrada 419**.

MICROMETEORITOS



	¡Incendio repentino!	Elige una opción: » Extinguir Cada Tripulante sufre una Lesión de <i>Quemadura</i> . » Aislar el compartimento de carga Pierde 5-  Suministros.
	Turbulencia	Elige una opción: » Estabilizar Devuelve 2 cartas de Equipo al azar a la «Armería». » Ignorar Cada Tripulante debe 5-   .
	Humo denso	Maniobrar por el humo Cada Tripulante debe 5-   .
	Trayectoria óptima	Seguir la trayectoria Si  es 4 o más , avanza 1 vez el marcador del medidor de Aterrizaje.

ENTRADA 418

Memorias anónimas

Escribo esto como advertencia; no quiero pensar en este lugar más de lo imprescindible. Los túneles se retuercen sin cesar y, con ellos, mi mente. La luz de mi linterna era devorada por la oscuridad acechante y algo invisible me siguió todo el tiempo. Algo me susurró al oído. No te adentres en las profundidades del planeta musgoso: albergan horrores más allá de nuestra percepción.

Resuelve la casilla no marcada que esté más arriba y márcala. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

- Obtén 1  y 1 Indicio de *Mineral*.
- Obtén 1 Indicio de *Mineral*.
- Pierde 1 Suministro. Obtén 1  y 1 Indicio de *Tecnología alienígena*.
- Obtén 2 Indicios de *Mineral*.

ENTRADA 419

Abre la Planetopedia por las páginas **6 y 7** (*Fósforo*).

Tira el D10. Si has sacado:

- **0-4:** Busca la carta de Misión **M40**, revélala y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta. Lee la **Entrada 115**.
- **5-9:** Busca la carta de Misión **M42**, revélala y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta. Lee la **Entrada 53**.

ENTRADA 420

Informe del equipo de exploración 1/H

Afortunadamente, la base de la torreta no estaba tan blindada como su parte superior. Nuestras detonaciones pequeñas y controladas dieron buena cuenta del arma. Con la maquinaria de la torreta al descubierto, era aún más evidente que se trataba de tecnología mucho más tosca y diferente a la del resto de la esfera. Esto, unido al hecho de que la torreta se había clavado con fuerza en la esfera con unas largas garras, nos llevó a concluir que la torreta la dejó otra raza que descubrió esta esfera hace mucho tiempo.

Quienquiera que lo hiciera, está claro que quería evitar que otras especies estudiaran este lugar.

Menos mal que desactivamos el cañón antes de que el equipo de rescate o la propia *Vanguard* estuvieran a su alcance.

Lee la **Entrada 425**.

ENTRADA 421

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-215

Seré sincero: esa antigua máquina de guerra, enterrada en las profundidades de la superficie del planeta, nos pilló por sorpresa. A partir de ahora, debemos esperar más sorpresas como esta. La tecnología era inequívocamente idéntica a la de los emplazamientos defensivos construidos alrededor del Ojo del vacío. Fuera cual fuera el plan de los Constructores, esta raza más joven está haciendo todo lo posible para que nadie pueda seguirlo. ¿Quién sabe lo

poderosos que son y cuántos sistemas controlan? Que haya una especie tan belicosa en nuestra parte de la galaxia llena de inquietud, al igual que el hecho de que cada pieza de su tecnología que hemos encontrado hasta ahora parecía tener milenios de antigüedad. Si podían construir cosas así hace siglos, ¿quién sabe lo poderosos que serán ahora?

El nombre en clave que les ha dado nuestro equipo científico es «Expugnadores». Un nombre muy apropiado, teniendo en cuenta que parecen estar empeñados en reclamar todos los mundos para su imperio. Esperemos que no hayan conquistado ya la mitad de la galaxia...

¡Enhorabuena! ¡Has completado esta Exploración planetaria!

Si estás en *Tormenterna*, abre el Registro de la nave por la página 25 (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

De lo contrario, lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 423

Abre el libro de Mapas de sistemas por la página 7 (*lota Pegasi*).

ENTRADA 424

Las luces de la antigua maquinaria conectada a los paneles parpadean y, casi de inmediato, comienzan a atenuarse. El acoplamiento de energía que acabas de instalar empieza a echar humo, ¡no aguantará mucho!

Si estás jugando el Tutorial, sigue leyendo. De lo contrario, lee la **Entrada 450**.

Marca esta casilla. Si esta casilla ya estaba marcada, lee la **Entrada 450**. De lo contrario, sigue leyendo:

Tutorial

Coge la primera carta del mazo de Tutorial **A** (carta de Condición global **G01**) y ponla bocarriba en el espacio de Condiciones globales de la parte inferior derecha del tablero de Planeta.

Las cartas de Condición global como la **G01** contienen efectos que influyen en todo el tablero de Planeta. También indican qué efecto tiene el icono de Viajar, que cambia con cada nueva carta. Fíjate en que el efecto del icono de Viajar es ahora diferente al de la Condición anterior: a partir de ahora, Viajar requerirá una prueba de dados.

Esta carta contiene un medidor de Tiempo. Lee las reglas de «Medidores de Tiempo» del Capítulo II del reglamento. Después, sigue leyendo aquí.

El medidor de Tiempo de **G01** representa cuánto aguantará la corriente. Cuando la ficha de Tiempo llegue al final del medidor, la energía se irá de nuevo y se descartará la carta **G01**. En ese momento volverás a la Condición global original impresa en el tablero.

Pista: Siempre puedes volver al Sector 7 para volver a encender el suministro.

Pon la carta de PDI **P106** en el Sector 6. Ahora que la energía vuelve a circular por la estructura, una antigua terminal ha despertado.

Echa un vistazo a los efectos especiales de la Acción especial «Acceder a la consola». Avanzas en el medidor verde sacando los iconos indicados. Sin embargo, recuerda que los efectos especiales se resuelven de arriba a abajo. Por lo tanto, antes de resolver cualquier dado que tenga esos iconos, cada par de dados verde y azul que lances harán avanzar la pista roja, así que evita tirar dados verdes y azules juntos.

ENTRADA 425

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Vanguard? ¡Al habla el equipo de exploración! Nos hemos reagrupado y hemos deshabilitado el cañón que derribó nuestra nave de descenso. No hay víctimas. ¿Tiempo estimado para el rescate?

[Piloto de Reconocimiento, Búsqueda y Salvamento, sargento Márquez]: Ya estamos de camino, equipo de exploración. Tiempo estimado, 36 horas. Aguantad.

[Comunicaciones, sargento Nahy]: ¿Tenéis suficientes provisiones para aguantar tanto tiempo, equipo de exploración?

[Equipo de exploración, agente 1]: Sí, por suerte para nosotros, la mayoría del cargamento de la nave de descenso sobrevivió. Vamos a ir justos de oxígeno, pero deberíamos resistir sin problemas.

[Comunicaciones, sargento Nahy]: Excelente. Continúa entonces con la misión.

[Equipo de exploración, agente 2]: Repetid, Vanguard. ¿Me ha parecido oír que queréis que sigamos explorando este lugar?

[Comunicaciones, sargento Nahy]: Por supuesto. No tenéis otra cosa que hacer por ahora y necesitamos que estudiéis

bien la estructura antes de que la Vanguard se acerque demasiado. Los escaneos que habéis enviado nos indican que hay una especie de sala dentro de la esfera, cerca de vuestra ubicación, repleta de lo que parece tecnología alienígena. Echad un vistazo y pensad en qué hacer con ella.

[Equipo de exploración, agente 1]: Entendido, Vanguard. Continuamos con la misión.

Si no estás jugando al Tutorial, lee la **Entrada 492**. Si estás jugando el Tutorial, sigue leyendo:


Tutorial

Coge la primera carta del mazo de Tutorial **A** (carta de Misión **M03**). Sustituye tu actual carta de Misión por la carta **M03** y lee su texto.

ENTRADA 426

Protesta anónima

Sé que a veces es imposible estudiar la vida extraterrestre fuera de nuestros laboratorios, ¡pero los especímenes de Primo son casi seres inteligentes! ¡No puedo cruzarme de brazos mientras arrancáis a esas criaturas de su pacífico entorno y las enjauláis en el hangar de carga de la Vanguard! ¿Os acordáis de todas esas películas antiguas sobre ovnis en las que abducen vacas? ¡Eso estamos haciendo ahora mismo! Creo que deberíamos esforzarnos más en estudiar a los animales en su propio hábitat sin, ya sabéis, secuestrarlos.


Obtén 1 . Descarta la carta de Misión (**M91**).

ENTRADA 427

Informe de incidente 57

Es entonces cuando escuchamos el horripilante ruido de succión, como si alguien se estuviera ahogando con un cubo de gelatina. Doblamos la esquina y encontramos a tres ingenieros de la cubierta de vuelo armados con tubos y llaves inglesas y rodeando a un solitario Expugnador. Lograron ponerlo de rodillas y abrir a golpes su casco bulboso. Pensé que por primera vez vería a uno de ellos de cerca. Sin embargo, por dentro no había más que otra máquina, sumergida en una especie de limo orgánico. Los fuertes golpes habían fracturado su cráneo metálico, derramando una maraña de fibras luminiscentes. Aunque la criatura era claramente sintética, sus ojos y sus gestos parecían indicar que estaba agonizando.

Elige una opción:

- » **Dejar que la tripulación se divierta con la criatura:** Sigue con la partida.
- » **Echarlos y dejar que la criatura muera en paz:**  marca la casilla **B** en la **Entrada 935** y sigue con la partida.

ENTRADA 428

[Anfitrión Idemiano]: ...

[IA de la Vanguard]: Bien. Ahora lo entiendes. Ahora ya sabes lo que teníamos que observar. Os parecíais demasiado a nuestro pasado. Servís a seres intangibles. Inventáis figuras imaginarias y luego sacrificáis cosas reales en sus altares. Tomáis decisiones irreflexivas basadas en modelos simples contruidos en vuestros perezosos cerebros. Muchos de nosotros dijimos que erais demasiado peligrosos, pero la mayoría reconoce vuestro potencial después de haber presenciado vuestras acciones. La Cábala ha decidido. Haced hueco.

[Equipo de exploración]: Espera, ¿quieres venir con nosotros? ¿A la Vanguard?

[Anfitrión Idemiano]: ...

[IA de la Vanguard]: He hablado con humanos más que ningún otro Idemiano vivo, así que la Cábala me ha dado un nuevo oficio. Ahora soy La que habla con los humanos. Llevadme a vuestra Cábala. Hablaremos. Intercambiaremos nuestros recursos y artesanía por vuestras tecnologías y conocimientos. Si tenéis algo más que hacer aquí, hacedlo rápido. Esperaré en vuestra nave.

Marca la casilla **A** en la **Entrada 910**.

Descarta la Misión opcional **M123** (*Comprensión*). También puedes descartar cualquier otra carta de Misión que siga revelada, a menos que desees terminarla.

Pista: ¡Has conseguido la ayuda de los Idemianos! Sin embargo, puedes quedarte en el planeta para completar cualquier otro objetivo o buscar su monolito de los Constructores si aún no lo has encontrado.

ENTRADA 429

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 273**.

No ocurre nada.

ENTRADA 430

Marca esta casilla. Si esta casilla ya estaba marcada, lee la **Entrada 423**. De lo contrario, sigue leyendo:

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-485

Hace diez minutos, la *Vanguard* comenzó a desacelerar hasta la velocidad de crucero sublumínica, a unos 0,2 años luz del sistema WT-7. Como de costumbre, el puente se inundó al instante de datos. Toda la información que no había podido llegar a nuestra nave mientras cabalgaba la ola de Alcubierre nos alcanzó al instante. Además, todos nuestros sistemas empezaron a enviar informes automáticos.

El puente debería bullir como un avispero ahora, con todo el mundo ocupado en sus puestos. Sin embargo, esta vez estaba quedo como una tumba.

Enseguida la vimos, una estrella cristalina centelleante orbitando alrededor del sol de WT-7, justo donde debería haber un planeta; un campo de escombros que era lo único que quedaba del mundo moribundo en el que había estallado el cristal.

La gravedad de este descubrimiento no pasó desapercibida para la tripulación del puente. Cuando visitamos Pelúcido, habíamos considerado el cristal un extraño accidente, probablemente causado por la civilización que vivía allí. Ahora sabíamos que no era un incidente aislado.

Alguien estaba destruyendo a propósito mundos de la lista de los Constructores, una lista que incluía el planeta Tierra.

Lee la **Entrada 423**.

ENTRADA 431

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 434**.

Lee la **Entrada 437**.

Lee la **Entrada 439**.

ENTRADA 432



Informe de observación

Los restos espaciales que flotan cerca de la anomalía se comportan de manera inesperada. En lugar de dispersarse aleatoriamente, forman complejas estructuras geométricas. Además, nuestras sondas detectan una alteración en la segunda ley de la termodinámica.

Recomiendo enviar una nave de exploración no tripulada con equipo de laboratorio para estudiar este fenómeno, aunque nos cueste tiempo y recursos.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Mueve la carta **E72** (*Campo de inversión de entropía*) de «Equipo no disponible» a «Armería».

Luego, puedes gastar 2  para obtener 1 .

ENTRADA 433

Comprueba el número de casillas marcadas en la **Entrada 905**.

Si hay **4 o más**, lee la **Entrada 428**. De lo contrario, sigue leyendo:

[**Anfitrión Idemiano**]: ...

[**IA de la Vanguard**]: Habéis aprendido mucho. Pero también hicisteis cosas que nos preocuparon y entristecieron. Todavía tenemos que aprender más los unos sobre los otros.

Signe con la partida.

ENTRADA 434

Revisión de inventario, LCS-17 D

Flora fosilizada con una forma que recuerda a un tocón de árbol en miniatura. Tiene marcas de dientes (semejantes a la dentición humana) por toda la superficie.

Obtén 1  y 2 Indicios de *Flora insólita*.

ENTRADA 435

[**Equipo de exploración**]: Al fin ha... ¿muerto?

[**Comunicaciones**]: Me alegra saberlo. Esperemos que no vuelva a aparecer otra anomalía como esta.

[**Equipo de exploración**]: Nosotros también, creednos.

[**Comunicaciones**]: ¿Algo más de lo que informar?

[**Equipo de exploración**]: No.

[**Comunicaciones**]: Entonces...



[**Equipo de exploración**]: ¡Esperad! Acaban de aparecer unos divanes y... parece que quieren enseñarnos algo.

Descarta el *Esquirladrón centelleante* y su carta de Amenaza.




Descarta la Misión **M92**. Sustituye el PDI del Sector **4** por la carta **P217**.

A continuación, ve a la **Entrada 368** y marca la casilla junto a la letra **B** sin leer la Entrada en sí.

ENTRADA 436

- Pon la carta **P238** (*Cámaras criogénicas*) en tu Sector, a menos que ya esté allí.
- Si la suma de los **Escalafones** de los Tripulantes elegidos es **2 o más**, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P238**.
- Por cada Tripulante elegido de la Sección de **Seguridad** o **Reconocimiento**, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P238**.
- Por cada Tripulante elegido que tenga una Capacidad de conversión  o  en su carta, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P238**.

Si el marcador del medidor verde ha llegado al Resultado: tira 3 dados

de Lesión por cada Tripulante elegido. Si sacas 1  y 1  O BIEN 2  , el tripulante muere: ponlo en el espacio de «Bajas» junto al tablero. Una vez terminadas todas las tiradas, pon a los Tripulantes supervivientes en «Tripulantes descansando» (bandeja de cartas B). Luego, lee la **Entrada 502**.

Si el marcador del medidor verde no ha llegado al Resultado:

los Tripulantes elegidos no han alcanzado su objetivo y mueren; ponlos en el espacio de «Bajas» junto al tablero. ¡Habrás que enviar otro equipo para terminar el trabajo! Lee la **Entrada 371**.

ENTRADA 437

Revisión de inventario, LCS-17 D

Flora frágil similar a las algas marinas, fluorescente en el espectro visible y en el ultravioleta. Está cubierta por una costra de sulfuros. Se pueden encontrar trazas de ácido fórmico en los bordes de las zonas quemadas.

Obtén 2 Indicios de *Flora insólita*.

ENTRADA 438

[**Equipo de exploración**]: Está muerto.


[**Comunicaciones**]: ¡Excelente noticia!

[**Equipo de exploración**]: Aunque no estamos seguros de que sea la misma criatura que nos atacó. Puede que haya más.

Pon el *Superdepredador* por el lado de *Reunión de depredadores*.

Descarta la figura del *Superdepredador* del tablero.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 Descubrimiento de *Espécimen vivo* y 1 .

Luego, obtén 1 Suministro.

ENTRADA 439

Revisión de inventario, LCS-17 D

Un bloque de hielo con restos de fitoplancton en su interior.

Anotación:

La mayoría de los descubrimientos recientes son cosas así; en aquel sitio ya no quedaba nada de interés. Ya no esperamos nada tan emocionante como aquel «tocón».

Obtén 1 Indicio de *Flora insólita*. Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P192**.

ENTRADA 440

Si hay una Amenaza *Coloso Expugnador* en el tablero de Planeta, o si la casilla de la **Entrada 970** está marcada, lee la **Entrada 445**.

De lo contrario, lee la **Entrada 444**.

ENTRADA 441

Diario personal

El túnel era largo, pero tenía varias bolsas de aire donde los divanes que buceaban por él podían recuperar el aliento. Cuando finalmente salí del agua, no pude evitar encogerme de pánico. Cientos de divanes, con sus colas en alto y oscilando, rodeaban un alto monumento, un monolito. Sin embargo, este era diferente de los otros que he visto, más erosionado, soltando chispas y zumbidos... peligroso.

Uno de los divanes, con el pelaje de color ocre, se acercó al monolito con una barra de acero en las garras. El metal hizo contacto con la superficie del monolito. Tuve un mal presentimiento, ya que había visto varios montones de metal fundido alrededor del monumento.

En ese momento, todos los divanes comenzaron una extraña danza: tarareaban una extraña nota chirriante y sus colas se movían cada vez más rápido. Entonces, el artefacto brilló: el aire cambió, deformando la luz y distorsionando la vista. Un potente arco eléctrico impactó en la barra y el diván ardió al instante, transformándose en un montón de cenizas humeantes. Sin embargo, no observé pánico en los asistentes; parecía un ritual de autosacrificio deliberado.

«Equipo de exploración, ¿qué está pasando?», dijo el cabo Coetz. «Hemos detectado una fuerte señal en la longitud de onda del Caballero negro. ¿Qué estáis haciendo?»

No respondí, ya que la escena me había dejado sin palabras. Mucho más tarde, supe que la señal que había enviado el monolito era probablemente una petición de mantenimiento, o al menos eso es lo que concluyó Ingeniería.

Obtén 1 . Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena*.

Descarta la Misión **M90**. Sustituye el PDI del Sector **7** por la carta **P218**.

A continuación, ve a la **Entrada 368** y marca la casilla junto a la letra **C** sin leer la Entrada en sí.

ENTRADA 442

[Equipo de exploración]: ¿Vanguard? Tengo novedades sobre el lago.

[Comunicaciones]: Te escucho.

[Equipo de exploración]: Dentro vive una gran variedad de especies, muchas de ellas casi tan evolucionadas como para salir del agua. Algunas tienen vejigas natatorias adaptadas para absorber oxígeno, otras aletas parcialmente adaptadas para caminar en tierra.

[Comunicaciones]: ¡Podríamos aprender un poco más sobre la evolución! ¿Sería posible compararlos con los dipnoos de la Tierra?

[Equipo de exploración]: Ni idea, no es mi especialidad.

[Comunicaciones]: Pasaré tus datos a nuestros investigadores. ¿Algo más?

[Equipo de exploración]: Necesitamos permiso para examinar el lecho del lago. Nuestros sensores han captado algo.

Obtén 2 Indicios de *Espécimen vivo*. Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P219**.

ENTRADA 443

Diario del equipo de exploración

La señal es débil, pero se vuelve más fuerte a medida que nos acercamos al arrecife, o como sea que debamos llamar a estos extraños corales. Apuntamos nuestros sensores direccionales hacia él y nos señalaron la ubicación aproximada del monolito (o de otra fuente con una señal similar). Ahora debemos llegar a él como sea. Espero que no arrasemos este lugar en el proceso...

Descarta la carta **P198** de este Sector. Luego, pon la carta **P202** encima de las demás cartas del Sector **2**.

Ve a la **Entrada 260** y marca la casilla junto a la letra **B** sin leer la Entrada en sí.

ENTRADA 444

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 510**.

Lee la **Entrada 19**.

ENTRADA 445

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 421**.

Lee la **Entrada 444**.

ENTRADA 446

Formulario de reclamación 74

Como se aprecia en el vídeo adjunto claramente fechado, el equipo de exploración actúa precipitadamente: hace caso omiso del hecho de que, si tenemos en cuenta que el ecosistema de este planeta es similar al de la Tierra, sabemos que los corales de agua fría son organismos raros y delicados. Al hacerlo, causan un daño importante. Podrían dedicar un poco más de tiempo a planificar un enfoque más cuidadoso y menos destructivo. Sugiero que se reprenda a este equipo de exploración por sus actos poco profesionales.

Pierde 1 . Lee la **Entrada 394**.

ENTRADA 447

Informe de incidente 75D

Para cuando llegamos a esa parte de la nave, la batalla ya había acabado. Nuestro equipo de seguridad había repelido a los invasores, pero a un alto coste. El suelo estaba sembrado de muertos y moribundos, sin que nadie se ocupara de ellos.

Sabíamos que no teníamos tiempo que perder, pero no podíamos dejarlos allí sin más...

Lee la **Entrada 452**.

ENTRADA 448


Si está revelada la Misión **M34**, la Evacuación es imposible, sigue con la partida (ignoras la cuarta carta de Lesión y su dado).

De lo contrario, pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso y descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso. Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 449

Diario de investigación de Muspelheim

Las bolsas de vacío en el casco están frenando el sobrecalentamiento del interior. La capa de aislamiento se degrada poco a poco debido a los graves daños del pecio.

- Si la Condición global actual es *Tormenta térmica*, pon la carta de Condición global **G17** encima de la carta actual.
- De lo contrario, repón 1 .

ENTRADA 450

Si la carta de Condición global **G01** está en el tablero de Planeta, reinicia su medidor de Tiempo.

Si la carta de Condición global **G01** no está en el tablero de Planeta, ponla en el espacio de Condición global indicado en el lateral del tablero de Planeta.

Si la carta **P106** (*Consola extraña*) está en el Sector **6**, no ocurre nada.

De lo contrario, pon la carta de PDI **P106** en el Sector **6**. Ahora que la energía vuelve a circular por la estructura, un antiguo terminal ha despertado.

ENTRADA 451

Extracto del libro *Ya no estamos solos: La historia del primer contacto*

Contemplamos el distrito principal de la ciudad. Entrecerrando los ojos bajo la luz del mayor de los dos soles, estudiamos las monótonas vistas: casas rectangulares idénticas y una cuadrícula de calles de idéntico aspecto hasta donde alcanzaba la vista. Sabíamos que una vez que nos adentrásemos en ellas, sería fácil perderse. El único punto distintivo en el centro de la ciudad parecía estar muy lejos: un gran espacio entre edificios idénticos, tal vez una plaza. Una vez que entrásemos en los callejones oscuros, sería casi invisible...

Pon la carta **P279** en este Sector.

ENTRADA 452

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Estabilizar y evacuar a los heridos:** ¡Esto dificultará completar tu misión principal a tiempo! Pon la carta **P237** en tu Sector si no está allí ya. Luego, sigue con la partida.
- » **Ordenar a la tripulación que establezca y evacue a los heridos:** Elige cualquier número de Tripulantes disponibles de tu Sección (y de otras Secciones, si sus jugadores están de acuerdo). ¡Estos Tripulantes podrían morir cumpliendo tus órdenes! Lee la **Entrada 413**.
- » **Ignorar a los heridos y dejar que otro se encargue:** Baja la Moral en la hoja de bolsillos del **Puente** (Registro de la nave, página 3). Si la moral ya era Muy baja, no ocurre nada. Sigue con la partida.

ENTRADA 453

Estudios xenoarquitectónicos

Esta breve grabación muestra una alta columnata, en la que cada pilar proyecta sombras oscuras sobre las paredes metálicas. Cada una de las columnas tiene una forma diferente y están colocadas con una asimetría inquietante para que las sombras dibujen formas geométricas que cambian cuando la fuente de luz se mueve. Guían los ojos hacia la intrincada maquinaria que ocupa la mayoría de las superficies planas...

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P294**.

ENTRADA 454

Busca las cartas de Misión **M120**, **M121** y **M122**, y revélalas para que todos los jugadores puedan ver y leer su texto. Luego, todos los jugadores se ponen de acuerdo para elegir cualquier opción que aún no esté marcada. Si los jugadores no se ponen de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

- Explorar por completo la estructura urbana aparentemente vacía** (*Santa cábala*): Lee la **Entrada 605**.
- Localizar la señal del monolito hundido** (*Una verdad más profunda*): Lee la **Entrada 619**.
- Recopilar descubrimientos y estudiar a los peregrinos que vagan por las áridas llanuras que rodean la ciudad** (*La cuna*): Lee la **Entrada 731**.

ENTRADA 455

Ruido del motor

Pitidos de alertas

[Equipo de exploración, agente 1]: Hemos alcanzado la velocidad de escape del OTZ. El campo nulo está funcionando a su máxima capacidad. La nave de descenso aguanta, pero a duras penas.

Ruido del motor

[Equipo de exploración, agente 2]: De acuerdo. La peor parte ha quedado atrás; es hora de que el viejo capitán escuche las buenas noticias.

[Equipo de exploración, agente 1]: Adelante. Hice algunas apuestas antes de que saliéramos y quiero que sepan que volveré para cobrarlas.

Ruido del motor

[Equipo de exploración, agente 2]: ¿Comunicaciones? Al habla el equipo de exploración. Lo logramos. ¡Hemos abierto el repositorio! Estamos trayendo cosas que no creeríais.

Interferencias

[Equipo de exploración, agente 1]: *Vanguard*, ¿nos oís? Qué raro... No hay respuesta.

[Equipo de exploración, agente 1]: Todavía estamos muy cerca del sol. ¿Quizá haya demasiadas interferencias?

[Equipo de exploración, agente 2]: Cuando llegamos, pudimos mantener el contacto hasta que cruzamos el borde de la fotosfera. No. Algo debe haber pasado.

[Equipo de exploración, agente 1]: Creo que tengo una idea de qué. Visualizando la pantalla del radar de largo alcance.

[Equipo de exploración, agente 2]: No... ¡No puede ser! ¡Es imposible!

Si la casilla **B** de la **Entrada 910** no está marcada, marca la casilla **D** de la **Entrada 930**.

Si la casilla **C** de la **Entrada 910** no está marcada, marca la casilla **C** de la **Entrada 930**.

- Devuelve a todos los Tripulantes a «Tripulantes descansando».
- Retira de la mesa todas las cartas, marcadores, figuras y fichas, ya no los necesitarás.
- Coge los dados de Sección de cada tablero de Tripulación y ponlos delante de los jugadores que controlen cada Sección. A continuación, retira todos los tableros de Tripulación de la mesa.
- Cada jugador añade todos los dados de Sección de su Compartimento de Sección a los dados que tiene en la mesa. Esta reserva de dados se utilizará a lo largo del final para realizar arriesgadas pruebas especiales.

Pon la Planetopedia cerrada bocabajo en el centro de la mesa de forma que el espacio «reserva de victoria» quede visible. A lo largo de este final, se te pedirá que añadas una serie de marcadores a esta reserva. Este número refleja el estado de la *Vanguard* y su tripulación, determinado tanto por las decisiones tomadas en la campaña como por las que tomes durante el final. Su número final afecta al resultado global de la campaña.

Ahora, cuenta el número de dados de Sección que tiene cada Sección y añade el siguiente número de marcadores a la reserva de victoria:

1-8 dados por Sección: **0** marcadores

9-11 dados por Sección: **1** marcador

12-13 dados por Sección: **2** marcadores

14-15 dados por Sección: **4** marcadores

Importante: En este punto, lo único que debe haber en la mesa es tu reserva de victoria y todos los dados de Sección que pertenezcan a todas las Secciones.

Ahora, comprueba si la casilla de la **Entrada 940** está marcada. Si lo está, lee la **Entrada 457**. Si no lo está, lee la **Entrada 459**.

ENTRADA 456

Pon la figura del *Rayo de reoriginación* en el Sector 8.

ENTRADA 457

«Cuando salimos del Objeto Thorne-Zytkov, descubrimos para nuestra sorpresa que la *Vanguard* ya no estaba sola. Muchas otras naves de diferentes razas flotaban en el sistema, incluido un crucero Aerugon con forma de polilla, decenas de naves de exploración Idemianas y fragatas Targianas. También había otras naves que ni siquiera pudimos identificar, ya que procedían de partes de la galaxia que no habíamos tenido la oportunidad de visitar. La propia *Vanguard* parecía mucho más vieja y gastada que cuando la dejamos; su costado de babor estaba marcado con las señales de alguna batalla reciente y una parte del anillo exterior estaba en reparación. No podíamos comprender cómo la situación podía haber cambiado tan drásticamente durante nuestra misión. Pronto nos recorrió un escalofrío al darnos cuenta de que solo había una explicación.

Había pasado más tiempo del que creíamos desde que descendimos al Objeto Thorne-Zytkov. Una dilatación del tiempo mucho mayor de lo que podríamos haber calculado basándonos en la gravedad del objeto.

Ese hecho por sí solo no habría sido tan malo en otras circunstancias. Sin embargo, durante nuestra primera misión en la cubierta exterior del Ojo del vacío, dañamos su capacidad de camuflaje. Pensamos que no sería un problema; los sistemas más cercanos tardarían años en detectar su presencia, y las otras razas tardarían después varios años más en llegar al Ojo. Pues sí, lo peor había ocurrido. Ahora estábamos viendo la prueba con nuestros propios ojos. Los años que la *Vanguard* pasó viajando por las estrellas, sumados al tiempo que habíamos estado en el OTZ, bastaron para que otras razas descubrieran el Ojo. Con su presencia, nuestra situación era ahora mucho más complicada...».

Lee la **Entrada 464**.

ENTRADA 458

Lee la **Entrada 533**.

ENTRADA 459

«Cuando salimos del Objeto Thorne-Zytkov, descubrimos para nuestra sorpresa que la *Vanguard* ya no estaba sola. Algunas naves de diferentes razas flotaban en el sistema, entre ellas un par de naves de exploración Idemianas y un crucero Aerugon con forma de polilla. La propia

Vanguard parecía mucho más vieja y gastada que cuando lo dejamos. No podíamos comprender cómo la situación podía haber cambiado tan drásticamente durante nuestra misión. Pronto nos recorrió un escalofrío al darnos cuenta de que solo había una explicación.

Había pasado más tiempo del que creíamos desde que descendimos al Objeto Thorne-Zytkov. Una dilatación del tiempo mucho mayor de lo que podríamos haber calculado basándonos en la gravedad del objeto. Esto permitió a todas las razas que conocían la existencia de la *Vanguard* y sus viajes descubrir el OTZ a pesar de su camuflaje, utilizando sus espías, diplomáticos o tecnología. Con su presencia en el sistema de los Constructores, nuestra situación era ahora mucho más complicada. Nos estremecimos al pensar lo mal que estarían las cosas si hubiéramos dañado el camuflaje del Ojo hace tanto tiempo, durante nuestra primera misión aquí...».

Añade 3 **marcadores** a la reserva de victoria.

Lee la **Entrada 464**.

ENTRADA 460

Estás a punto de comenzar la última Exploración planetaria de la campaña. Te recomendamos traer a tus mejores tripulantes para esta misión. Independientemente del número de jugadores, se te permitirá traer las cuatro Secciones a esta Exploración. ¿Deseas continuar?

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **No:** Vuelve al primer paso del Mapa estelar del Registro de la nave (página 5) y sigue con la Gestión de la nave.
- » **Sí:** Sigue los siguientes pasos:
 - Retira del juego las cartas de Situación reveladas.
 - Devuelve las fichas de Energía, Órdenes y Éxitos a la bolsa de fichas.
 - Devuelve el Escáner planetario a la caja.
 - Lee la **Entrada 580**.

ENTRADA 461

[Equipo de asalto Alfa]: Todas las rutas hacia el puente están ahora bloqueadas y custodiadas por voluntarios armados. No detendrá a los Expugnadores para siempre, pero al menos el puente es más seguro ahora.

[Jefe de Sección]: Buen trabajo, Equipo de asalto Alfa, ahora podremos...

*****Explosiones fuertes*****

Obtén 1 .

Sustituye la carta de tu Sector por la carta **P232**. Lee la **Entrada 506**.

ENTRADA 462

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: ¡Para! ¿Qué crees que estás haciendo?

[Agente 2]: ¿Eh? Solamente el procedimiento estándar cuando se trata de los monolitos...

[Agente 1]: ¡¿Se te ha olvidado lo que le pasó al diván incinerado?!

[Agente 2]: ¡Mierda! Estaba tan concentrado en el procedimiento...

[Agente 1]: Lo escanearemos a distancia y usaremos drones para interactuar con él físicamente.

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 55**.

Obtén 2 Indicios de **Tecnología alienígena**.

ENTRADA 463

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 485**.

Lee la **Entrada 494**.

Lee la **Entrada 498**.

Lee la **Entrada 551**.

ENTRADA 464

«Cuando llamamos a la *Vanguard*, la tripulación del puente estaba tan conmocionada como nosotros. Por sus reacciones

de sorpresa, rápidamente dedujimos que éramos como fantasmas para ellos, resucitando de entre los muertos. Había pasado tanto tiempo desde que partimos hacia el Objeto Thorne-Zytkov que nuestros nombres estaban ya grabados en el muro conmemorativo de la *Vanguard* y cubiertos de polvo.

Cuando pedimos permiso para atracar, nos recibió un largo silencio. Nos pareció sospechoso, pero, cansados y doloridos, no podíamos pensar en otra cosa que volver a casa. Aterrizamos en el hangar vacío, con nuestra nave gimiendo y chirriando por el esfuerzo sufrido durante la misión. El resto de las naves de descenso habían desaparecido. Tan pronto como salimos, la comandante Dahl se acercó con un grupo de marines armados y nos informó lacónica de que ahora estaba al mando de la *Vanguard*. Nos encerrarían hasta que pudieran interrogarnos. Cuando los marines nos llevaban al calabozo, vimos a nuestros jefes de sección sentados tras las rejas, tan sorprendidos de vernos vivos como la tripulación del puente.

El tiempo pasó. Como no teníamos ningún tipo de contacto con otras celdas, solo podíamos adivinar lo que había ocurrido en la nave en nuestra ausencia. Las horas sin nada que hacer y todas las preguntas que se arremolinaban en nuestras mentes nos estaban volviendo locos. Entonces, durante uno de los turnos de noche, oímos un grito ahogado y un golpe. Poco después, Anu apareció al otro lado de la puerta de la celda. Nos dejó salir y nos informó de todo lo que había ocurrido en la nave desde nuestra marcha.

Nos contó que, tras esperar semanas nuestro regreso, los oficiales de la *Vanguard* habían concluido que la tecnología de campo nulo había debido ser un fracaso. En lugar de enviar a su muerte a otro equipo de exploración, la *Vanguard* comenzó a desarrollar otras tecnologías que les permitieran explorar el Objeto Thorne-Zytkov, mientras el tiempo de la Tierra se agotaba, pues nuevas catástrofes globales la azotaban cada semana. La moral se resintió. El malestar era cada vez mayor. Muchos empezaron a dudar de si el enfoque del capitán y los jefes de sección era el correcto. Es entonces cuando la comandante Dahl, que nunca había aceptado el modo en que el capitán trataba a las razas inteligentes de este cúmulo estelar, lideró una exitosa rebelión. Encerraron al capitán, y también a todos los jefes de sección y sus tripulantes leales».

Cada jugador coge a todos los Tripulantes (de «Tripulantes descansando», la *Enfermería*, etc.) de sus Secciones y los pone en la mesa frente a ellos. Estos son sus Tripulantes disponibles. Los usarán a lo largo del final para realizar arriesgadas pruebas especiales.

Ahora, comprueba tu Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3).

Si es Muy baja: Cada jugador retira del juego (al azar) 1 Tripulante de cada Sección que controla.

Si es Alta: Añade 1 **marcador** a la reserva de victoria.

Si la casilla **A** está marcada en la **Entrada 920**, lee la **Entrada 475**.

Si la casilla **B** está marcada en la **Entrada 920**, lee la **Entrada 539**.

ENTRADA 465

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Pedir la opinión de Anu** (solo si la casilla **A** de la **Entrada 930** no está marcada): Lee la **Entrada 467**.
- » **Pedir la opinión de Cautiva** (solo si la casilla **D** de la **Entrada 930** no está marcada): Lee la **Entrada 469**.
- » **Pedir la opinión del Emisario de los Muertos** (solo si la casilla **C** de la **Entrada 930** no está marcada): Lee la **Entrada 471**.
- » **Pedir la opinión de la Dra. Corey** (solo si la casilla **E** de la **Entrada 930** no está marcada): Lee la **Entrada 478**.
- » **Rechazar las peticiones de los alienígenas y seguir custodiando las tecnologías de los Constructores:** Lee la **Entrada 515**.
- » **Aceptar las peticiones de los alienígenas y compartir las tecnologías de los Constructores:** Lee la **Entrada 965**.

ENTRADA 466

Informe del equipo de exploración 1945-G

Contra todo pronóstico, la vida surgió en este mundo insólito. Una especie inteligente tardó millones de años en escapar a los confines de su planeta de altísima gravedad y llegar al espacio. Esta raza longeva y trabajadora de seres cónicos...

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una frase (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Unificó su galaxia, incorporando todas las demás razas y culturas:** Lee la **Entrada 493**.
- » **Conquistó su galaxia, esclavizando a todas las demás razas:** Lee la **Entrada 481**.
- » **Decidió no interactuar con otras razas y hacer todo lo posible para volverse invisible:** Lee la **Entrada 486**.

ENTRADA 467

«Debes entender que somos nómadas porque así lo elegimos. Por eso son tan fuertes para nosotros las leyes de la hospitalidad y la equidad. La mayoría de los Idemianos creen que la *Vanguard* tiene una deuda de gratitud con nuestro pueblo. Creen que vuestro éxito sería imposible si no hubiéramos restaurado vuestra nave después de la batalla con los Expugnadores. No entenderían que os negaseis a compartir los descubrimientos que encontrasteis en la estrella, y muchos podrían decidir tomarse la justicia por su mano».

Si tienes **10 marcadores o menos** en la reserva de victoria: Lee la **Entrada 465**. De lo contrario, sigue leyendo:

«Sin embargo, si hemos sobrevivido tanto tiempo en la galaxia no ha sido sacrificando ciegamente nuestras vidas para luchar contra la injusticia. Vuestra nave y vuestra tripulación son fuertes. Habéis alcanzado numerosos logros. Mi gente sabrá reconocerlo y lo respetará. Muchos no impugnarán vuestra elección, sea cual sea. Estoy segura de que también encontraréis aliados entre otras razas».

Lee la **Entrada 465**.

ENTRADA 468

Lee la **Entrada 533**.

ENTRADA 469

«Habéis, quiero decir HEMOS, caído en la trampa de los Antiguos. Nuestro destino ya no es nuestro. Os dije que buscar la respuesta al enigma de los monolitos era una empresa fútil. Mi raza, quiero decir, los Visitantes, sabían que si pasaban esta prueba se convertirían en una herramienta en manos de los Constructores. ¿Acaso no os dijeron los Constructores que os robaron vuestro futuro? Nos negamos a participar en los juegos de las razas más antiguas y poderosas. No queríamos que nos robaran nuestro futuro. Deberíais seguir nuestro ejemplo. Destruid el legado de los Constructores, aunque eso signifique que no podréis salvar vuestro mundo natal. La Tierra estaba perdida de todos modos, indefensa, expuesta, un juguete rodeado de razas más antiguas y poderosas. Usad lo que habéis aprendido para escribir vuestras propias reglas, para crear un nuevo hogar para vuestra especie. Destruid el legado de los Constructores. Liberaos de su yugo, aunque os cueste vuestro planeta».

Lee la **Entrada 465**.

ENTRADA 470

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada E-738

Poco después de que Cautiva se deslizara en la dimensión de los Visitantes para colarse en el puente, asustando a la tripulación, volvió al mismo lugar del que había partido.

«No veo ningún marcador subespacial», dijo Cautiva, visiblemente angustiada. «Esos bobos no lo diseñaron bien. No sé dónde emerger. Lo siento, capitán».

Tal vez le habíamos pedido demasiado a nuestro equipo de exploración, trabajando con tecnología alienígena bajo presión en una nave de descenso dañada. Tenía que haber alguna otra forma de salvarlos...

Lee la **Entrada 624**.

ENTRADA 471

«¡Bah, la respuesta a vuestro dilema es evidente! Sois vosotros quienes habéis abierto el Repositorio de los Constructores. Sois vosotros quienes habéis llegado a innumerables monolitos en todos los mundos posibles. Si alguien es lo bastante fuerte para convertirse en el guardián de esta galaxia y continuar con el legado de los Constructores, sois vosotros. Permitidme que responda yo a estas peticiones en vuestro nombre. Les enseñaré a todos estos parásitos entrometidos algo de la auténtica diplomacia Expugnadora».

Si tienes **8 marcadores o más** en la reserva de victoria: Lee la **Entrada 465**. De lo contrario, sigue leyendo:

«Por supuesto, dado el lamentable estado de vuestra nave y tripulación, es probable que nos masacren... ¡pero será un glorioso canto del cisne!».

Lee la **Entrada 465**.

ENTRADA 472

Estudio de Edan 1

Los conos de yeso sugieren que esta zona estuvo antaño bajo el agua, y su grosor que hubo al menos treinta metros de agua salada sobre esta zona en particular.

Buscamos fósiles que pudieran confirmar esta teoría, pero no había ninguno. Varios investigadores argumentan que esto significa que no hubo vida basada en el agua en este planeta.

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Obtén 3 Indicios de *Mineral*.

Obtén 2 Indicios de *Mineral*.

ENTRADA 473

- Si la Planetopedia está abierta por las páginas **30** y **31** (*Mundonave de los Expugnadores – Núcleo interior*) y no has guardado la partida, hazlo ahora:

Si ya hay una hoja de Registro planetario para tu planeta actual en «Planetas registrados» (bandeja de cartas B), deséchala.



Importante: Debes registrar el Cascarón exterior y el Núcleo interior del Mundonave de los Expugnadores en diferentes hojas de Registro planetario.




A continuación, coge una hoja de Registro planetario en blanco y rellénala como sigue:

- Escribe el nombre del planeta actual en la parte superior (el del tablero de Planeta).
- Escribe el número de la carta de Aterrizaje que está actualmente en el Escáner planetario.
- Por cada Sector, escribe el número de sus cartas de PDI. Si hay más de una carta de PDI, escribe la que está arriba a la izquierda. Marca si el Sector está Terminado.
- Escribe el número de cada Descubrimiento único que siga en el tablero de Planeta.
- Escribe el nombre y el número de Sector de las Amenazas que sigan en el tablero de Planeta. A continuación, devuelve a la caja todas las cartas de Amenaza del tablero de Planeta y sus figuras correspondientes.
- Pon la hoja de Registro planetario en «Planetas registrados» (bandeja de cartas B).
- Devuelve todas las cartas de PDI del tablero de Planeta a «Puntos de interés» (bandeja de cartas A). Devuelve todas las cartas de Descubrimiento único del tablero de Planeta a «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A).

- Abre la Planetopedia por las páginas **28** y **29** (*Mundonave de los Expugnadores – Cascarón exterior*).
- Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 474

- Pon la carta **P231** (*Multitud en pánico*) en tu Sector si no está allí ya.
- Si la suma de los **Escalafones** de los Tripulantes elegidos es **3 o más**, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P231**.
- Por cada Tripulante elegido de la Sección de **Seguridad** o **Ingeniería**, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P231**.
- Por cada Tripulante elegido que tenga una Capacidad de conversión  o  en su carta, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P231**.

Si el marcador del medidor verde ha llegado al Resultado: tira 3 dados de Lesión por cada Tripulante elegido. Si sacas 1  y 1  O BIEN 2  el tripulante muere: ponlo en el espacio de «Bajas» junto al tablero. Una vez terminadas todas las tiradas, pon a los Tripulantes supervivientes en «Tripulantes descansando» (bandeja de cartas B). Luego, lee la **Entrada 461**.

Si el marcador del medidor verde no ha llegado al Resultado:

los Tripulantes elegidos no han alcanzado su objetivo y mueren; ponlos en el espacio de «Bajas» junto al tablero. ¡Habrás que enviar otro equipo para terminar el trabajo! Lee la **Entrada 409**.

ENTRADA 475

«La comandante Dahl estaba segura de que, si la *Vanguard* se hubiera centrado en la expansión militar en lugar de en los esfuerzos diplomáticos, subyugando a otras civilizaciones y aunando sus esfuerzos y recursos, ya habríamos desvelado el misterio del Repositorio de los Constructores hace tiempo y la Tierra ya estaría a salvo. Con el capitán y los jefes de sección en el calabozo, la comandante Dahl envió escuadras armadas con las últimas tecnologías para hacer justo eso. Empujaron a la clandestinidad a sus opositores, que esperaban el momento oportuno. Nuestro aparente regreso de entre los muertos con los datos de los Constructores y la bienvenida que nos dio Dahl causaron bastante revuelo entre la tripulación. Anu decidió pasar a la acción y nos rescató, con la esperanza de que juntos pudiéramos retomar la *Vanguard*».

Añade 1 **marcador** a la reserva de victoria. Lee la **Entrada 543**.

ENTRADA 476

Comprueba si la Misión opcional **M123 (Comprensión)** está revelada. Si lo está, lee la **Entrada 791**. De lo contrario, lee la **Entrada 512**.

ENTRADA 477

[Comunicaciones]: Recordad que vuestra tarea es explorar el espacio aéreo de debajo de los densos cúmulos de nubes. Hemos detectado algo inusual allí, pero aún no tenemos claro qué es. La zona es muy peligrosa. Cuidad bien de vuestra nave de descenso: vuestra supervivencia depende de ella. ¡Suerte!

A Si la casilla **A** está marcada o estás usando la nave de descenso **Portal**, lee la **Entrada 725**.

De lo contrario, lee la **Entrada 634**.

ENTRADA 478

«Dios, nunca imaginé que acabaríamos así... Debo decir que entiendo la posición en la que se encuentran las otras razas alienígenas. Si yo estuviera en su lugar, haría todo lo posible para hacerme con los conocimientos de los Constructores. Por otro lado, después del "Proyecto Legado", probablemente sé más sobre los Constructores que nadie de esta nave. Eran MUY inteligentes. Lo tenían todo calculado. Si nos pidieron que no divulgásemos su tecnología, debían de tener una buena razón. Imaginad las terribles guerras que podrían librarse con ella: anomalías que extinguen soles enteros, planetas reventados desde dentro por campos subespaciales... Supongo que deberíamos negarnos a compartir nada hasta que tengamos un conocimiento firme de los Constructores nosotros mismos. Incluso entonces, imagino que algunas tecnologías específicas podrían ser demasiado peligrosas para difundirlas».

Si tienes 7 **marcadores** o más en la reserva de victoria: Lee la **Entrada 465**. De lo contrario, sigue leyendo:

«Pero una cosa es la teoría. Seamos realistas. La nave y la tripulación están bastante maltrechas. Si nos oponemos a todas estas razas, es muy posible que perdamos la batalla, y entonces la tecnología de los Constructores caería en manos de los aspirantes más agresivos. ¡Eso sería mucho peor que distribuirla de forma equitativa!».

Lee la **Entrada 465**.

ENTRADA 479

Si la casilla de la **Entrada 922** o la **Entrada 924** está marcada, lee la **Entrada 482**. De lo contrario, sigue leyendo:

«Más tarde nos enteramos de que Anu nunca tuvo la intención de emboscar o matar a los marines de Dahl. De hecho, se acercó a ellos con los brazos abiertos y trató de disuadirlos de obedecer las órdenes de su comandante. Por desgracia, esos soldados eran leales. Recordaban bien que la *Vanguard* no había logrado gran cosa mientras el capitán Wayman y sus jefes de sección estaban al mando. Casi todos ellos creían que la nave necesitaba a alguien como Dahl si queríamos salvar la Tierra. Cuando se dio cuenta de la inutilidad de sus palabras, Anu intentó escabullirse, pero le dispararon sin pestañear... su pálida sangre Idemiana se derramó por la rejilla del suelo y se filtró en la nave. Aun así, su sacrificio nos dio tiempo suficiente para huir».

Marca la casilla **A** en la **Entrada 930**.

Lee la **Entrada 491**.

ENTRADA 480

Archivo del primer contacto, informe del equipo de exploración, extracto 17B

Tal vez el más sorprendente de nuestros descubrimientos en el planeta fue cuando nos dimos cuenta de que las altas piedras que nos rodeaban no habían sido producto de la erosión. Escaneos e inspecciones minuciosos demostraron que se trataba de obeliscos artificiales, así como que la sección más delgada cerca de la base estaba desgastada por el roce de innumerables manos de los peregrinos que los acariciaron durante incontables siglos en su camino hacia el ómfalos. Según estimaciones aproximadas, este emplazamiento ritual lleva en uso desde hace al menos 100 000 años, de lo que se deduce que la cultura Idemiana es increíblemente antigua y resistente al cambio, al menos para los estándares de la Tierra.

El ómfalos en sí no tendría ninguna importancia que no sea litúrgica. Por mucho que lo analizamos, no encontramos nada fuera de lo ordinario. Con la ayuda de imágenes de satélite, lo único que pudimos determinar es que la piedra se hallaba en el punto más alejado de cualquier otra estructura visible construida por los Idemianos en el planeta, como si la soledad y la lejanía fueran la principal razón de su existencia...

Obtén 1 . Sustituye la carta de este Sector por una **P000**, marca la casilla **F** de la **Entrada 905** y lee su texto.

ENTRADA 481

Lee la **Entrada 533**.

ENTRADA 482

«Más tarde nos enteramos de que Anu nunca tuvo la intención de emboscar o matar a los marines de Dahl. De hecho, se acercó a ellos con los brazos abiertos y trató de disuadirlos de obedecer las órdenes de su comandante. Esta apuesta dio sus frutos. Muchos de ellos aún recordaban lo mucho que había conseguido la *Vanguard* y el gran impacto que había tenido en la galaxia gracias a las decisiones del capitán Wayman y sus jefes de sección. Los marines se dividieron en dos facciones y comenzaron una acalorada discusión. Esto le dio a Anu la oportunidad de escabullirse y reunirse con nosotros en un escondite seguro».

Añade 1 **marcador** a la reserva de victoria.

Lee la **Entrada 491**.

ENTRADA 483

Audio de la caja negra

[IA de la nave de descenso]: Rumbo programado. Llegaremos a la *Vanguard* en siete minutos.

[Navegadora]: Gracias, IA. Parece que ahora no me queda otra cosa que hacer más que admirar el infierno que hay debajo. Es bastante hermoso desde aquí arriba.

[Piloto]: Puede ser. Pero no pienso volver nunca.

¡Enhorabuena!

¡Has completado esta Exploración planetaria!

- Descarta todas las cartas de Misión.
- Abre el Registro de la nave por la página **25 (Sal del planeta)** y comienza la Gestión de la nave.




ENTRADA 484







Si la casilla de la **Entrada 922** o la **Entrada 924** está marcada, lee la **Entrada 489**. De lo contrario, sigue leyendo:

«Intentamos hacer entrar en razón a los marines, pero se mostraron leales a Dahl. Opinaban que el enfoque del capitán y sus jefes de sección no estaba ayudando en el progreso de la misión. Pronto se acabó el diálogo y comenzó el tiroteo».

Los jugadores realizan una prueba especial usando sus dados y Tripulantes. Los dados usados en ella no estarán disponibles para ninguna otra prueba. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar varias pruebas más en esta parte de la historia.

Sigue los siguientes pasos:

- En primer lugar, todos los jugadores deciden cuántos de sus dados de Sección quieren lanzar.
- A continuación, todos los jugadores eligen cualquier número de Tripulantes disponibles de su mano con Capacidades de conversión de ,  o  y los añaden a la Reserva de tirada.

- Cuenta el número de resultados de , ,  o  de la Reserva de tirada. A continuación, añade 1 punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada. Necesitas **8 puntos o más** para pasar esta prueba. Los jugadores pueden tirar más dados y asignar más Tripulantes hasta que estén satisfechos con el resultado.
- Retira del juego todos los dados de la Reserva de tirada. Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión. Si sacas 1  o 1 , retira a dicho Tripulante del juego. Los jugadores devuelven a los demás Tripulantes a sus Tripulantes disponibles. Si con esto ya no quedan Tripulantes disponibles, lee la **Entrada 810**.

Si tienes **7 puntos o menos**: Lee la **Entrada 386**.

Si tienes **8 puntos o más**: Añade 1 **marcador** a la reserva de victoria y lee la **Entrada 491**.

ENTRADA 485

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Equipo de exploración, informad. ¡Decid algo, maldita sea!

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, os recibimos. Algo nos ha emboscado aquí abajo.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Informad, equipo de exploración, ¿qué ha sido?

[Equipo de exploración, agente 2]: Una especie de centinela esférico, nunca he visto nada parecido.

[Equipo de exploración, agente 1]: Parece que algunos de los autómatas de la civilización nativa de este planeta lograron sobrevivir. Tratamos de someter a esta cosa, pero se batió en retirada.

Obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena* y 1 de *Espécimen vivo*.


Pon la figura del *Oftalmoide* en el Sector 4.

ENTRADA 486

Lee la **Entrada 533**.

ENTRADA 487

[Capitán Wayman]: Al habla el capitán. Como probablemente sepáis, no tengo buenas noticias. Estamos preparando una operación de rescate, pero no podemos arriesgarnos a perder otra nave de descenso con su tripulación. No podemos aterrizar cerca de estas criaturas. La zona de evacuación será en la cima del montículo más cercano a vosotros. Lo sé, la subida va a ser ardua. Sin embargo, las criaturas no parecen ser capaces de escalar estas superficies y vamos a enviar una sonda no tripulada con algunos suministros para ayudarlos a llegar a la nueva zona de evacuación. Los suministros aterrizarán en la meseta central en breve. Poneos en marcha para interceptarlos.

- Pon a todos los Tripulantes en el Sector 3.
- Todos los Tripulantes reponen todos sus dados y roban 2 cartas. Dale la vuelta a todas las fichas de Turno para ponerlas por el lado de «Turno disponible». Comienza una nueva ronda de Exploración planetaria.
- Asegúrate de que las fichas de  y las cartas de Ascenso de escalafón están situadas junto a los espacios indicados del tablero de Planeta.
- Asegúrate de que todos los Descubrimientos que no están actualmente en los tableros de Tripulación se encuentran junto al espacio de Descubrimientos perdidos.

IMPORTANTE: Si no encuentras la forma de recuperar tus Descubrimientos anteriores de la nave de descenso antes de que termine la Misión, ¡se perderán!

ENTRADA 488

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 273**.

No ocurre nada.

ENTRADA 489

«Intentamos hacer entrar en razón a los marines. Sorprendentemente, muchos no estaban demasiado dispuestos a enfrentarse en combate contra sus antiguos compañeros de tripulación solo porque la comandante Dahl lo dijera. Recordaban lo lejos que había llegado la *Vanguard* bajo el liderazgo del capitán Wayman y sus jefes de sección, y hasta ahora el enfoque de Dahl no había estado a la altura.

Algunos de los marinos bajaron las armas en señal de protesta. Su sargento trató de obligarlos a obedecer,

y pronto estalló una reyerta que permitió a Anu huir con seguridad y reunirse con nosotros en nuestro escondite».












Añade 1 **marcador** a la reserva de victoria.

Lee la **Entrada 491**.

ENTRADA 490

Inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador del medidor de Aterrizaje no está en la casilla «Aterrizaje exitoso», vuelve al paso 2; si está ahí, has aterrizado con éxito: lee la **Entrada 82**.

	Erupción solar	Elige una opción: » Cruzar a toda velocidad Si  es 5 o más , no ocurre nada. De lo contrario , cada Tripulante tira  . » Maniobra evasiva Pierde 4 –  Suministros.
	Choque térmico	Elige una opción: » Ignorar Cada Tripulante 4 –   . » Cambiar el vector de aproximación Si  es 5 o más , no ocurre nada. De lo contrario , mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la izquierda.
	Fuselaje dañado	Elige una opción: » Dejar que la nave de descenso lo repare Cada Tripulante 1  . » Repararlo sin ayuda Cada tripulante tira  .

ENTRADA 491

Si la casilla **A** está marcada en la **Entrada 920**, lee la **Entrada 766**.

Si la casilla **B** está marcada en la **Entrada 920**, lee la **Entrada 537**.

ENTRADA 492

Busca la carta de Misión **M03** y ponla bocarriba en el espacio de carta de Misión.

ENTRADA 493

Informe del equipo de exploración 1945-H

La historia de esta poderosa y prometedorra raza se vio truncada, ya que sufrieron una terrible catástrofe. Y la catástrofe fue...

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una opción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Una invasión de parásitos espaciales que devoraban soles enteros:** Lee la **Entrada 497**.
- » **Un imperio aún más grande de las galaxias vecinas que decidió eliminarlos:** Lee la **Entrada 549**.
- » **Un cambio de fase universal que amenazaba a toda la materia del universo conocido:** Lee la **Entrada 552**.

ENTRADA 494

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Maldita sea! Ha faltado muy poco.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¿Qué ha pasado? ¿Necesitáis ayuda?

[Equipo de exploración, agente 1]: Estamos bien. ¡Esa cosa se ha vuelto a escapar!

[Equipo de exploración, agente 2]: Pero hemos conseguido extraer una muestra de ella.

[Equipo de exploración, agente 1]: Tiene tanto piezas mecánicas como tejidos biológicos. Es mucho más avanzada que nuestros intentos de fusionar carne con tecnología.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Mucho ojo. Espero que la próxima vez no se os escape.

Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena* y 2 de *Espécimen vivo*.

Pon la figura del *Oftalmoide* en el Sector 5.

ENTRADA 495


¡Salir de este planeta es imposible debido a su climatología extrema!

ENTRADA 496

Diario de exploración 14/77-A

Este distrito no contiene más que cascarones abrasados de edificios. Su arquitectura es utilitaria en extremo, sin rastro de estructuras que puedan clasificarse como de uso cultural o ceremonial. La mayoría de los muros que aún se mantienen en pie tienen restos de lo que solo puede ser material de propaganda. Su contundente mensaje es fácil de entender incluso para otras especies: ¡esta galaxia es nuestra!

Nos preguntamos si el pabellón que se vislumbra en la distancia será diferente. Nuestros drones exploradores descubrieron que una de las ruinas podría contener una planta de replicación, similar a la encontrada en el cascarón exterior del *Mundonave*. Un estudio más profundo podría arrojar más luz sobre las tecnologías de fabricación de los *Expugnadores*.

Cada Tripulante repone 1 . Sustituye la carta de este Sector por la carta **P327**.

ENTRADA 497

Lee la **Entrada 533**.

ENTRADA 498

[Comunicaciones, sargento Xiu]: No me gusta este silencio. ¡Por favor, decidme que estáis bien!

[Equipo de exploración, agente 1]: Estamos bien. Estamos descansando. La máquina ya no es una amenaza.

[Equipo de exploración, agente 2]: Tan muerta como los dodos.

[Equipo de exploración, agente 1]: A eso me refería. Sin embargo, las malas noticias son que podría haber más construcciones de este tipo en la zona.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¿Son centinelas? ¿Qué protegen?

[Equipo de exploración, agente 2]: Probablemente el planeta entero, y nos consideraban una plaga o amenaza más para el ecosistema. Estas máquinas probablemente estaban cuidando el planeta o algo así.

[Equipo de exploración, agente 1]: O puede que estemos totalmente equivocados y que sean máquinas de guerra.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Traed muestras. Las estudiaremos más tarde.

Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena*.

Descarta la figura del *Oftalmoide* y su carta de Amenaza.

ENTRADA 499


Estudio de Edan 2

Al final sí que había vida marina aquí. Y todavía hay mares, pero están escondidos en vastos sistemas de cuevas a varios kilómetros bajo la superficie. Las aguas rebosan de vida primitiva: microorganismos, cnidarios y crustáceos.

Todavía tenemos muchas preguntas. ¿Cuántas especies se han extinguido desde la catástrofe? ¿Cuánto han cambiado para adaptarse a la vida subterránea? ¿Sobrevivirán los miembros de la civilización que una vez gobernó este mundo en algún lugar bajo tierra?

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Obtén el Descubrimiento único **25** (si ya lo tienes, obtén 1  en su lugar).

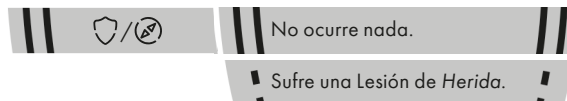
Obtén 2 Indicios de *Microorganismo*.

ENTRADA 500

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-349

¡Distraídos por el planeta quebrado y la estructura cristalina, no nos hemos dado cuenta de que el sol local es una estrella fulgurante! Cuando la luz de las erupciones solares llega al cristal, este comienza a responder, emitiendo ondas de su propia luz cegadora y ráfagas de radiación. El resultado es catastrófico.

Cada Tripulante realiza de inmediato la prueba de dados descrita a continuación, en cualquier orden.







Después de que cada Tripulante realice esta prueba de dados, descarta la carta de Condición global.

ENTRADA 501

«Una vez más estábamos escondidos, y los marines de Dahl nos buscaban por las cubiertas. Sabíamos que el tiempo estaba en nuestra contra: tarde o temprano, nos atraparían...»

Los jugadores realizan una prueba especial usando sus dados y Tripulantes. Los dados usados en ella no estarán disponibles para ninguna otra prueba. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar varias pruebas más en esta parte de la historia.

Sigue los siguientes pasos:

- En primer lugar, todos los jugadores deciden cuántos de sus dados de Sección quieren lanzar.
- A continuación, todos los jugadores eligen cualquier número de Tripulantes disponibles de su mano con Capacidades de conversión de  o  y los añaden a la Reserva de tirada.
- Cuenta el número de resultados de  o  de la Reserva de tirada. A continuación, añade 1 punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada. Necesitas **8 puntos o más** para pasar esta prueba. Los jugadores pueden tirar más dados y asignar más Tripulantes hasta que estén satisfechos con el resultado.
- Retira del juego todos los dados de la Reserva de tirada. Devuelve a todos los Tripulantes a Tripulantes disponibles.

Si el resultado final es 7 o menos: Lee la **Entrada 513**.

Si el resultado final es 8 o más: Lee la **Entrada 491**.

ENTRADA 502

Obtén 1 .

Sustituye la carta **P238** (*Cámaras criogénicas*) de tu Sector por la carta **P002**.

ENTRADA 503

[Dra. Corey]: Hasta aquí hemos llegado, capitán. No debemos acercarnos más, o provocaremos otra emboscada.

[Capitán Wayman]: Muy bien, doctora. ¿Los escáneres detectan algo?

[Dra. Corey]: La señal del monolito proviene de esta pequeña nave *Expugnadora* que hay en mitad del campo de asteroides. La de las antenas gigantes.

[Capitán Wayman]: ¿Crees que podrían estar guardando los monolitos dentro?

[Dra. Corey]: No. Sin duda es un señuelo, destinado a atraer a exploradores como nosotros a su muerte.

[Capitán Wayman]: Entiendo. No hay nada más que ver aquí, supongo. ¡Pasemos de largo de esta zona y volvamos a nuestra misión!

Sigue con la partida.

ENTRADA 504

Nota: Para acceder a esta Entrada es necesaria la Mejora del puente **B03** (*Matriz de detección de largo alcance*). Si no la tienes, vuelve al libro de Mapas de sistemas y elige otra opción.

Si esta casilla ya está marcada, lee la **Entrada 503**. En caso contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

[Teniente primero Steensen]: Nos acercamos al grupo de señales, pero los asteroides siguen ocultando la fuente.

[Dra. Corey]: Me da mala espina, capitán. ¿Por qué iban a dejar los Constructores tantos monolitos en un lugar estéril y sin vida?

[**Capitán Wayman**]: Estoy de acuerdo, doctora. Pero no podemos permitirnos ignorar la señal. Podría impulsar varias décadas nuestra investigación y el tiempo se agota para toda la Tierra. Tengo a todos y todo en alerta máxima. Debería salir bien...

[**Teniente primero Steensen**]: Capitán, tenemos una imagen. La señal viene de este objeto del tamaño de una luna.

[**Dra. Corey**]: Fíjate en esas partes bulbosas, capitán. Esto se parece demasiado a la tecnología de los Expugnadores. Deberíamos...

[**Teniente primero Steensen**]: Se está encendiendo... ¡y lanzando interceptores!

[**IA de la Vanguard**]: ¡Atención! Objetos no identificados en rumbo de colisión.

[**Capitán Wayman**]: ¡Iniciad maniobras evasivas! ¡Salgamos de aquí!

[**Teniente primero Steensen**]: Capitán, más señales... desde estribor y babor.

[**Capitán Wayman**]: ¿Misiles?

[**Teniente primero Steensen**]: No. Parecen más bien... naves de transporte.

[**Capitán Wayman**]: ¡A los puestos de combate! ¡A los puestos de combate! ¡Estamos a punto de ser abordados!

Tu equipo de exploración está a punto de participar en la defensa de la nave.

Aviso: Esta será una Exploración completa, asegúrate de tener tiempo suficiente para jugar esta misión sorpresa. Cuando creas que estás a punto para seguir, lee la **Entrada 75**.

ENTRADA 505

¡La energía de la estructura se apaga!

- Devuelve la carta **P106** (*Consola extraña*) a la pila de cartas de PDI (se descartan los marcadores de la carta).
- Descarta la Condición global **G01** (pon las Condiciones globales descartadas en una pila a la derecha del tablero de Planeta para que estén accesibles). La carta de Condición global impresa en el tablero se revela de nuevo.

ENTRADA 506

Explosiones fuertes

[**Capitán Wayman**]: ¡Al habla el capitán! Nos estamos alejando a toda velocidad de la flota enemiga forzando al límite nuestros motores. Por desgracia, uno de los cruceros enemigos pudo alcanzarnos y sus misiles impactaron en el puente. Tenemos muchas bajas, pero seguimos operativos. Atentos a impactos repentinos en vuestra zona. Quien no disponga de un traje de emergencia completo, que busque un espacio seguro y presurizado y se quede allí.

- Pon la carta **P241** en el Sector **8**.
- Abre el Registro de la nave por la página **3** (hoja de bolsillos del Puente) y comprueba si hay una carta **B10**; si es así, avanza dos casillas el medidor verde de la carta **P241** (*Crucero Expugnador*) del Sector **8**.
- Pon la carta de Amenaza de Bombardeo en el espacio indicado sobre el tablero de Planeta y la figura correspondiente en el Sector **8**.
- Pon la ficha de Tiempo en la primera casilla del medidor de Tiempo de la carta de Bombardeo, pero no lo resuelvas.
- Pon la carta de Misión **M103** junto al tablero de Planeta y lee su texto.

ENTRADA 508

Audio de la caja negra

[**Navegadora**]: ¡Varios de los sistemas no responden! ¡Haz algo!

[**Piloto**]: ¡Hago lo que puedo!

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso», lee la **Entrada 483**. De lo contrario, vuelve al paso **2**.

VUELO DESESPERADO

	Avería de los servomotores	Si es 4 o más , no ocurre nada. De lo contrario, lee la Entrada 381.
	Módulo de navegación caído	Si es 4 o más , no ocurre nada. De lo contrario, lee la Entrada 381.
	Fallo del motor	Si es 4 o más , no ocurre nada. De lo contrario, lee la Entrada 381.
	Cayéndose en pedazos	Si // es 5 o más , no ocurre nada. De lo contrario, descarta 1 o 1 Descubrimiento del tablero de Nave de descenso.

ENTRADA 509

Cuaderno de bitácora del capitán, **Entrada D-721**

Creo que incluso la doctora Corey se sorprendió de la eficacia de nuestro nuevo detector de monolitos. En cuanto lo pusimos en marcha, captó varias señales débiles de monolitos de los sistemas circundantes, y también una lo bastante fuerte como para hacer que todos los presentes en el puente se girasen a mirarla.

Al principio, pensamos que se trataba de una señal falsa, un fallo en el sistema por ser la primera vez que lo usábamos, pero cuanto más investigábamos, más certeza teníamos: había un cúmulo entero de varios monolitos no muy lejos de nuestro actual sistema estelar.

No hace falta decir que se convirtió en nuestro nuevo objetivo prioritario.

¡**Enhorabuena!** Ahora tienes un nuevo Objetivo.

La *Vanguard* puede ahora estudiar la *Señal de cúmulo de monolitos* del sistema *Kepler 831*. Mueve la carta de objetivo **O04** (*Tesoro escondido*) de «Cartas de Puente» (bandeja de cartas B) a la hoja de bolsillos del Puente (Registro de la nave, página **3**). Retira del juego la carta de Objetivo de Campaña anterior.

ENTRADA 510

[**Capitán Wayman**]: Enhorabuena, equipo de exploración. ¡Otro trabajo bien hecho! Que sepáis que estamos preparando una fiesta de bienvenida para cuando estéis a bordo.

[**Equipo de exploración**]: ¡Muy agradecidos, capitán!

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: ¿Cuánto os queda?

[**Equipo de exploración**]: Estamos a punto de terminar nuestra maniobra de asistencia gravitatoria alrededor del planeta. Debería lanzarnos justo al rumbo de intercepción de la *Vanguard*. La estimación actual es...

Estruendo

[**IA de la nave de descenso**]: ¡ALERTA DE COLISIÓN!
¡PREPARAOS PARA MANIOBRAS EVASIVAS!

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: ¡Equipo de exploración! ¡Hemos perdido vuestra señal! ¿Qué está pasando?

[...]

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Equipo de exploración, ¿responded?

[...]

[**Equipo de exploración**]: Uf, ha estado cerca. Casi chocamos con algo en la órbita superior. Algo así como un... ¿satélite artificial? Estaba parcialmente camuflado.

[**Capitán Wayman**]: ¿Un satélite, aquí? Este planeta no tenía ninguna civilización avanzada. Esto significa que...

[**Equipo de exploración**]: Señor, podríamos dar otra vuelta al planeta y tratar de observarlo más de cerca.

[**Capitán Wayman**]: No, equipo de exploración. Ya os habéis arriesgado suficiente por hoy. Volved a casa. Enviaremos otro equipo a buscar esta cosa. ¡Wayman, corto y cierro!

¡**Enhorabuena!** ¡Has completado esta Exploración planetaria!

- Mueve el Proyecto de investigación **R09** (*El Caballero negro*) de «Proyectos de investigación» al sobre «A la espera...».
- Mueve la carta de Objetivo **O03** (*Satélite camuflado*) de «Cartas de Puente» al sobre «A la espera...».

Si estás en *Tormenterna*, abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

De lo contrario, lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 511

Marca esta casilla y lee la **Entrada 528**. Si esta casilla ya estaba marcada, sigue leyendo:

Un laberinto de túneles claustrofóbicos interconectados y vastas cuevas.

Si el *Kurma* está en este Sector, no ocurre nada.

De lo contrario, tira el D10:

0-1: Lee la **Entrada 523**.

2-4: Lee la **Entrada 531**.

5: Lee la **Entrada 540**.

6-9: No ocurre nada.

ENTRADA 512

Si tu Objetivo actual es el **O06-O11**, lee la **Entrada 990**. De lo contrario, sigue leyendo:

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada 829

No estuve presente para presenciar la mayoría de lo que sucedió en el Mundo templo Idemiano. Mientras la *Vanguard* establecía por fin contacto con otra raza inteligente, yo estaba en coma inducido, curándome de mis heridas. En cualquier caso, la comandante Dahl, mi segunda al mando, así como mis jefes de sección, demostraron ser más que capaces de ganarse la confianza de la primera especie avanzada que la *ISS Vanguard* ha encontrado. Ojalá hubiera estado allí para verlo.

Cuando desperté, teníamos una embajadora Idemiana a bordo. Se llamaba Anu, y ya se había hecho amiga de algunos de los miembros de nuestro equipo de exploración. Su gente estaba entregando suministros y sus pequeñas naves nos estaban ayudando a reparar nuestros paneles solares.

Pronto, la *Vanguard* estuvo casi lista para continuar nuestra misión, pero yo no. Había una cosa más importante que tenía que hacer antes de que estuviéramos preparados para continuar, y los acontecimientos en el Mundo templo Idemiano no hicieron más que reforzar mi determinación.

¡Enhorabuena! ¡Has completado la Misión!

Añade la carta de Situación **S18 (Objetivismo)** de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.

Lee la **Entrada 514**.

ENTRADA 513

«Finalmente, ha sucedido lo peor. Uno de nuestros aliados ha desvelado nuestro escondite. El equipo de asalto que nos persiguió estaba compuesto solo por los soldados más leales, que nunca cuestionarían las órdenes de la comandante Dahl. Dispararon en el acto, matando a muchos. El resto conseguimos huir y nos escondimos de nuevo».

Tira un dado de Lesión por cada Tripulante disponible. Si sacas 1  o 1 , retira a dicho Tripulante del juego.

Si no quedan Tripulantes en los tableros de Tripulación, lee la **Entrada 810**.

De lo contrario, lee la **Entrada 491**.

ENTRADA 514

[Segunda oficial, comandante Dahl]: Capitán, he traído a todos los jefes de sección.

[Capitán Wayman]: Gracias, comandante. Por favor, tomad asiento. Me alegro de veros. Tranquilos, no se trata de una reunión formal. ¿Dahl? Quédate tú también. Lo que voy a decir os interesa a todos.

*****Pausa larga*****

[Capitán Wayman]: Estaba... equivocado. Mi decisión precipitada de alcanzar la señal de cúmulo de monolitos en el sistema Kepler podría habernos costado todo. Si no fuera por la ayuda de los Idemianos, no podríamos continuar con la misión de la *Vanguard*. Perdimos muchas almas valientes en la batalla y ni siquiera fue mi primer error como capitán.

[Segunda oficial, comandante Dahl]: Señor, no creo que deba...

[Capitán Wayman]: No, Dahl. Como ya he dicho, no es una reunión formal, no hay razón para andarse con rodeos, y no hay nadie en quien confíe más que en mis jefes de sección. Por eso he tomado una decisión. El destino de la *ISS Vanguard*, el destino de la Tierra, es demasiado importante para que descance solo en mis manos. A partir de ahora, debatiré con todos vosotros cualquier asunto

importante. Y aunque la responsabilidad final siempre recaerá en mí, estaré encantado de escuchar vuestras opiniones sin tapujos. ¿Entendido?

*****Sonidos de confirmación*****

[Capitán Wayman]: De acuerdo. El primer tema de discusión lo tenemos delante. Cuando la *Vanguard* salió de la Tierra, se suponía que no debía ir mucho más allá de las Coordenadas divinas y el Ojo del vacío que descubrimos allí. Y desde luego, no debía entrar en combate. Ahora, nos encontramos lejos de casa, rodeados de peligros desconocidos y especies hostiles. No sobreviviremos solos. El contacto con los Idemianos demostró que convertir a otros a nuestra causa puede ayudarnos enormemente. Y aquí viene mi pregunta. Muchos oficiales de la nave creen que debemos entrenar contingentes de marines y empezar a subyugar los planetas más débiles o menos desarrollados. Esto nos daría una línea de suministro. Un acceso directo a más recursos y mano de obra. Otros creen que sería mejor establecer una red de embajadas y puestos comerciales en todo el espacio cartografiado, esperando la ayuda voluntaria de otras razas. Tengo mi opinión, pero quiero escuchar las vuestras. ¿Qué me decís?

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

Importante: esta elección influirá en el juego durante el resto de la campaña. ¡Pensad bien la respuesta!

» **Apoyar una expansión diplomática:** Lee la **Entrada 519**.

» **Apoyar una expansión militar:** Lee la **Entrada 524**.

ENTRADA 515

Cuenta el número de marcadores en la reserva de victoria.





Comprueba el resultado final:

0-5: Lee la **Entrada 825**.

6-10: Lee la **Entrada 532**.

11+: Lee la **Entrada 544**.

ENTRADA 516

Resuelve todos los dados necesarios. Devuelve los dados con resultados de *Vanguard* a tus Dados disponibles. A continuación, si hay al menos 1 símbolo de , ,  o  en la Reserva de tirada, lee la **Entrada 526**.

De lo contrario, mueve todos los dados de la Reserva de tirada a tus Dados gastados.

ENTRADA 519

[Capitán Wayman]: Estoy de acuerdo con vuestra decisión. Se supone que la nuestra es una misión de descubrimiento pacífico y por grave que sea el peligro eso no debería cambiar.

[Segunda oficial, comandante Dahl]: Con todos mis respetos, capitán... ¡Casi acabaron con nosotros! Ninguna consigna pacífica ni ningún aliado en otro planeta nos ayudarán si los Expugnadores deciden volver a atacar. Tenemos que convertir la *Vanguard* en una verdadera nave de guerra. ¡Por favor, piénsatelo otra vez!

[Capitán Wayman]: Ya he pasado tiempo más que de sobra considerando todas las implicaciones, comandante. No. La decisión está tomada. Mientras reparamos la nave, trabajaremos también en la expansión diplomática, lo que incluirá embajadas, naves comerciales y un centro para coordinarlas en la *Vanguard*.

[Segunda oficial, comandante Dahl]: ¡Estás cometiendo un grave error! ¡Te arrepentirás de esto!

[Capitán Wayman]: Ya basta, comandante. Puedes retirarte.

- Añade la carta de Situación **S22 (Manifestantes belicistas)** de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.
- Marca la casilla **A** en la **Entrada 920**.

Busca el sobre secreto, ábrelo y saca los siguientes componentes:

1. Hoja de instalaciones del Distrito de embajada (páginas **39** y **40**). Deja la hoja de instalaciones de la Sala de guerra en el sobre.
2. Hoja de bolsillos de *Planetas* (página **41**).
3. 9 cartas de Planeta contactado (deja las 9 cartas de Planeta objetivo en el sobre).
4. Separador de Cartas de Planeta.

- La bolsa que contiene los dados de Sección universales y expertos. Añade estos dados a tu reserva de dados de Sección sin comprar. A partir de ahora, cada vez que los jugadores compren más dados, podrán comprar estos también.
- Cartas de Evento avanzado.

Pon todas las cartas de Planeta detrás del separador de «Cartas de Planeta» (bandeja de cartas B).

Nota: Puedes establecer contacto con los planetas mediante la opción «Hacer contacto» del libro de Mapas de sistemas mientras surcas el espacio con la *ISS Vanguard*.

Sustituye la última página del Registro de la nave por la página de la Instalación Distrito de embajada. Pon la nueva hoja de bolsillos después de esta página. Tu Registro de la nave debería terminar ahora en la página **41** (hoja de bolsillos de *Planetas*).

Lee el texto de la página del Distrito de embajada para familiarizarte con sus reglas. La próxima vez que actives las Instalaciones de la nave durante la Gestión de la nave, esta nueva Instalación estará disponible.

Lee la **Entrada 527**.

ENTRADA 520

Diario personal

La evacuación fue caótica. Rompimos frenéticamente el hielo que se resublimaba en la nave de descenso, tratando de aligerarla lo suficiente como para poder despegar. Nuestro amigo agonizaba por las múltiples heridas, el agotamiento y el estrés. Oímos los aullidos del viento y rezamos para que fuera eso y nada más. Los sistemas de calefacción de los trajes estaban dando fallos. Incluso ahora, cuando pienso en esos acontecimientos, me entran ganas de envolverme con una manta bien caliente.

Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso y descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso. Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 521

Si estás en el planeta *Primo*, sustituye el Punto de interés de tu Sector por la carta **P220**.

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 525**.

Lee la **Entrada 529**.

ENTRADA 522

[Archivista jefe Stanley]: ¡AYUDA! ¡AYUDA! ¡Eh, vosotros! Ayudadme.

[Equipo de asalto Alfa, agente 1]: ¿Qué pasa?

[Archivista jefe Stanley]: ¿Que qué pasa? ¡Que todos los archivos están en llamas! Tenéis que hacer algo. ¡Tenéis que ayudarme!

[Equipo de asalto Alfa, agente 1]: Cálmate, archivista. Tenemos otros...


[Archivista jefe Stanley]: No, no hay nada más importante. Vosotros y vuestros amigos de las otras Secciones arriesgasteis vidas para traer estos descubrimientos. ¡Ahora, todo está en peligro! Además, las llamas se extenderán a otras secciones de la nave si no hacemos nada. ¿Qué hacéis ahí como pasmarotes? ¡Seguidme!

Lee la **Entrada 535**.

ENTRADA 523

Diario del equipo de exploración

Avanzamos a través de una vasta cueva, pegados a una pared llena de recovecos para escondernos. Cuando una forma grande aparece sobre nuestras cabezas, nos escondemos y nos quedamos quietos hasta que la amenaza desaparece.

Ha aparecido otro horror descomunal, odio a esos cerdos... ¡Maldición! ¡Me ha visto! ¡No, no, no! ¡Nada más rápido, idiota! Tira .

ENTRADA 524

[Capitán Wayman]: Estoy de acuerdo con vuestra decisión. Se suponía que esta era una misión pacífica de investigación, pero no deberíamos encajar golpes sin devolvernos.

[Segunda oficial, comandante Dahl]: Con el debido respeto, capitán... ¡Los tratos con los Idemianos demostraron lo mucho que se puede conseguir con un poco de diplomacia! Si empezamos a desplegar una presencia armada en los mundos alienígenas, a sus ojos no seremos mejores que los Expugnadores. La *Vanguard* tiene una oportunidad única de forjar una federación pacífica en esta región del espacio. ¡Por favor, piénsatelo otra vez!

[Capitán Wayman]: Ya he pasado tiempo más que de sobra considerando todas las implicaciones, comandante. No. La decisión está tomada. Mientras reparamos la nave, aprovecharemos para instruir tropas, construir naves de descenso y ampliar la *Vanguard* con una Sala de guerra para coordinar nuestros esfuerzos de colonización.

[Segunda oficial, comandante Dahl]: ¡Estás cometiendo un grave error! ¡Te arrepentirás de esto!

[Capitán Wayman]: ¡Ya basta, comandante! Puedes retirarte.

- Añade la carta de Situación **523** (*Manifestantes pro alienígenas*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.
- Marca la casilla **B** en la **Entrada 920**.

Busca el sobre secreto, ábrelo y saca los siguientes componentes:

- Hoja de instalaciones de la Sala de guerra (páginas **39** y **40**). Deja la hoja de instalaciones del Distrito de embajada en el sobre.
- Hoja de bolsillos de *Planetas* (página **41**).
- 9 cartas de Planeta objetivo (deja las 9 cartas de Planeta contactado en el sobre).
- Separador de Cartas de Planeta.
- La bolsa que contiene los dados de Sección universales y expertos. Añade estos dados a tu reserva de dados de Sección sin comprar. A partir de ahora, cada vez que los jugadores compren más dados, podrán comprar estos también.
- Cartas de Evento avanzado.

Pon todas las cartas de Planeta detrás del separador de «Cartas de Planeta» (bandeja de cartas B).

Nota: Puedes establecer contacto con los planetas mediante la opción «Hacer contacto» del libro de Mapas de sistemas mientras surcas el espacio con la *ISS Vanguard*.

Sustituye la última página del Registro de la nave por la página de la Instalación Sala de guerra. Pon la nueva hoja de bolsillos después de esta página. Tu Registro de la nave debería terminar ahora en la página **41** (hoja de bolsillos de *Planetas*).

Lee el texto de la página de la Sala de guerra para familiarizarte con sus reglas. La próxima vez que actives las Instalaciones de la nave durante la Gestión de la nave, esta nueva Instalación estará disponible.

Lee la **Entrada 527**.

ENTRADA 525

[Equipo de exploración]: ¿*Vanguard*? Tenemos algo interesante. Una nave pequeña estrellada. Parece muy antigua y fuera de lugar.

[Comunicaciones, cabo Coetz]: ¿Un explorador de otra raza? Enviad más datos antes de pensar si os interesa entrar.

[Equipo de exploración]: Subiendo por el enlace cuántico.

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Información recibida. Esta cosa parece... familiar. ¿Podríaís enfocar esta parte chamuscada del fuselaje?

[Equipo de exploración]: ¿Aquí? Creo que es solo... ¡Oh! Eran ELLOS.

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Sí, parece que habéis encontrado otra nave de exploración de los Visitantes, como la que descubrimos en la Tierra. ¡Enhorabuena, equipo de exploración! ¡Y parece tener un núcleo intacto! Nuestro equipo científico cree que esto podría ser un hallazgo tremendo. Con un segundo núcleo para estudiar, podrían averiguar de dónde vinieron los Visitantes durante la batalla por la *Vanguard*.

[Equipo de exploración]: ¿Qué hacemos? El núcleo es demasiado grande para nuestra nave de descenso.

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Estamos preparando un equipo de recogida.

[Equipo de exploración]: ¿Esperamos?

[Comunicaciones, cabo Coetz]: No. Seguid con vuestra misión original, nosotros nos encargaremos desde aquí.

¡**Enhorabuena!** Ahora tienes una forma de llegar al mundo natal escondido de los Visitantes.

Obtén 1 .

Mueve el Proyecto de producción **C19** (*Brecha de los Visitantes*) de «Proyectos de producción» al sobre «A la espera...».

Abre el Registro de la nave por la hoja de bolsillos del Puente (página 3).

Si tu Objetivo actual es el **O06** (*El rastro de los antiguos*), sustitúyelo por el Objetivo **O08** (*Universo paralelo*) de «Cartas de Puente».


Si tu Objetivo actual es el **O07** (*El mundo perdido*), mueve el Objetivo secundario **O18** (*Al otro lado*) de «Cartas de Puente» al bolsillo del Objetivo secundario. Si el bolsillo del Objetivo secundario ya está ocupado, retira primero el Objetivo secundario actual.


Si tu Objetivo actual es diferente, no ocurre nada.


Cierra el Registro de la nave y sigue con la partida.


ENTRADA 526

Resuelve el primer resultado que coincida con tu Reserva de tirada y mueve todos los dados de la Reserva de tirada a Dados gastados.

: Si estás en el Sector **8**, lee la **Entrada 583**.
Si estás en el Sector **10**, lee la **Entrada 547**.

: Si estás en el Sector **8**, lee la **Entrada 538**.
Si estás en el Sector **10**, lee la **Entrada 561**.

: Si estás en el Sector **8**, lee la **Entrada 561**.
Si estás en el Sector **10**, lee la **Entrada 596**.

: Si estás en el Sector **8**, lee la **Entrada 596**.
Si estás en el Sector **10**, lee la **Entrada 547**.

ENTRADA 527

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada 475

La reunión con los jefes de sección ha ido bien. Parece que apoyan nuestro nuevo enfoque. La comandante Dahl, por otro lado... Bueno, dejémoslo en que espero que no sea un problema.

Ahora tenemos cosas más importantes de las que preocuparnos. Con todas las reparaciones y mejoras completadas, la *Vanguard* continúa su viaje. El objetivo principal no ha cambiado: tenemos que descubrir todo lo que podamos sobre los Constructores, sus planes y sus monolitos. Con el tiempo que hemos pasado en las reparaciones, la situación en la Tierra se ha deteriorado lentamente. Nuestros nuevos aliados Idemianos afirman que dos razas más antiguas estudiaron y coleccionaron los monolitos durante muchas generaciones: los Expugnadores y los misteriosos Visitantes que acudieron en nuestra ayuda durante la defensa de la *Vanguard*. Aprovechar sus datos podría ahorrarnos décadas de investigación. El problema es que el mundo natal de los Expugnadores es un acorazado del tamaño de un planeta perdido hace mucho tiempo, que supuestamente flota en algún lugar del oscuro espacio inexplorado. Los Visitantes, por otro lado, parecen haber desaparecido por completo de la faz de la galaxia. Tenemos que estar atentos a cualquier cosa que pueda ayudarnos a dilucidar el destino de nuestros hermanos mayores...

Mueve la Mejora del puente **B01** (*Casco reforzado*), la carta de Objetivo **O06** (*El rastro de los antiguos*) y la carta de Nivel tecnológico **4** de «Cartas de Puente» al sobre «A la espera...».

Retira del juego todas las cartas de Evento. Pon todas las cartas de Evento avanzado en «Eventos» (bandeja de cartas B). A partir de ahora, utilizarás estas cartas en lugar de los Eventos normales.

Mueve los Proyectos de investigación **R14** (*Tecnología Idemiana*) y **R15** (*Física avanzada*) de «Proyectos de investigación» al sobre «A la espera...» si están allí.

Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 528

Cuando nos acercamos, se activó una señal en el fondo del mar. Una antigua sonda Expugnadora había descendido bajo el hielo para no regresar jamás. Nos detenemos un minuto para buscar en ella tecnologías o datos que puedan ser valiosos.

Lee la **Entrada 752**.

ENTRADA 529

[**Equipo de exploración**]: ¿*Vanguard*? Tenemos otra nave estrellada de los Visitantes aquí...

[**Comunicaciones, cabo Coetz**]: ¿Otra? Parece que no hay lugar en la galaxia al que estos tipos no hayan llegado antes que nosotros.

[**Equipo de exploración**]: ¿Vais a enviar un equipo de recogida?

[**Comunicaciones, cabo Coetz**]: Negativo, no nos cabrían más naves a bordo. Coged lo que podáis y seguid con la misión.

Obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 530

A – Si esta casilla está marcada, no ocurre nada. De lo contrario, marca esta casilla y lee la **Entrada 536**.

ENTRADA 531

Diario del equipo de exploración



Un gran banco de criaturas inofensivas nos atrapa en una corriente de coloridos cuerpos que nadan en espirales. Es difícil avanzar, pero podríamos aprovechar esta oportunidad y estudiar estas peculiares especies.

Puedes  para obtener 2 Indicios de *Espécimen vivo*.

ENTRADA 532

Los jugadores realizan la última prueba especial usando sus dados y Tripulantes.

Sigue los siguientes pasos:

- Primero, todos los jugadores tiran todos sus dados de Sección restantes.
- A continuación, todos los jugadores añaden a todos sus Tripulantes disponibles restantes a la Reserva de tirada.
- Retira del juego todos los resultados de  y . Cuenta el número de dados restantes. A continuación, añade 1 punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada.

Ahora, comprueba el resultado final:

0-6: Lee la **Entrada 327**.

7-25: Lee la **Entrada 827**.

26 o más: Lee la **Entrada 838**.

ENTRADA 533

Informe del equipo de exploración 1945-F

Una prolongada vibración recorrió el blindaje de nuestros trajes mecanizados. La visión se desvaneció, interrumpida repentinamente. Empezamos a caer. Lo siguiente que supimos fue que estábamos de vuelta en la entrada del repositorio cerrado.

Pon un marcador en la última casilla antes del Resultado del medidor verde en la Acción especial *Abrir el cierre* de tu Sector.

ENTRADA 534

Pasamos mucho tiempo en este planeta buscando a los líderes Idemianos o a su cuerpo de gobierno. Resulta que estaba delante de nosotros. Cuando lo examinamos con más detalle, el murmullo ondulante de innumerables Idemianos en estado de meditación resultó ser una frecuencia que usaban para compartir sus experiencias y tomar decisiones en nombre de toda la especie; un asombroso ejemplo de democracia directa. Marca la casilla **D** en la **Entrada 905** y lee su texto.

Si la carta de Misión **M120** no está revelada, sustituye las cartas del Sector **6** por una carta **P001**.

Si la carta de Misión **M120** está revelada, descártala y sustituye las cartas del Sector **6** por una carta **P000**.

ENTRADA 535

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Salvar los archivos sin pedir ayuda:** ¡Esto dificultará completar tu misión principal a tiempo! Pon la carta **P239** (*Archivos en llamas*) en tu Sector si no está allí ya. Sigue con la partida.
- » **Ordenar a tu tripulación que salve los archivos** (requiere al menos una carta de Tripulantes disponibles): Elige cualquier número de Tripulantes disponibles de tu Sección (y de otras Secciones, si sus jugadores están de acuerdo). ¡Estos Tripulantes podrían morir cumpliendo tus órdenes! Lee la **Entrada 541**.
- » **Ignorar los archivos y dejar que otro se encargue:** Descarta 3 Descubrimientos al azar de «Descubrimientos reunidos» (bandeja de cartas B). Luego añade 1 marcador al espacio de Ventaja del enemigo.

ENTRADA 536

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, tenemos algunos temblores sísmicos. Por favor, decidnos qué deberíamos hacer.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Negativo, equipo de exploración, no detectamos actividad tectónica alguna.

[Equipo de exploración, agente 2]: Entonces, algo intenta salir de debajo de nosotros.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Equipo de exploración, repetid eso último...

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, atentos porque algo se está moviendo aquí abajo. Disparad a discreción, camaradas.

Pon la carta **P401** encima de las cartas de este Sector.

ENTRADA 537

«Tras llegar a un escondite seguro, nos reunimos para debatir sobre nuestras opciones. No cabía duda de que teníamos que arrebatar el control de la *Vanguard* de las manos de la comandante Dahl, pero ¿cómo? Nuestra primera idea fue seguir sus pasos en silencio, esperar a que fuera vulnerable y capturarla, pero enseguida nos dimos cuenta de que eso no cambiaría gran cosa. Tras convertir la *Vanguard* en una embajada flotante, había reunido a partidarios de muchas razas diferentes y se había rodeado de enfervorecidos lugartenientes. Aunque la capturásemos, ellos completarían su trabajo sin ella.

Algunos opinábamos que hacía falta liberar al capitán Wayman. Su presencia y la increíble influencia que aún ejercía sobre la tripulación podrían ayudarnos a cambiar las tornas, pero sacarlo de su celda no sería fácil. Por eso un par de nosotros sugerimos asaltar el puente en su lugar: al ser una sala abierta con muchas entradas, era un objetivo más fácil, y controlar el puente nos permitiría enviar nuestro mensaje a todos los que ocupaban la nave. Finalmente, un par de nosotros pensamos que, hiciéramos lo que hiciéramos, primero necesitábamos conseguir más apoyos».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Intentar liberar al capitán de su celda de alta seguridad** (solo puedes hacerlo si la casilla **A** no está marcada en la **Entrada 950**): Lee la **Entrada 18**.
- » **Intentar asaltar el puente y tomar el control de la nave** (solo puedes hacerlo si la casilla **B** no está marcada en la **Entrada 950**): Lee la **Entrada 102**.
- » **Intentar buscar más aliados en la nave** (solo puedes hacerlo si la casilla **D** no está marcada en la **Entrada 950**): Lee la **Entrada 802**.

ENTRADA 538

Descubres una plétora de especímenes de plantas enterrados bajo el suelo.

Pon la carta **P282** en este Sector.

ENTRADA 539

«La comandante Dahl estaba segura de que, si la *Vanguard* se hubiera centrado en la diplomacia en lugar de imponer nuestro dominio por las armas, convenciendo a otras civilizaciones para que nos ayudasen sin enemistarnos, ya habríamos desvelado el misterio del Repositorio de los Constructores hace tiempo y la Tierra ya estaría a salvo. Con el capitán y los jefes de sección en el calabozo, la comandante Dahl envió embajadores y diplomáticos para hacer justo eso. Empujaron a la clandestinidad a sus opositores, que esperaban el momento oportuno. Nuestro aparente regreso de entre los muertos y la historia sobre cómo nos trató Dahl causaron bastante revuelo entre la tripulación. Anu decidió pasar a la acción y nos rescató, con la esperanza de que juntos pudiéramos consolidar a los opositores y retomar la *Vanguard*».

Añade 1 **marcador** a la reserva de victoria.

Lee la **Entrada 543**.




ENTRADA 540




Diario del equipo de exploración

Un gran cadáver se pudre en el suelo de la cueva y pequeños organismos se alimentan de él. Puede ser una gran oportunidad para tomar algunas muestras, aunque tengo la corazonada de que algo mucho más peligroso se interesará por estos restos tarde o temprano.

Puedes tirar  dos veces para obtener 3 Indicios de *Espécimen vivo*.

ENTRADA 541

- Pon la carta **P239** (*Archivos en llamas*) en tu Sector si no está allí ya.
- Si la suma de los **Escalafones** de los Tripulantes elegidos es **4 o más**, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P239**.
- Por cada Tripulante elegido de la Sección de **Ciencia** o **Ingeniería**, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P239**.
- Por cada Tripulante elegido que tenga una Capacidad de conversión   o  en su carta, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P239**.

Si el marcador del medidor verde ha llegado al Resultado: tira 3 dados de Lesión por cada Tripulante elegido. Si sacas 1  y 1  O BIEN 2  el tripulante muere: ponlo en el espacio de «Bajas» junto al tablero. Una vez terminadas todas las tiradas, pon a los Tripulantes supervivientes en «Tripulantes descansando» (bandeja de cartas B). Luego, lee la **Entrada 602**.

Si el marcador del medidor verde no ha llegado al Resultado:

tus Tripulantes elegidos no han alcanzado su objetivo y mueren, ponlos en el espacio de «Bajas» junto al tablero. ¡Habrás que enviar otro equipo para terminar el trabajo! Lee la **Entrada 535**.


ENTRADA 542

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, algo salió del fondo del mar para cazarnos, pero logramos combatirlo, al menos por el momento.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¿Pudisteis ver bien esa cosa, equipo de exploración?

[Equipo de exploración, agente 1]: Negativo, solo una maraña de tentáculos saliendo de la tierra.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Entendido, equipo de exploración. Intentad recoger una muestra si podéis.

Obtén 1 Descubrimiento de *Espécimen vivo* y 1 . Descarta la carta **P401** de este Sector.

ENTRADA 543

«Anu nos sacó del calabozo. Juntos, decidimos liberar a otros presos de las cuatro Secciones y fuimos a por el capitán, que estaba retenido en su propio camarote en otro sector de la nave. Por desgracia, fuimos demasiado lentos. Para cuando abrimos las últimas celdas, dejando salir a los jefes de sección, ya habíamos levantado sospechas porque los guardias habían dejado de responder. Los pasillos que llevaban al calabozo se llenaron de marines armados. Con tantos de los nuestros débiles o heridos, no pudimos quitárnoslos de encima y seguimos adentrándonos cada vez más en la nave. Fue entonces cuando Anu nos paró y nos propuso una estrategia. Dijo que podía quedarse atrás y tratar de ganar algo de tiempo. Comprendimos que probablemente tenía razón: sin ayuda, los marines nos alcanzarían. Aun así, no queríamos arriesgar la vida de nuestra aliada Idemiana más cercana».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Dejar que Anu mantenga ocupados a los guardias:** Lee la **Entrada 479**.
- » **Dejar a algunos Tripulantes para detener a los guardias:** Lee la **Entrada 484**.
- » **Intentar huir sin dejar a nadie atrás:** Lee la **Entrada 386**.

ENTRADA 544

«Pronto, el Ojo del vacío se convirtió en el escenario de un tenso duelo de miradas entre la *Vanguard* y sus aliados contra la fuerza rival. Para cualquier testigo, podría parecer que las gigantescas y silenciosas naves no hacían otra cosa que flotar lentamente por el espacio, aparentemente sin que pasara nada, pero la verdadera batalla tenía lugar en otro lugar, a través de todos los canales de comunicación. Las afiliaciones de ambas facciones cambiaban constantemente mientras razas menores declaraban su lealtad a uno u otro bando. Finalmente, la *Vanguard* se impuso en la lucha invisible. Sin embargo, esto no detuvo la violencia. Algunas razas estaban lo bastante desesperadas para lanzar un ataque, a pesar de sus escasas posibilidades de éxito».

Los jugadores realizan la última prueba especial usando sus dados y Tripulantes.

Sigue los siguientes pasos:

- Primero, todos los jugadores tiran todos sus dados de Sección restantes.
- A continuación, todos los jugadores añaden a todos sus Tripulantes disponibles restantes a la Reserva de tirada.

- Retira del juego todos los resultados de \aleph y \aleph . Cuenta el número de dados restantes. A continuación, añade 1 punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada.
- Ahora, comprueba el resultado final:

0-3: Lee la **Entrada 327**.

4-20: Lee la **Entrada 827**.

21 o más: Lee la **Entrada 838**.

ENTRADA 545

Extracto del libro Ya no estamos solos: La historia del primer contacto

Se nos ha presentado una rara oportunidad al adentrarnos más en las llanuras. En una colina sobre el cauce seco de un río, hemos visto una de las naves espaciales Idemianas, aparentemente abandonada y abierta de par en par, con su consola parpadeando con una luz tenue.

Los animales parecían evitarla y estaba claro que su propietario no tenía miedo de ladrones o saqueadores.

La tentación era difícil de resistir; sabíamos que incluso un estudio superficial de la nave podría proporcionarnos valiosos conocimientos sobre la tecnología Idemiana...

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Entrar en la nave:** Lee la **Entrada 570**.
- » **Ignorar la nave y seguir adelante:** Sigue con la partida.

ENTRADA 546

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, algo salió del fondo del mar con intenciones hostiles, pero logramos evitarlo.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¿Pudisteis ver bien esa cosa, equipo de exploración?

[Equipo de exploración, agente 1]: Negativo, solo una maraña de tentáculos saliendo de la tierra.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Entendido, equipo de exploración. Andaos con ojo.

Descarta la carta **P401** de este Sector.

ENTRADA 547

Descubres una piedra plana con grabados en las entrañas de la zona ritual.

Pon la carta **P284** en este Sector.

ENTRADA 548

«A pesar de las numerosas diferencias entre nosotros y las razas alienígenas, pudimos notar que todos en el Ojo del vacío recibieron extasiados la noticia de que habíamos decidido compartir los conocimientos de los Constructores. Nosotros, por nuestra parte, respiramos aliviados. Después de todo lo ocurrido a bordo, nadie tenía ganas de que se desatara otro conflicto. Hubo celebraciones discretas por toda la *ISS Vanguard*, pero la mayoría de la gente aprovechó este primer momento de tranquilidad en mucho tiempo y decidió descansar. Bueno, excepto el personal de la Dra. Corey, que comenzó a extraer la caché de datos de los Constructores de inmediato. Resulta que contenía de todo: elegantes teorías que respondían a todas nuestras preguntas sobre el universo, tecnologías impactantes que rozaban la magia e incluso reliquias de la cultura de los Constructores.

Tan solo más tarde, cuando empezamos a cumplir nuestra promesa y a compartir copias de los datos de los Constructores, la mayoría de la tripulación empezó a arrepentirse. A medida que las naves de extrañas razas alienígenas partían una a una, llevando consigo el inestimable tesoro hasta sus mundos de origen, empezamos a preocuparnos por si este conocimiento se llegaría a utilizar o no contra la humanidad en algún momento.

Noté que nuestra investigadora principal estaba particularmente meditabunda. Cuando le pregunté qué pensaba, me dijo:

"No puedo evitar sentir que el plan de los Constructores ha fracasado. ¡Sus conocimientos son la respuesta a la mayoría de los interrogantes que tenía la ciencia humana! Supongamos que la galaxia entera adopta sus teorías y tecnología. ¿Cómo vamos a enfrentarnos a la amenaza de la que huían los Constructores? Por maravillosa que fuera su ciencia, resultó inútil contra ella. Al diseminar

este conocimiento por toda la galaxia, ¿no nos habremos condenado a fracasar de la misma manera?".

No supe qué decirle. Solo me queda la esperanza de que las futuras generaciones humanas tengan una respuesta mejor».

Lee la **Entrada 847**.

ENTRADA 549

Lee la **Entrada 533**.

ENTRADA 550

[Dra. Corey]: Gracias por ofreceros para esta misión. Soy consciente de que esta tarea puede parecer demasiado sencilla como para involucrar a un equipo completo, pero...

[Equipo de exploración]: No te preocupes, doctora. Conseguiremos esas lecturas que nos pides. ¿Algo que debamos saber sobre cómo aproximarnos a estas cosas?

[Dra. Corey]: Bueno, las visteis tan pronto como entramos en el sistema. Sabemos con certeza que es alguna forma de microorganismo, nativo del vacío del espacio y de este sistema en particular. Parece que pasa la mayor parte del tiempo en una nebulosa que rodea al sol, llena de partículas orgánicas. En un momento de su ciclo vital, vuela hacia el sol formando grandes bancos, para acabar descendiendo en arco hacia la nebulosa. Hay dos puntos principales de interés para nosotros. El primero es el vértice de la trayectoria de los microorganismos, el punto en el que dejan de seguir al sol y vuelven a volar hacia la nebulosa. El otro es la propia nebulosa, ya que parece incluir una concentración inusual de partículas orgánicas. Depende de vosotros decidir cuál estudiar primero.

[Equipo de exploración]: Entendido, doctora. Te mantendremos informada.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Acercarse al punto en el que los organismos están más cerca del sol:** Lee la **Entrada 118**.
- » **Acercarse a lo más profundo de la nebulosa, donde los microorganismos están más alejados del sol:** Lee la **Entrada 83**.

ENTRADA 551

[Equipo de exploración, agente 1]: Bueno, pues ha sido sorprendentemente fácil.

[Equipo de exploración, agente 2]: Más fácil que antes, quizá. ¡Pero nunca llamaría «fácil» ponerse a jugar con un monstruo mortífero!

[Equipo de exploración, agente 1]: Vamos, no seas aguafiestas.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ...

[Equipo de exploración, agente 2]: ...

[Equipo de exploración, agente 1]: Mira, lo mío no son bravuconadas. Es que ahora sabemos cómo luchar contra estas cosas y me alegro de que nuestra estrategia funcione.

Obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena* y 1 de *Espécimen vivo*.

Descarta la figura del *Oftalmoide* y su carta de Amenaza.

ENTRADA 552

Informe del equipo de exploración 1945-I

La especie conocida como los Constructores intentó defenderse. Enviaron naves con motores hiperluz a galaxias lejanas. En cada una de ellas, construyeron un repositorio central inaccesible y sembraron innumerables planetas a su alrededor con vida microbiana diseñada con bioingeniería, de rápida evolución y basada en el ADN. Durante millones de años, esta vida evolucionó. En algunos mundos no prosperó. En otros, dio lugar a jóvenes civilizaciones muy divergentes. Con el tiempo, algunas de estas especies descubrieron el mensaje que habían dejado en su ADN y lo siguieron para descubrir el Ojo del vacío.

Frente a nosotros, vemos que un pequeño grupo de humanos ha explorado el repositorio, ha hallado su centro, lo ha abierto y está junto a una pieza cónica de tecnología antigua con un disco plano y un extraño contenedor flotando delante.

Nuestra perspectiva cambia de nuevo y tardamos un momento en darnos cuenta de que estamos de nuevo en nuestros cuerpos, y de que lo que tenemos delante ya no es una visión. Podemos volver a movernos, hablar y sentir los controles de nuestros trajes mecanizados. Sus sensores escanearon automáticamente la máquina cónica que teníamos delante, revelando extraños tejidos biológicos en las

profundidades de su cono. Como si la hubiera despertado el escáner, la máquina empezó a emitir un sonido: la misma voz que oímos cuando la *ISS Vanguard* entró por primera vez en este sistema, hace años. Solo que esta vez no sonaba como una grabación. Decía:

"Enhorabuena, campeones. Habéis ganado. La carrera. Vuestros hermanos... todos más lentos. Menos decididos. Si estáis aquí, habéis estudiado muchos. Monolitos. Habéis viajado mucho. Habéis derrotado o convencido a muchos otros. Ahora la verdad. No hay tesoro. Solo responsabilidad. Vuestros hermanos. Necesitan crecer. Desarrollarse por sí mismos. Sin intervención, uno intenta conquistar. Uno busca unificar. Fue nuestro error. No debe repetirse. Debéis convertirlos. En custodios. Debéis asegurarlos. De que todos puedan crecer. Muchas ciencias. Muchos puntos de vista. Recibiréis herramientas. Para hacer vuestro nuevo trabajo. Armas. Tecnología. Todo en el disco de datos. Frente a vosotros. No lo compartáis. Queremos que los demás se desarrollen. Por su cuenta. Sin. Nuestra ciencia".

El disco flota lentamente hacia nosotros y se posa en nuestras manos: es de platino macizo y muy pesado.

"La segunda responsabilidad. Mayor. Una muestra. De la plaga. Materia. En un nuevo estado. Atrapada en una subdimensión. Peligrosa. Peligrosa. Peligrosa. Para especies menos desarrolladas. Si toca un átomo de vuestra materia. Lo cambiará todo. Vuestra galaxia estará perdida. Como la mía. Debéis contener. La muestra. Debéis estudiarla y dejar que otros la estudien. Ahora la tenéis. Quinientos mil años. Para buscar una solución. O huir más lejos. Buena suerte. Hijos nuestros. Ya no soy necesario. He de partir". El contenedor flota hasta nuestras manos, igual que lo hizo el disco de datos. Lo único que queda en el repositorio ahora es esta antigua criatura, procedente de una galaxia muy lejana, cuyos signos de vida se apagan lentamente, hasta quedar tan muerta como el resto de este lugar.

Apenas podemos comprender lo que acaba de suceder, la amenaza apocalíptica a escala universal que acabamos de conocer, la enorme carga que recae sobre los hombros de la especie que abandonó la Tierra hace apenas unas décadas. El disco de datos, lleno de tecnologías avanzadas que podrían salvar nuestro mundo.

Solo tenemos una cosa clara. Estamos cansados y doloridos. Es hora de abandonar este lugar... Si tan solo supiéramos lo que le puede haber ocurrido a la *Vanguard* mientras estábamos fuera...

Coge el Descubrimiento único **32** del tablero de Planeta. Mételo en el bolsillo correspondiente de Descubrimiento único en la página **30** del Registro de la nave.

¡Enhorabuena! Has completado tu Misión. Lee la **Entrada 455**.

ENTRADA 553

Tripulante 234, diario personal

Iniciamos la evacuación de Ugnir. Habíamos sufrido graves quemaduras, el casco de la nave de descenso estaba roto y, para colmo, no habíamos conseguido nada digno de semejante pérdida de tiempo y equipamiento. Sin embargo, la criatura había sido destruida. Antes de irnos, logré tomar una muestra del tejido carbonizado, para gran satisfacción de la Dra. Corey.

Durante el informe, el capitán fue amable con nosotros. Nos dijo que el fracaso de esta misión no era culpa de nadie. Debería haber hecho caso a la embajadora Idemiana y haber ignorado el planeta rocoso.

Aun así, fue un mal día para todos nosotros. Seguro que tendré pesadillas con esas extrañas ruinas en el agua y bichos gigantes asesinos.

Obtén el Descubrimiento único **28**.

Retira del juego la carta de Aterrizaje **L13**.

Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 554

El Sector **3** contiene el cañón que derribó tu nave de descenso. Aquí se colocará una carta de PDI en función de tu próxima decisión.

Al explorar mundos extraterrestres, tu equipo de exploración se encontrará a menudo con decisiones difíciles que pueden dar forma a tu Campaña. Esta es una de ellas. Volar la sección de la esfera de debajo del cañón alienígena es más rápido y seguro, pero mermará la capacidad de la esfera para camuflarse, lo que la hará más fácil de encontrar para todos los demás viajeros potenciales.




Desactivar con precisión el cañón requerirá más esfuerzo y será más arriesgado.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra, incluso si no está en el equipo de exploración):

- » **Volar la sección de la esfera que tiene un cañón** (esto dañará permanentemente la esfera y debilitará su camuflaje):
Lee la **Entrada 390**.
- » **Acercarse y deshabilitar el cañón** (esto será más arriesgado y lento):
Lee la **Entrada 265**.

ENTRADA 555

¡Evacuar de esta Misión es imposible debido a su climatología extrema!

El Tripulante que ha obtenido una cuarta Lesión hace una prueba de supervivencia: tira tres dados de Lesión. Si saca 1  y 1  O BIEN 2  falla la prueba de supervivencia. Saca al Tripulante de su funda de Escalafón. Devuelve todos sus dados a su Compartimento de Sección y su Equipo a la «Armería». La Exploración planetaria continúa sin este Tripulante.

Si el Tripulante supera la prueba de supervivencia, sigue con la partida.

Si todos los Tripulantes están ahora muertos:

- Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del Hangar) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso y descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso.
- Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 556

Pon un marcador en tu carta de Misión y luego:

Si tienes **1 marcador** en la carta de Misión: Lee la **Entrada 740**.

Si tienes **2 marcadores** en la carta de Misión: Lee la **Entrada 743**.

Si tienes **3 marcadores** en la carta de Misión: Lee la **Entrada 754**.

ENTRADA 557

Elige una de las opciones siguientes:


- » **Regresar al Cascarón exterior del Mundonave de los Expugnadores:** Lee la **Entrada 473**.
- » **Regresar al Núcleo interior del Mundonave de los Expugnadores:** Lee la **Entrada 684**.

ENTRADA 558

Tripulante 234, diario personal

Me preparé para lo peor: mi amigo estaba inconsciente, me temblaba todo el cuerpo, la bestia se acercaba lentamente... Intenté utilizar un pesado poste de la tienda de campaña como arma para ahuyentar a la criatura. El bicho me ignoró hasta que el trozo de metal golpeó su caparazón semejante a un cerebro. Entonces, arremetió, aplastándome las costillas, y se marchó.


Con la mente nublada por el dolor, conseguí despertar al resto de mi equipo y juntos salimos corriendo hacia la nave de descenso.

El tripulante que tenga un marcador en su carta tira . Si algún Tripulante fuera a sufrir una cuarta Lesión, en vez de eso ignora el cuarto dado de Lesión y la carta correspondiente. Marca la casilla **B** en la **Entrada 915**. Luego, lee la **Entrada 707**.

ENTRADA 559

Diario de exploración 14/68-A

Explorando esta sección del paisaje urbano conseguimos localizar un turboascensor con energía y operativo. La inspección preliminar indicó que carecía de amortiguadores de aceleración y jaula de seguridad. Subir con él requirió precauciones adicionales, pero la vista de la metrópolis destruida desde debajo del cascarón exterior era sobrecogedora.

Cada Tripulante repone 2 . Sustituye la carta de este Sector por la carta **P325**.

ENTRADA 560

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: ¡No toques nada! ¡Si vive aquí, debe ser letal!

[Agente 2]: No te preocupes, tendré cuidado. Interesante...

La mayoría de las muestras están por parejas. Si tan solo pudiera leer las etiquetas...

[Agente 1]: ¿Seguro que son etiquetas? Es broma, probablemente lo sean.

[Agente 2]: Espera, ¿lo has visto?

[Agente 1]: ¿Ver qué? Aquí no hay nada más que nosotros y esas enredaderas.

[Agente 2]: Vi algo moverse en las sombras. Y aquí... ¿huellas frescas? Mira esta enredadera... algo la masticó recientemente.

- Pon la carta **P295** en este Sector.
- Pon la carta de Amenaza del *Superdepredador* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Superdepredador* junto a su carta de Amenaza; aún no está en el tablero de Planeta.

ENTRADA 561

Siguiendo un débil rastro, entras accidentalmente en la guarida de un gran depredador.

Pon la carta **P285** en este Sector.

ENTRADA 562

Diario de exploración 14/77-B

Este edificio era, de hecho, otra de las estructuras que la sección de Ingeniería llamaba «plantas de replicación», una enorme impresora 3D capaz de construir la mayor parte de la tecnología Expugnadora que ya habíamos visto.

El estado de esta planta impide cualquier posibilidad de averiguar cómo llegaron los materiales a ella. En una de las enormes cunas localizamos un caminante casi terminado, de diseño similar a los Colosos y Enjambres de guerra. Unos escaneos adicionales podrían resultar beneficiosos para entender mejor quiénes eran los Expugnadores y su aspecto.

Sustituye la carta de tu Sector por la carta **P328**.

ENTRADA 563

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 273**.

No ocurre nada.

ENTRADA 564

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 569**.

Lee la **Entrada 571**.

Lee la **Entrada 576**.

ENTRADA 565

[Equipo de exploración, agente 1]: Otra rampa hacia abajo... ¿Cuánto más vamos a bajar?

[Equipo de exploración, agente 2]: Si mis cálculos son correctos, no mucho. La corteza de la estrella de neutrones solo tiene dos kilómetros de espesor, y ya hemos descendido tres cuartas partes de ella.

[Equipo de exploración, agente 1]: Entonces, ¿qué hay debajo?

[Equipo de exploración, agente 2]: No lo sabemos. Creemos que el núcleo de una estrella de neutrones es líquido. Es una sopa de quarks de materia descompuesta por fuerzas inimaginables. Una olla a presión de reacciones nucleares y...

[Equipo de exploración, agente 1]: Vale, vale. ¡Entendido! Vamos allá. Mis lecturas de campo nulo se están volviendo locas.

[Equipo de exploración, agente 3]: ¡Mira, hay algo más adelante!

- Descarta la carta de Misión **M201** si está revelada.
- Añade las cartas de Evento avanzado descartadas al mazo y barájalo.
- Devuelve todas las fichas de Indicio descartadas a la bolsa de Indicios.
- Retira todas las fichas de Tiempo y marcadores del tablero de Planeta y de las cartas de Amenaza. Descarta cualquier carta de Amenaza que pueda haber.
- Devuelve todas las cartas del tablero de Planeta a las bandejas de cartas correspondientes. Retira los Tripulantes, las Amenazas y la figura de la nave de descenso del tablero de Planeta.

- Descarta todas las fichas de Equipo de misión del tablero de Planeta; podrías ponerlas de nuevo usando sus cartas de Equipo. Si descartas el *P.E.T.* de esta manera, devuelve el dado a los Dados gastados de su propietario.
- Abre la Planetopedia por las páginas **40** y **41** (*Repositorio de los Constructores*).
- Rellena el lado derecho del tablero de Planeta con los Descubrimientos únicos indicados (bocabajo).
- Rellena el lado derecho del tablero de Planeta con las cartas de Misión y Condición global enumeradas, o sigue cualquier instrucción específica del planeta impresa en los espacios de las cartas de Misión y Condición global.
- Si tienes algún Tripulante incapacitado (una regla especial activada por la Entrada de Evacuación del OTZ), ponlos bocarriba. Estos Tripulantes vuelven a participar en la Exploración.
- Cada Tripulante descarta 1 carta y 1 dado de Lesión.
- Todos los Tripulantes reponen todos sus dados.
- Cada Tripulante puede añadir el siguiente número de dados de Sección de su Compartimento de Sección a su tablero de Tripulación:
 - **3** Dados disponibles: añade 3 dados.
 - **4** Dados disponibles: añade 2 dados.
 - **5 o más** Dados disponibles: añade 1 dado.
- Obtén 2 Suministros.
- Lee la **Entrada 567**.

ENTRADA 566

[Comunicaciones]: Estad atentos, agente uno, estamos detectando picos de energía cerca de vuestra ubicación. ¡Tened cuidado ahí fuera!

[Equipo de exploración]: Entendido Vanguard, procediendo con la misión según lo planeado.

Marca la casilla no marcada que esté más arriba; si todas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Avanza el medidor de Tiempo de la Condición global 1 casilla.

Lee la **Entrada 574**.

ENTRADA 567

Informe del equipo de exploración 1945-I

Al final del laberinto de pasillos y rampas salimos a una amplia caverna abierta, cuyo suelo estaba formado por grandes plataformas flotantes, lisas y reflectantes como un espejo. Las luces de nuestros trajes mecanizados eran demasiado débiles para llegar al otro lado. Frente a nosotros, blanqueada por la constante lluvia de rayos, flotaba una pirámide escalonada, con una gran puerta y un complejo mecanismo de cierre. Detrás de ella, había una especie de torre suspendida, cuya cúspide atraía la mayor parte de los rayos que caían constantemente del techo. En las cuatro esquinas de la gran pirámide nos fijamos en otras cuatro más pequeñas, cada una con un extraño catafalco, conectadas a la pirámide principal con un grueso cable.

Ya era impresionante saber que los Constructores consiguieron excavar sus instalaciones en la materia más densa y pesada del universo, pero ahora también sabíamos que habían creado máquinas con ella. Y esta no era la última sorpresa. Cuando nos detuvimos a admirar la vista que teníamos delante, surgió de la oscuridad una máquina gigante, un robot colosal, que emitía un campo de fuerza que protegía algo justo debajo de sus patas de araña. Detrás del campo, vislumbramos algo verde y vibrante: una ventana a otro mundo que esta descomunal máquina transportaba consigo.

¿Cómo estaba todo conectado? ¿Cómo podríamos abrir la puerta? Sabíamos que nos quedaba poco tiempo para averiguarlo.

- Pon a todos los Tripulantes en el Sector **1**.
- Pon la carta de Amenaza del *Biomobot de los Constructores* en el espacio indicado junto al borde superior del tablero de Planeta.
- Busca las cartas **P091** y **P092**. Ponlas bocabajo en la pila de PDI del *Biomobot* indicada junto a la carta de Amenaza del *Biomobot*, de forma que la carta **P092** quede encima.
- Pon la figura del *Biomobot de los Constructores* en el Sector **2**. Pon la primera carta de la pila de PDI del *Biomobot* en el Sector **2** (recordatorio: cuando se sustituye un PDI por la carta de PDI del *Biomobot*, todos los dados, fichas y marcadores colocados en la primera carta se descartan).
- Si hay menos de cuatro Tripulantes en juego, realiza los siguientes pasos:

- Si no hay ningún **Tripulante de Ingeniería** en juego, los Tripulantes pueden devolver hasta 4 dados en total de sus Compartimentos de Sección a sus tableros de Tripulación (se siguen aplicando las restricciones de Escalafón).
- Si no hay ningún **Tripulante de Ciencia** en juego, coge 1 dado a tu elección del Compartimento de Sección de Ciencia, tíralo y ponlo en el espacio de dado **S2** del Sector **4**.
- Si no hay ningún **Tripulante de Seguridad** en juego, coge 1 dado a tu elección del Compartimento de Sección de Seguridad, tíralo y ponlo en el espacio de dado **S3** del Sector **6**.
- Si no hay ningún **Tripulante de Reconocimiento** en juego, coge 1 dado a tu elección del Compartimento de Sección de Reconocimiento, tíralo y ponlo en el espacio de dado **S4** del Sector **8**.

Nota: Las reglas del *Cierre del repositorio* en el Sector **9** están conectadas a 4 pedestales en los Sectores **2, 4, 6 y 8**.

Nota: Cuando se ponga una nueva carta de PDI por la capacidad del *Biomobot*, se descartan todos los marcadores y dados del PDI anterior. Para operar el cierre del repositorio es necesario encontrar la manera de detener o controlar el *Biomobot de los Constructores*.

Dales la vuelta a todas las fichas de Turno para ponerlas por el lado de «Turno disponible». Empieza una nueva ronda de Exploración planetaria y sigue con la partida.



ENTRADA 568

[Equipo de exploración, agente 1]: Traga plomo, bicho asqueroso...

[Equipo de exploración, agente 2]: Vale, ya puedes parar. Está muerto del todo.

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿De dónde narices salió?

[Equipo de exploración, agente 2]: Seguro que la Sección de Ciencia encontrará la respuesta. Por ahora, tenemos que ayudar a los heridos.

- Obtén 1  y el Descubrimiento único **28**.
- Descarta la carta de Misión **M210**.
- Refira del juego la carta de Aterrizaje **L13**.
- Marca la casilla **C** en la **Entrada 915**. Cuenta el número de casillas marcadas en la **Entrada 915**.
 - Si hay 1 casilla marcada, todos los Tripulantes de Escalafón 1 que hayan jugado en esta Exploración Ascenden de escalafón.
 - Si hay 2 casillas marcadas, todos los Tripulantes de Escalafón 1 y 2 que hayan jugado en esta Exploración Ascenden de escalafón.
 - Si hay 3 casillas marcadas, todos los Tripulantes de Escalafón 1 y 2 que hayan jugado en esta Exploración Ascenden de escalafón. Luego, obtén 1 .
- Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 569

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, hemos encontrado la entrada de una aguja en ruinas, pero el camino está bloqueado. Podríamos retirar algunos de los escombros para entrar, tengo la sensación de que valdrá la pena.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Afirmativo, equipo de exploración. Por favor, entrad en la aguja e informad de vuestros hallazgos. Tal vez encontremos algunas pistas sobre quiénes vivían aquí y qué les pasó.

[Equipo de exploración, agente 2]: Algunos de los pictogramas de esta puerta parecen representar a los habitantes de este mundo, parecen más o menos humanoides. Los pictogramas los muestran sosteniendo... ¿qué es eso, una esfera de algún tipo?

[Equipo de exploración, agente 1]: Una luna... están sosteniendo una luna.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Entrad, equipo de exploración. Averigüemos qué pasó con estas gentes y su luna.

Obtén 1 .

ENTRADA 570

Pon la carta **P288** en este Sector.

Si el *Peregrino Idemiano/Peregrino furioso* se encuentra en este Sector o en uno conectado, lee la **Entrada 259**.

ENTRADA 571

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, hemos estado algún tiempo descifrando pictogramas y tenemos un mapa que enseñaros... creemos que podría ser Hodeus-B D antes de la destrucción de su luna.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Imágenes recibidas, equipo de exploración. Pondremos a trabajar a los equipos de geología en esto lo antes posible.

[Equipo de exploración, agente 2]: Mientras tanto, tenemos una teoría: por el aspecto de este mapa, la tierra firme era escasa y el mundo estaba casi totalmente cubierto por el océano. Hemos encontrado algunos escritos adicionales que parecen ser registros de mareas y parece que llegaban a subir cientos de metros.

[Equipo de exploración, agente 1]: Creemos que esta civilización trató de manipular las mareas de Hodeus-B D con el fin de ganar masa terrestre adicional para sus crecientes poblaciones y ciudades.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: El resultado es que ahora no queda agua en la superficie, el planeta es estéril y su luna flota en pedazos en su órbita.

[Equipo de exploración, agente 2]: No sería la primera vez que una civilización intenta jugar a ser dios y paga las consecuencias.

Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 572

Si esta casilla está marcada, lee la **Entrada 557**. De lo contrario, sigue leyendo:

[Equipo de exploración]: Comunicaciones, nos acercamos al objeto. Distancia actual: 700 kilómetros y bajando. Sistemas de armamento preparados. Impulsores a la espera. Todos los sistemas operativos. Estamos preparados para realizar maniobras evasivas en cualquier momento.

[Comunicaciones]: Entendido, agente uno. Esta vez estamos preparados para lo que nos tengan reservado. Próximo contacto en 500 clics. Cambio.

[Equipo de exploración]: Comunicaciones, aquí el agente uno. Estamos a 500 kilómetros. Los análisis preliminares estaban en lo cierto. Su casco está salpicado de emplazamientos de armas. No los han fijado en nosotros... Por el momento. Esperad. Detectamos una leve anomalía gravitacional dentro del objeto.

[Comunicaciones]: La estamos analizando. Manteneos alerta, agente uno. Próximo contacto en 200 kilómetros. Cambio.

[Equipo de exploración]: [Entrelazado con estática] agente uno. Estamos a menos de 200 kilómetros del objetivo. Hemos identificado un campo de restos espaciales en órbita aleatoria alrededor del objetivo. No hay señales de enemigos por el momento. Comunicaciones, os pido vuestra opinión, ¿procedemos al aterrizaje?

[Comunicaciones]: Afirmativo, agente uno, luz verde para el acercamiento. Buena suerte.















Reglas de Aterrizaje:

Si tu nave de descenso tiene al menos 6 , 5  y 5 , lee la **Entrada 573**. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una. Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador del medidor de Aterrizaje no está en la casilla «Aterrizaje exitoso», vuelve al paso **2**; si está ahí, has aterrizado con éxito: lee la **Entrada 573**.

ACERCAMIENTO ARRIESGADO

Durante este Aterrizaje, pondrás marcadores en el tablero de Nave de descenso. Cada marcador obtenido representa la activación de varios sistemas de defensa de los Expugnadores, que dificultan tu Exploración planetaria.

	Dron aislado	<p>Elige una opción:</p> <ul style="list-style-type: none"> » ¡Reventarlo! Si  es 5 o más, no ocurre nada. De lo contrario, 1 Tripulante que elijas sufre una Lesión de <i>Quemadura</i>. » Interferir con sus sensores Si  es 4 o más, no ocurre nada. De lo contrario, pon 2 marcadores universales en el tablero de Nave de descenso.
	Restos	<p>Elige una opción:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Atravesarlos Si  es 6 o más, pon 1 marcador universal en el tablero de Nave de descenso. De lo contrario, pon 2 marcadores universales en el tablero de Nave de descenso. » Esquivar los fragmentos más grandes Si  es 4 o más y  es 4 o más, no ocurre nada. De lo contrario, devuelve 1 carta de Equipo que elijas a la «Armería» y pierde 2 Suministros.
	Enjambre de guerra	<p>Elige una opción:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Atravesarlo a tiros Si  es 6 o más, pon 1 marcador universal en el tablero de Nave de descenso. De lo contrario, pon 2 marcadores universales en el tablero de Nave de descenso. Luego, devuelve 2 cartas de Equipo al azar a la «Armería» O BIEN cada Tripulante sufre una Lesión de <i>Quemadura</i>. » Huir Si  es 5 o más, pon 1 marcador universal en el tablero de Nave de descenso. De lo contrario, pon 2 marcadores universales en el tablero de Nave de descenso. Luego, 1 Tripulante que elijas sufre 1 Lesión de <i>Pánico</i> y 1 Tripulante que elijas sufre 1 Lesión de <i>Herida</i>.
	Vuelo descontrolado	<p>Elige una opción:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Recuperar el control Si  es 3 o más, no ocurre nada. De lo contrario, pon 1 marcador universal en el tablero de Nave de descenso y cada Tripulante 2 . » Caída libre Si  es 3 o más, pon 1 marcador universal en el tablero de Nave de descenso. De lo contrario, 1 Tripulante que elijas sufre una Lesión de <i>Agotamiento</i>.

ENTRADA 573

Abre la Planetopedia por las páginas **28 y 29** (*Mundonave de los Expugnadores – Cascarón exterior*).

Comprueba cuántos marcadores universales tienes en tu tablero de Nave de descenso:

0: No ocurre nada.

1: Avanza todos los medidores de Tiempo 1 casilla.

2-3: Avanza todos los medidores de Tiempo 2 casillas.

4+: Pon la carta de Amenaza del *Enjambre de guerra Expugnador* en el espacio indicado sobre el tablero de Planeta y la figura correspondiente con sus 3 Drones en el Sector **6**.

A continuación, descarta los marcadores colocados durante el Aterrizaje. Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

Nota: Es posible que 1 de los Descubrimientos únicos indicados en el tablero de Planeta ya haya sido obtenido anteriormente durante la campaña.

ENTRADA 574

[Comunicaciones]: Estad atentos, agente uno, estamos detectando un enorme pico de energía cerca de vuestra ubicación. ¡Parece que habéis agitado el avispero!

[Equipo de exploración]: Ni os lo imagináis, Comunicaciones. ¡Es colosal!

Si no hay ningún *Guardián Expugnador* en el tablero, pon una figura de *Guardián Expugnador* en el Sector **6**. Si hay una carta de *Amenaza de Guardián autorreparador*, dale la vuelta.

ENTRADA 575

Marca esta casilla. Si esta casilla ya estaba marcada, lee la **Entrada 82**. De lo contrario, sigue leyendo:

[Capitán Wayman]: Perdemos vuestra señal, equipo de exploración. ¿Va todo bien?

*****Interferencias fuertes*****

[Equipo de exploración]: ... por la mitad de la corona solar. Aún queda un par de horas para... Uno de los generadores de campo nulo se ha quemado. Hemos tenido que cambiar a un...

[Dra. Corey]: Equipo de exploración, os acercáis a la región transitoria. La frontera entre la corona y la cromosfera de un sol es muy estrecha, pero el cambio de temperatura será drástico. Preparaos para un descenso repentino desde medio millón de grados centígrados a unos siete mil grados centígrados.

[Equipo de exploración]: Menos mal que nos trajimos la ropa interior térmica. No me apetece coger un resfriado.

[Dra. Corey]: Aprecio el buen humor, pero en serio, un descenso tan pronunciado ejercerá una gran presión sobre el blindaje. No teníamos forma de simular choques térmicos de esta magnitud en un laboratorio. Solo podemos confiar en nuestros modelos teóricos.

[Equipo de exploración]: Pues esperemos que hayas hecho bien tus cálculos, doc...

*****Interferencias fuertes*****

Lee la **Entrada 86**.

ENTRADA 576

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Equipo de exploración, estamos detectando leves cambios gravitacionales cerca de vuestra posición actual. Informad.


[Equipo de exploración, agente 1]: Sí, también lo estamos viendo, Comunicaciones. Esta estructura en forma de aguja parece afectar a la gravedad y apunta a esa luna rota.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Estamos viendo un aumento significativo de energía procedente del edificio. ¿Hay alguna posibilidad de que la aguja esté relacionada?

[Equipo de exploración, agente 2]: Tiene que estar sacando energía de alguna parte para hacer algo así.

[Equipo de exploración, agente 1]: Empiezo a darme cuenta de cómo pudieron los anteriores habitantes de Edan destrozarse su luna. Debieron tratar de manipular las mareas empujando y tirando de su luna.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Eso parece, equipo de exploración. Dirigiós al edificio para estudiar el fenómeno.

Obtén 1 . Descarta la ficha de Tiempo de la carta de Condición global actual. Pon la carta de Condición global **G19** bocarriba en la parte superior de la pila de Condiciones globales. Sustituye el PDI del Sector **6** por la carta **P000**.

ENTRADA 577

Examen del generador de energía Expugnador; apéndice del diario de exploración 14/68-B

A partir de los materiales obtenidos por el equipo de exploración, en Ingeniería pudieron extrapolar que los Expugnadores son partidarios de soluciones sencillas pero eficaces a la hora de generar energía. Los reactores de fusión encontrados aparentemente podrían funcionar durante varios miles de años, y se deshicieron de todas las trabas que normalmente representan los sistemas automatizados eliminando simplemente la mayoría de los mecanismos

preventivos presentes normalmente en una tecnología similar en la Tierra. El calor generado se disipaba hacia la capa exterior y calentaba el interior del *Mundonave*. Los xenobiólogos de la sección de Ciencia ya están explorando la posibilidad de que los Expugnadores sean muy resistentes a la radiación.

Sustituye la carta de este Sector por la carta **P326**.

ENTRADA 578

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-432

El Magnacerebro causó graves estragos antes de que algunos de los tripulantes recobrasen el sentido y lo consiguieran reducir. Cuando hice un recuento de todas las pérdidas y daños que ha sufrido nuestra nave, me invadió la angustia. Grandes secciones de la *ISS Vanguard* acabaron destrozadas por culpa de la bestia o de los tripulantes que sufrían alucinaciones. La enfermería está ahora llena de enfermos con diversas secuelas del control de la criatura. Ni siquiera se libraron quienes aún dormían en las cámaras criogénicas. Parece que nuestra breve expedición a Ugnir nos va a costar meses de trabajo y penurias.

Encargué a nuestros mejores expertos en seguridad que investigasen cómo se había infiltrado la criatura en la nave y cómo detener cualquier incursión de este tipo en el futuro. Espero que el estudio de las muestras que obtuvimos del Magnacerebro y las imágenes de las cámaras de vigilancia sobre el ataque arrojen algo más de luz al respecto.

- Obtén el Descubrimiento único **28**.
- Retira del juego la carta de Aterrizaje **L13**.
- Coge todos los Tripulantes de Tripulantes descansando, barájalos y roba uno al azar de cada Sección. Sácalos de sus fundas de Escalafón y ponlos en los tableros de Tripulación.
- Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.
- Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 579



[**Equipo de exploración, agente 1**]: Toda nuestra misión es como vivir una extraña fantasía, pero esta vista... es simplemente como salida de un sueño.

[**Comunicaciones**]: Siento interrumpir tus pensamientos poéticos, pero he descubierto que cada planeta individual está fuera de las esferas de Hill de los otros. Alguien ha debido construir este sistema.

[**Equipo de exploración, agente 1**]: ¿Y acaso que alguien construya un sistema planetario entero no es un sueño?!





[**Comunicaciones**]: Céntrate en tu misión. Podrás admirar las vistas después de tu regreso. Ahora, concéntrate en estos tres planetas. Hemos interceptado señales interesantes en todos ellos, a diferencia de las otras setenta y cinco... copias.










[**Equipo de exploración, agente 1**]: ¡Entendido!

Si tu nave de descenso tiene al menos 7  y 6 , lee la **Entrada 666**. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador del medidor de Aterrizaje no está en la casilla «Aterrizaje exitoso», vuelve al paso 2; si está ahí, has aterrizado con éxito: lee la **Entrada 666**.

TURBULENCIA

	Trayectoria óptima	Turbulencias menores Si  es 6 o más , no ocurre nada. De lo contrario , cada Tripulante 5 -  
---	---------------------------	---

	Sobrecalentamiento repentino	Elige una opción: » Casco fundido Abre el Registro de la nave por la página 19 (hoja de bolsillos del <i>Hangar</i>) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica). » Avería de la refrigeración Cada Tripulante 6 -  
	Turbulencia	Elige una opción: » Vendaval Cada Tripulante  . » Estabilización difícil Cada Tripulante 7 -  
	Tormenta eléctrica	Elige una opción: » Cortocircuito Devuelve 6 -  cartas de Equipo al azar a la «Armería». » Descarga 1 Tripulante que elijas sufre una Lesión de <i>Pánico</i> .

ENTRADA 580

Esta misión usa reglas de preparación únicas. Sigue atentamente las siguientes instrucciones.

Importante: No habrá Evacuación desde el lugar de despliegue final. Si sufren demasiadas Lesiones, tus Tripulantes morirán, eliminándolos por completo de esta Exploración.

- Devuelve a todos los Tripulantes de «Tripulantes descansando» a tu mano de Tripulantes disponibles.
- Elige una nave de descenso de la página **19** del Registro de la nave (hoja de bolsillos del *Hangar*); si está dañada, dale la vuelta. Pon el tablero que representa esta nave de descenso sobre la mesa.

Pista: En esta Misión serán valiosos un blindaje muy resistente y espacios de Modificación adicionales.

- Coge la carta **A31** (*Generadores de campo nulo*) de «Modificaciones» y ponla en el espacio indicado del tablero de Nave de descenso.
- Llena el resto de los espacios del tablero de Nave de descenso con cualesquiera Modificaciones de la página **21** de tu Registro de la nave (hoja de bolsillos del *Hangar*) o el sobre «A la espera...».


Pista: El blindaje y cualquier cosa que mejore la economía de dados serán especialmente valiosos en esta Misión.




- Pon un marcador en la casilla correspondiente del medidor de Suministros, en el tablero de Nave de descenso.
- Cada jugador selecciona a 1 de sus Tripulantes disponibles para que forme parte del equipo de exploración. Se recomienda encarecidamente llevar las cuatro Secciones para la Misión final, incluso si hay menos jugadores. Si juegas en solitario, debes seleccionar entre 2 y 4 Tripulantes de Secciones diferentes. Devuelve a los Tripulantes que queden en las manos de los jugadores a «Tripulantes descansando» (bandeja de cartas B).



Pista: La Misión será larga y difícil, y contiene Amenazas.

- Cada jugador pone a sus Tripulantes en sus tableros de Tripulación y prepara los tableros de acuerdo con las reglas estándar (consulta el paso «Prepara el equipo de exploración» en la página **23** del Registro de la nave).

Pista: La misión contiene Amenazas, pero el número de Indicios y Equipo aparte de los Trajes mecanizados OTZ es limitado.

- Los jugadores cogen todas las cartas de Equipo de la «Armería» (bandeja de cartas B) y las ponen bocarriba sobre la mesa. En primer lugar, cada Tripulante del equipo de exploración elige 1 carta de Equipo menor  y la pone junto a su tablero de Tripulación (este número podría verse modificado por algunas Modificaciones).
- A continuación, **debes** poner una carta de Traje mecanizado OTZ en la nave de descenso por cada Sección que participe en la Misión final. Si el número de cartas de Equipo de misión permitido por la nave de descenso modificada es demasiado pequeño, se siguen usando todos los Trajes mecanizados OTZ pero se reduce el número máximo de cartas de Equipo personal en su lugar.

Por ejemplo: Si tu nave de descenso permite 2  y 5 , y coges 4 cartas de Traje mecanizado OTZ, el espacio total restante en la nave de descenso es de 3 .

- Elige otras cartas de  y  hasta el límite determinado por el paso anterior. Pon las cartas de Equipo elegidas en una pila al lado del tablero de Nave de descenso.

Una vez terminados todos los preparativos, lee la **Entrada 575**.

ENTRADA 581

Informe del equipo de exploración 1945-I

Al final del laberinto sin fin de pasillos y rampas salimos a una amplia caverna abierta, cuyo suelo estaba formado por grandes plataformas como espejos. Las luces de nuestros trajes mecanizados eran demasiado débiles para llegar al otro lado. Frente a nosotros, blanqueada por la constante lluvia de rayos, una pirámide escalonada emergió de la oscuridad, con una gran puerta y un complejo mecanismo de cierre de aspecto muy complejo. Justo detrás había una especie de torre suspendida en el aire, cuyo extremo superior atraía la mayor parte de los rayos que constantemente caían del techo. En las cuatro esquinas de la pirámide principal nos fijamos en otras cuatro más pequeñas, cada una con un extraño catafalco, conectadas a la estructura principal con gruesos cables.

Ya era impresionante saber que los Constructores consiguieron excavar sus instalaciones en la materia más densa y pesada del universo, pero ahora también sabíamos que habían creado máquinas con ella. Y esta no era la última sorpresa. Cuando nos detuvimos a admirar la vista que teníamos delante, surgió de la oscuridad una máquina gigante, un robot colosal, que emitía un campo de fuerza que protegía algo justo debajo de sus patas de araña. Detrás del campo, vislumbramos algo verde y vibrante: una ventana a otro mundo que esta descomunal máquina transportaba consigo.

¿Cómo estaba todo conectado? ¿Cómo podríamos abrir la puerta? Sabíamos que nos quedaba poco tiempo para averiguarlo.

1. Prepara el tablero de Planeta

- Rellena el lado derecho del tablero de Planeta con los Descubrimientos únicos indicados (bocabajo).
- Rellena el lado derecho del tablero de Planeta con las cartas de Misión y Condición global enumeradas, o sigue cualquier instrucción específica del planeta impresa en los espacios de las cartas de Misión y Condición global.
- Pon la bolsa de Indicios junto al tablero de Planeta. Asegúrate de que contiene 20 fichas de Indicio.
- Baraja los 5 mazos de Descubrimiento por separado y ponlos por encima del tablero de Planeta. Si no están ya allí, cógelos de la bandeja de cartas A.
- Baraja el mazo de Eventos avanzados y ponlo a la izquierda del tablero de Planeta.
- Pon el mazo de Lesiones a la derecha del tablero de Planeta.
- Pon a todos los Tripulantes en el Sector 1.
- Pon la carta de Amenaza del *Biomobot de los Constructores* en el espacio indicado junto al borde superior del tablero de Planeta.
- Busca las cartas **P091** y **P092**. Ponlas bocabajo en la pila de PDI del *Biomobot* indicada junto a la carta de Amenaza del *Biomobot*, de forma que la carta **P092** quede encima.
- Pon la figura del *Biomobot de los Constructores* en el Sector 2. Pon la primera carta de la pila de PDI del *Biomobot* en el Sector 2 (recordatorio: cuando se sustituye un PDI por la carta de PDI del *Biomobot*, todos los dados, fichas y marcadores colocados en la primera carta se descartan).

2. Prepara el equipo de exploración

- Los jugadores se reparten las cartas de Equipo personal y Equipo de misión. Ningún Tripulante puede llevar cartas de Equipo de una Sección distinta a la suya. Si los jugadores no se ponen de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra.
- Cada Tripulante pone una ficha de Turno en su tablero de Tripulación, con el lado de «Turno disponible» bocarriba.
- Cada Tripulante roba el número de cartas de Sección indicadas en su tablero de Tripulación de su mazo de Sección.
- El jugador de la Sección de Reconocimiento elige qué Tripulante recibe la ficha de Jugador inicial.

- Si hay menos de cuatro Tripulantes en el equipo de exploración, realiza los siguientes pasos:

- Si no hay ningún **Tripulante de Ingeniería** en juego, los Tripulantes pueden devolver hasta 4 dados en total de sus Compartimentos de Sección a sus tableros de Tripulación (se siguen aplicando las restricciones de Escalafón).
- Si no hay ningún **Tripulante de Ciencia** en juego, coge 1 dado a tu elección del Compartimento de Sección de Ciencia, tíralo y ponlo en el espacio de dado **S2** del Sector 4.
- Si no hay ningún **Tripulante de Seguridad** en juego, coge 1 dado a tu elección del Compartimento de Sección de Seguridad, tíralo y ponlo en el espacio de dado **S3** del Sector 6.
- Si no hay ningún **Tripulante de Reconocimiento** en juego, coge 1 dado a tu elección del Compartimento de Sección de Reconocimiento, tíralo y ponlo en el espacio de dado **S4** del Sector 8.

3. Comienza la Exploración planetaria.

Nota: Las reglas del *Cierre del repositorio* en el Sector 9 están conectadas a 4 pedestales en los Sectores 2, 4, 6 y 8.

Nota: Cuando se ponga una nueva carta de PDI por la capacidad del *Biomobot*, se descartan todos los marcadores y dados del PDI anterior. Para operar el cierre del repositorio es necesario encontrar la manera de detener o controlar el *Biomobot*.

ENTRADA 582

Diario de exploración 14/77-C

Esperábamos que la inspección del vehículo inacabado nos proporcionara más información sobre su construcción. Qué sorpresa nos llevamos cuando descubrimos que era más bien un transporte personal. ¡Nunca habíamos encontrado el transporte personal de un Expugnador!

Un examen más detallado del caminante nos permitió conocer mejor la anatomía de los verdaderos Expugnadores. Tras cotejar esto con la información adicional que obtuvimos de los escaneos de las ruinas, sus puntos de acceso, terminales y otras interfaces, pudimos deducir que eran ligeramente más pequeños que el humano medio, con una complejidad general fornida. Algunas de las interfaces eran muy intrusivas, lo que lleva a la conclusión de que eran habituales las modificaciones corporales intencionadas, como las que se debaten en la tierra incluso ahora.

Lo que nos sorprendió fue que después de todo este tiempo en su supuesto principal núcleo de población, no hemos encontrado los restos de un solo Expugnador. ¿Dónde acabaron?

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

ENTRADA 583

Si esta casilla no está marcada, márcala y obtén 2 Indicios de *Flora insólita*.

Lee la **Entrada 538**.

ENTRADA 584

Estudio xenarquitectónico 78

Las paredes son mucho más gruesas y están cubiertas de una sustancia parecida al hormigón. El techo es más bajo y además carece de la ornamentación y la caligrafía o ideogramas cuneiformes que están presentes en otras partes de la nave.

Restos de contenedores reforzados yacen en montones, mezclados con su contenido, herramientas en forma de bastón y vidrio roto. El equipo que está analizando la tecnología afirma que son armas. La estructura de esta sala también sugiere un uso militar.

Pon la carta **P298** en este Sector.

ENTRADA 585

A Si la casilla **A** está marcada, lee la **Entrada 587**.

De lo contrario, lee la **Entrada 586**.

ENTRADA 586

[Equipo de exploración, agente 1]: Menudo planeta nos habéis encontrado, Comunicaciones. Algunas ruinas dispersas al alcance de la vista, tal vez incluso los restos de caminos o carreteras, y además cráteres por todas partes. Parece que esa luna rota apaliza constantemente Hodeus-B D.

[Equipo de exploración, agente 2]: Siempre nos llevas a los lugares más bonitos, Vanguard.

[Equipo de exploración, agente 1]: Recordadnos otra vez por qué no podemos aterrizar más cerca del edificio.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Las anomalías gravitacionales que emanan de la estructura obligan a acercarse a pie, equipo de exploración. ¿Algún signo de una zona de aterrizaje adecuada?

[Equipo de exploración, agente 1]: Nada todavía. Estamos viendo muchos meteoritos, Comunicaciones. Están cayendo a un ritmo de varios por minuto... ¡ojo!

[Equipo de exploración, agente 2]: ¡Meteorito! ¡Preparaos para el impacto!

[Equipo de exploración, agente 1]: La leche, ha estado muy cerca.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Equipo de exploración, informad.

[Equipo de exploración, agente 1]: Un meteorito ha impactado contra la nave de descenso. Seguimos en el aire, pero a duras penas.











[Equipo de exploración, agente 2]: Con cuidado, nuestro propulsor de estribor está fuera de combate.

[Equipo de exploración, agente 1]: Aguantaré... tiene que hacerlo. ¡Ponte con el escáner y búscanos un lugar para aterrizar!

Si tu nave de descenso tiene al menos 6 , 6  y 4 , lee la **Entrada 594**. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador del medidor de Aterrizaje no está en la casilla «Aterrizaje exitoso», vuelve al paso 2; si está ahí, has aterrizado con éxito: descarta todos los marcadores de Daño de la nave de descenso y lee la **Entrada 594**.

RESTOS ESPACIALES

	¡Impacto crítico!	¿Sobreviviremos? Pon 6 –  marcadores (marcadores de Daño) en el tablero de Nave de descenso. Si hay 3 o más , lee la Entrada 598 .
	Daños en el cargamento	Elige una opción: » Resignarse Si  es 5 o más , no ocurre nada. De lo contrario , devuelve 3 cartas de Equipo al azar a la «Armería». » Intentar salvar el equipo Pon 6 –  marcadores (marcadores de Daño) en el tablero de Nave de descenso. Si hay 3 o más , lee la Entrada 598 .
	¡Fuego!	Elige una opción: » Extinguir 1 Tripulante que elijas sufre una Lesión de <i>Quemadura</i> . » Sellar la sección Pierde 6 –  Suministros.
	Trayectoria óptima	Seguir volando Si  es 4 o más , no ocurre nada. De lo contrario , cada Tripulante 1  .

ENTRADA 587












[Comunicaciones, sargento Xiu]: Estamos detectando fuerte actividad de meteoritos en la atmósfera de Edan. Estad atentos, equipo de exploración.

[Equipo de exploración, agente 1]: No os preocupéis. Esta vez nada nos va a pillar por sorpresa. Llevaré la nave lo más cerca posible del edificio.

Si tu nave de descenso tiene al menos 5 , 4  y 4 , lee la **Entrada 594**. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador del medidor de Aterrizaje no está en la casilla «Aterrizaje exitoso», vuelve al paso 2; si está ahí, has aterrizado con éxito: descarta todos los marcadores de Daño de la nave de descenso y lee la **Entrada 594**.

RESTOS ESPACIALES

	¡Impacto crítico!	¿Sobreviviremos? Si  es 5 o más , no ocurre nada. De lo contrario , cada Tripulante tira  . Abre el Registro de la nave por la página 19 y dale la vuelta a la carta de la nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una nave básica).
	Daños en el cargamento	Elige una opción: » Resignarse Si  es 5 o más , no ocurre nada. De lo contrario , devuelve 3 cartas de Equipo al azar a la «Armería». » Intentar salvar el equipo Cada Tripulante  .
	¡Fuego!	Elige una opción: » Extinguir 1 Tripulante que elijas sufre una Lesión de <i>Quemadura</i> . » Sellar la sección Si  es 4 o más , pierde 2 Suministros. De lo contrario , pierde 5 Suministros.
	Trayectoria óptima	Seguir volando Si  es 4 o más , no ocurre nada. De lo contrario , cada Tripulante 1  .

ENTRADA 588

Si esta casilla no está marcada, márcala y obtén el Descubrimiento único **30**.

Deja la figura del *Metaedro guardián* en su Sector actual.

Dale la vuelta a la carta de Amenaza del *Metaedro guardián* para ponerla por su otra cara.


ENTRADA 589

[Equipo de exploración, agente 1]: Nuestro compartimento de carga está ahora casi lleno. Permiso para abandonar el planeta.


[Comunicaciones, sargento Xiu]: Permiso concedido. Buen trabajo, equipo de exploración.

[Equipo de exploración, agente 2]: Gracias. Espero que hayáis preparado una fiesta por nuestro regreso.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ...

Descarta la Misión **M180**. Obtén 1 . Ve a la **Entrada 594** y marca la casilla junto a la letra **A** sin resolver su texto. Si las dos casillas (**A** y **B**) están ahora marcadas, retira del juego la carta de Aterrizaje **L18**.

ENTRADA 590

- Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y retira del juego una carta de Nave de descenso que no sea una básica.
- Retira 1 marcador del espacio de Ventaja del enemigo.
- Retira la carta de Amenaza y la figura de Bombardeo del tablero.
- Descarta la carta **P241** (*Crucero Expugnador*) del Sector **8**.
- Descarta la carta de Misión **M103**.
- Obtén 1 .

Pista: El campo de chatarra que quedó tras la explosión del crucero podría contener algunos descubrimientos interesantes, si es que tienes la oportunidad de explorarlo.

ENTRADA 591

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: ¡Eh!

[Agente 2]: ¿Eh?

[Agente 1]: Solo quería escuchar algo que no fuera mi respiración. Esto está tan oscuro...

[Agente 2]: Pacífico más bien, ¿no? Y la paz es buena. ¡Maldita sea!

[Agente 1]: ¿Qué...?


[Agente 1]: Pobre gente...

[Agente 2]: Espero que sea solo por su anatomía. Tienen como un gesto... sardónico.

[Agente 1]: No te acerques a ellos, al menos por ahora. Los sistemas del pecio se despiertan cuando estamos cerca. Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P296**.

ENTRADA 592

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

- Obtén el Descubrimiento único **12** y 1 . Marca la casilla **C** en la **Entrada 905** y lee su texto.
- Obtén 1 Suministro y 1 Indicio de *Flora insólita*.
- Obtén 1 Suministro y 1 Indicio de *Flora insólita*.
- Obtén 1 Indicio de *Flora insólita*.

ENTRADA 593

Si el *Peregrino Idemiano/Peregrino furioso* se encuentra en este Sector o en uno conectado, lee la **Entrada 259**.

De lo contrario, no ocurre nada.

ENTRADA 594

Abre la Planetopedia por las páginas **36** y **37** (*Edan*).

Si una de las casillas de abajo (**A** o **B**) ya estaba marcada, resuelve la otra.

De lo contrario, tira el D10, comprueba el resultado y resuélvelo (sin marcar).

0-4: A Lee la **Entrada 603**.

5-9: B Lee la **Entrada 609**.

ENTRADA 595


[Equipo de exploración]: Hemos conseguido entrar en el *Mundonave*. ¿Continuamos, *Vanguard*?

[Comunicaciones]: Mucho cuidado. Equipo de exploración, estimamos que el contacto con los *Expugnadores* podría ser arriesgado.

[Equipo de exploración]: Entendido, *Vanguard*, procedemos a entrar en el conducto.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

- Obtén 1 .


Esto terminará tu Exploración planetaria en el *Cascarón exterior del Mundonave de los Expugnadores*; si deseas explorar esta parte del planeta más a fondo, el Tripulante elegido repone 2  y vuelve al juego.

De lo contrario, si quieres adentrarte más en el *Mundonave de los Expugnadores*, sigue leyendo:

Si ya hay una hoja de Registro planetario para tu planeta actual en «Planetas registrados» (bandeja de cartas B), deséchala.

Importante: Debes registrar el *Cascarón exterior* y el *Núcleo interior del Mundonave de los Expugnadores* en diferentes hojas de Registro planetario.

Coge una hoja de Registro planetario en blanco y rellénala como sigue:

- Escribe el nombre del planeta actual en la parte superior (el del tablero de Planeta).
- Descarta las cartas de PDI que tengan .
- Escribe el número de la carta de Aterrizaje que está actualmente en el Escáner planetario.
- Por cada Sector, escribe el número de sus cartas de PDI. Si hay más de una carta de PDI, escribe la que está arriba a la izquierda. Marca si el Sector está Terminado.
- Escribe el número de cada Descubrimiento único que siga en el tablero de Planeta.
- Escribe el nombre y el número de Sector de las Amenazas que sigan en el tablero de Planeta. A continuación, devuelve a la caja todas las cartas de Amenaza del tablero de Planeta y sus figuras correspondientes.

Devuelve todas las cartas de PDI, las cartas de Misión y las cartas de Condición global del tablero de Planeta a los lugares apropiados de la bandeja de cartas A.

Cada Tripulante descarta todas las cartas de Sección.

Devuelve todas las cartas de Descubrimiento único del tablero de Planeta a «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A).


Pon la hoja de Registro planetario en «Planetas registrados» (bandeja de cartas B).

Devuelve todas las fichas de Indicio a la bolsa de Indicios.

Coge todas las miniaturas y figuras de Tripulantes y nave de descenso del tablero de Planeta y déjalas a un lado.

Descarta todas las fichas de Equipo de misión del tablero de Planeta; podrás ponerlas de nuevo usando sus cartas de Equipo. Si descartas el *P.E.T.* de esta manera, devuelve el dado a los Datos gastados de su propietario.

El tablero de Planeta debería estar ahora vacío.

- Ve a la **Entrada 572** y marca su casilla sin resolver la Entrada. Luego, vuelve a esta Entrada.
- Abre la Planetopedia por las páginas **30** y **31** (*Mundonave de los Expugnadores – Núcleo interior*).
- Mantén la nave de descenso, junto con sus Suministros, Descubrimientos y Modificaciones: ¡lo usarás todo dentro del *Mundonave*!
- Si esta casilla **no** está marcada y has conseguido darle la vuelta a tu carta de Ascenso de escalafón, descártala, obtén 3  y marca esta casilla. De lo contrario, descarta tu carta de Ascenso de escalafón.
- Si esta casilla **no** está marcada, pon las 4 cartas **P319** bocarriba al azar en los sectores **2, 4, 6, 7**, y marca esta casilla.
- Pon a todos los Tripulantes y la nave de descenso en el Sector **1**. Todos los Tripulantes reponen todos sus dados. Dales la vuelta a todas las fichas de Turno para ponerlas por el lado de «Turno disponible» y empieza una nueva ronda.
- Lee la **Entrada 687**.

ENTRADA 596

Tira el D10, marca la casilla junto al resultado y obtén su bonificación.

Si esa casilla ya estaba marcada, no ocurre nada.

0-2: Obtén 2 Indicios de *Mineral*.

3-5: Obtén 2 Indicios de *Flora insólita*.

6-8: Obtén 2 Indicios de *Espécimen vivo*.

9: Obtén 2 Indicios del mismo tipo cualesquiera.

ENTRADA 597

«Hemos pasado lo que parecía una eternidad en un pozo oscuro. Al principio, discutimos con vehemencia sobre quién era el responsable de este increíble error. ¿Cómo pudimos acabar todos aquí al mismo tiempo, sin ninguna forma de activar la piedra angular de nuevo, y sin que nadie en la parte superior intentara sacarnos? Cuando se nos acabaron las ganas de hablar, nos limitamos a esperar, sentados en la oscuridad para ahorrar nuestras fuentes de energía. Finalmente, cuando empezamos a pensar que esto era el fin, la sala tembló. La máquina empezó a reiniciarse lentamente».

Descarta las cartas de los Sectores **1, 2, 3** y **4**. Pon a todos los Tripulantes en el Sector **2**. Cada Tripulante  y tira .

ENTRADA 598

Interferencias fuertes

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Equipo de exploración, ¡informad! Os hemos perdido en nuestro radar. Equipo de exploración, ¡responded!

[Equipo de exploración, agente 1]: Sí, hablando de ese tema... Que no se enfaden los del hangar, pero hemos estrellado la nave de descenso. Eso sí, entrar hemos entrado.



Fuerte estruendo

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Nos oís, Vanguard? Comunicaciones, tenemos algunos temblores sísmicos en la zona en la que nos estrellamos. Por favor, decidnos qué deberíamos hacer.

[Equipo de exploración, agente 2]: Parece que algo intenta salir de debajo de nosotros.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Equipo de exploración, repetid eso último.

Abre la Planetopedia por las páginas **36** y **37** (Edan).

- Si ya hay una hoja de Registro planetario para tu planeta actual en «Planetas registrados» (bandeja de cartas B), coge dicha hoja y úsala para recuperar todas las cartas de PDI y de Descubrimiento único que hubieras registrado en ella, así como las Amenazas, y ponlo todo en el tablero de Planetas tal y como estaba la última vez que estuviste aquí.
- Rellena el lado derecho del tablero de Planeta con los Descubrimientos únicos indicados (ponlos bocabajo en el orden en que aparecen enumerados: la primera carta en la parte inferior, la última en la parte superior).
- Pon la bolsa de Indicios junto al tablero de Planeta. Asegúrate de que contiene 20 fichas de Indicio.
- Baraja los 5 mazos de Descubrimiento por separado y ponlos por encima del tablero de Planeta. Si no están ya allí, cógelos de la bandeja de cartas A.
- Baraja el mazo de Eventos y ponlo a la izquierda del tablero de Planeta. Si no está ya allí, cógelo de la bandeja de cartas A.
- Pon el mazo de Lesiones a la derecha del tablero de Planeta. Si no está ya allí, cógelo de la bandeja de cartas A.
- Pon la carta **P400** en el Sector **3**.
- Pon la carta **P399** encima de cualquier carta del Sector **4**.
- Pon a todos los Tripulantes en el Sector **3**. Cada Tripulante tira  o .
- Busca la carta de Misión **M182** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.
- Reparte las cartas de Equipo personal y Equipo de misión entre los Tripulantes. Si los jugadores no se ponen de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra.
- ¡La nave de descenso ha quedado destruida! Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del Hangar) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica). A continuación, descarta el tablero de Nave de descenso correspondiente y devuelve todas sus Modificaciones al sobre «A la espera...».
- No tienes Suministros y no puedes obtenerlos.
- Cada vez que un tripulante obtenga un Descubrimiento, lo pone junto a su tablero de Tripulación; durante la Gestión de la nave, trátalos como si estuvieran en un tablero de Nave de descenso.
- Busca las dos Condiciones globales **G18**, barájalas y ponlas en una pila bocarriba en el espacio de Condiciones globales del tablero de Planeta.
- Pon la carta de Amenaza del *Oftalmoide* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Oftalmoide* en el Sector **2**.
- Coge las cartas de Ascenso de escalafón de la bandeja de cartas A, barájalas y roba 2 al azar. En grupo, elegid una de ellas y ponla con el lado Incompleto bocarriba junto al tablero de Planeta. Si los jugadores no se ponen de acuerdo, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra. Devuelve las cartas restantes de Ascenso de escalafón a la bandeja de cartas A.
- Cada Tripulante pone una ficha de Turno en su tablero de Tripulación, con el lado de «Turno disponible» bocarriba.
- Cada Tripulante roba el número de cartas de Sección indicadas en su tablero de Tripulación de su mazo de Sección.
- El jugador de la Sección de Reconocimiento elige qué Tripulante recibe la ficha de Jugador inicial.

Ve a la **Entrada 585** y marca la casilla junto a la letra **A**, luego sigue con la partida.

ENTRADA 599

[Equipo de asalto Alfa, agente 1]: ¡El hangar está despejado! Hemos rechazado al enemigo. ¡Las naves de descenso parecen intactas!

[Capitán Wayman]: Bien. Escuchad atentamente, Alfa. Esta nave Expugnadora nos está haciendo pedazos. Tenemos que hacer algo al respecto.

[Equipo de asalto Alfa, agente 1]: ¿Sugieres que despeguemos y nos enfrentemos a un crucero alienígena?

[Capitán Wayman]: La Sección de Ciencia ha determinado que sus capacidades de combate cuerpo a cuerpo son limitadas. Además, no hay cazas enemigos para darle apoyo.

[Equipo de asalto Alfa, agente 1]: Veremos lo que podemos hacer, pero abastecer de combustible y armar la nave llevará algún tiempo.

[Equipo de asalto Alfa, agente 2]: En realidad, podríamos hacer algo incluso sin las armas ni llenar los depósitos...

[Equipo de asalto Alfa, agente 1]: No me gusta lo que estás pensando.

Lee la **Entrada 607**.

ENTRADA 600

La Sala de control está sin energía. Una vez que uses la acción **Instalar un acoplamiento de energía** en el Sector **7**, se revelará una nueva carta (**P106**) en el Sector **6**. Tienes que interactuar con ella antes de que se vuelva a ir la energía. La mejor manera es tener a un Tripulante esperando en el Sector **6**, mientras otro activa la corriente en el **7**. También puedes usar cartas de Sección que mejoren tu movilidad para llegar a tiempo a la Sala de control.

ENTRADA 601

[Equipo de exploración]: ¿...escucháis? Estamos... [interferencias]

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Repetid, agente uno. ¡Estamos perdiendo vuestra señal!


[Equipo de exploración]: Estamos bajo tierra. Hemos encontrado... [interferencias] ... cerca de la puerta. Es otro monolito. El lugar es lo bastante seguro como para poder tomarnos nuestro tiempo y estudiarlo.

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Vosotros decidid, agente uno. El departamento de Xenología se muere por tener en sus manos esta cosa. Pero si se os están agotando los suministros...

[Equipo de exploración]: [Interferencias]

Lee la **Entrada 55**.

ENTRADA 602

Obtén 1 .

Sustituye la carta **P239** (*Archivos en llamas*) de tu Sector por la carta **P002**.

ENTRADA 603

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Lo hemos conseguido, Comunicaciones! Ahora vemos la superficie del planeta. ¡Increíble! Los cauces secos de los ríos parecen casi símbolos cortados en la superficie del planeta. Al norte, el antiguo fondo marino, ahora agrietado, se extiende hasta donde alcanza la vista.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Nuestro estudio inicial determinó que no hace más de cinco siglos este planeta tenía agua en abundancia. El océano cubría el 94 % de la superficie. Con el constante bombardeo de rocas lunares, el estudio de los restos de la flora, la fauna y la civilización locales podría ser nuestra única oportunidad de preservar su legado. Esta debe ser vuestra primera prioridad.

- Busca la carta de Misión **M180** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.
- Busca las 2 Condiciones globales **G18**, barájalas y ponlas en una pila bocarriba en el espacio de Condiciones globales del tablero de Planeta.
- Pon la carta de Amenaza del *Oftalmoide* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Oftalmoide* en el Sector **3**.

Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 604

Informe lingüístico 17C, basado en muestras encontradas de textos Expugnadores:

Parece que la sociedad de los Expugnadores estaba dividida en al menos dos castas, ferozmente antagónicas entre sí. Su lenguaje contiene exclusivamente formas plurales (consúltense otros ejemplos recogidos en el Mundonave), pero el hecho mismo de que tengan comunicación escrita excluye la posibilidad de que los Expugnadores sean una mente colmena. Por otro lado, los fragmentos recuperados mencionan una entidad llamada «Emisario de los Muertos». Se necesita más contexto para saber si se trata de una referencia a una figura religiosa o a otra cosa.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

ENTRADA 605

[Segunda oficial, comandante Dahl]: ¡Bien pensado! Aunque es muy diferente de las capitales de nuestra Tierra, este conjunto de estructuras tiene un claro significado. Además, si nos centramos en él, demostraremos a nuestros anfitriones que estamos realmente interesados en su cultura y su arte. Recordad: estad atentos a cualquier cosa que pueda ayudarnos a entender a estas criaturas o a mejorar nuestra comunicación con ellas.

Pon la carta de Misión **M120** (*Santa cábala*) en el espacio de Misión del lado derecho del tablero de Planeta. Devuelve las demás cartas de Misión no opcionales a «Misiones». Lee la **Entrada 736**.

ENTRADA 607

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):


- » **Comenzar los preparativos del lanzamiento:** ¡Esto dificultará completar tu misión principal a tiempo! Pon la carta **P234** (*Hangar*) en tu Sector si no está allí ya. Luego, sigue con la partida.
- » **Ordenar a tu tripulación que embista contra el crucero enemigo** (requiere al menos una carta de Tripulantes disponibles): Elige cualquier número de Tripulantes disponibles de tu Sección (y de otras Secciones, si sus jugadores están de acuerdo). Estos Tripulantes **morirán** cumpliendo tus órdenes y la nave de descenso elegida para cumplir esta tarea **será destruida**. Lee la **Entrada 142**.
- » **Ignorar el crucero enemigo y dejar que otro se encargue:** Pon la ficha de Penalización en la mesa y pon una carta **P000** en tu Sector. Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a una carta de nave de descenso a tu elección que no sea una básica para ponerla por el lado dañado. Luego, sigue con la partida.

ENTRADA 608

Marca esta casilla. Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina. De lo contrario, sigue leyendo:

Archivo del primer contacto, informe del equipo de exploración, extracto 17B

Observamos un débil brillo debajo de uno de los árboles. Allí yacía una máscara Idemiana hecha añicos y cubierta de polvo. Justo encima, en la corteza del árbol, se apreciaba la silueta de un Idemiano, vaga y oscurecida pero demasiado realista para nuestro gusto, en una pose dolorosamente contorsionada. De repente sentimos que debíamos abandonar este lugar lo antes posible.

Obtén el Descubrimiento único **13** si está disponible. Si el Descubrimiento único **13** no está disponible, obtén 1  en su lugar.

ENTRADA 609

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Lo hemos conseguido, Comunicaciones! Ahora vemos la superficie del planeta. ¡Increíble! Los cauces secos de los ríos parecen casi símbolos cortados en la superficie del planeta. Hay una extraña estructura al sureste de nuestra zona de aterrizaje...

[Comunicaciones, sargento Xiu]: En efecto. Nuestros investigadores lo llaman el «Edificio». Detectamos graves anomalías gravitacionales dentro de la estructura.

- Busca la carta de Misión **M181** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.
- Busca las dos Corridos globales **G18**, barájalas y ponlas en una pila bocarriba en el espacio de Condiciones globales del tablero de Planeta.

- Pon la carta de Amenaza del *Oftalmoide* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Oftalmoide* en el Sector **6**.

Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 611

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada F-842

Esta fue la última vez que tuvimos noticias del equipo de exploración. Todos sus miembros se consideran ahora desaparecidos en cumplimiento del deber, y no puedo quitarme de la cabeza que envié a estas valientes almas a su muerte. ¿Es que nuestra tecnología no estaba del todo perfeccionada? ¿Cometimos un error en alguna parte? La Dra. Corey me asegura que el campo nulo no fallaría por sí mismo y que algo más debe haber tenido la culpa. Tal vez algún día podamos saber qué fue. Estamos preparando otro equipo de exploración mientras escribo estas palabras, pero su misión es aún más difícil, ya que ahora no solo tendrán sobre sus hombros el peso de la misión de reclamar el Repositorio de los Constructores, sino también de descubrir el destino de quienes los precedieron.

¡Atención! Ya es demasiado tarde para que la *Vanguard* dé marcha atrás. Si pierdes dos equipos de exploración más, tu campaña habrá terminado. En tu próximo Aterrizaje, asegúrate de volver a leer todas las cartas de PDI, las Amenazas y la historia de las cartas para asegurarte de que no te has dejado nada importante.

Si deseas guardar la partida y recoger antes de volver a intentar la Misión final, lee la **Entrada 798**.

Cuando estés a punto para repetir la Misión final, marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 737**.

Lee la **Entrada 737**.

Lee la **Entrada 810**.

ENTRADA 612

Archivo del primer contacto, informe del equipo de exploración, extracto 17B

Entramos en un taller y sentimos la pesada mirada de innumerables máscaras espejadas dispuestas en las paredes y colgadas del techo. Un artesano Idemiano se dedicaba a su obra en el interior, reparando máscaras viejas y dañadas. Sus movimientos eran rápidos y precisos, pero su trabajo avanzaba lentamente. Disponía de varias herramientas complejas y puestos de trabajo repartidos por la gran sala, aunque no tenía a nadie que le ayudara y hacía funcionar él mismo cada máquina una tras otra. Intentamos preguntarle por las máscaras y su significado, pero no respondió, absorto en su trabajo. Le preguntamos si podíamos echarle una mano y ni aceptó ni rechazó nuestra oferta...

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Ayudar al artesano:** Sustituye la carta de este Sector por la **P272**.
- » **Darle una máscara al artesano** (solo si tienes el Descubrimiento único **13**): Lee la **Entrada 643**.
- » **Marcharse del taller:** Sigue con la partida.

ENTRADA 613

Diario de excavación THX1138

La excavación tenía el objetivo de seccionar el eje más largo del campo de restos con la esperanza de obtener cualquier conocimiento sobre el paradero de los Expugnadores y lo que aconteció en su Mundonave. Los hallazgos preliminares muestran que los restos mencionados son el resultado de un impacto de alta velocidad en la superficie exterior de la nave. Los artefactos encontrados son muy posiblemente de origen Expugnador, mostrando notables similitudes con los ejemplos ya conocidos de su manufactura. Podrían proporcionar información útil que quizá nos ayude a crear naves de descenso fuertemente blindadas, al estilo de las de los Expugnadores.

El departamento de Arqueología sugiere que se amplíe la excavación hasta la zona en la que calculan que podrían hallarse las secciones más grandes del objeto que causó la colisión.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén el Descubrimiento único **8**. Si ya lo tienes, obtén 1

Pon la carta **P311** en este Sector.

ENTRADA 614

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 273**.

No ocurre nada.

ENTRADA 615

Si estás en **Alcrebite**, lee la **Entrada 616**.

Si estás en **Fósforo**, lee la **Entrada 601**.

ENTRADA 616

[**Equipo de exploración**]: ¿...escucháis? Estamos... [interferencias]

[**Comunicaciones, cabo Coetz**]: Repetid, agente uno. ¡Estamos perdiendo vuestra señal!

[**Equipo de exploración**]: Estamos dentro de la montaña. Hicimos algunos descubrimientos interesantes y... [interferencias] ... de la perturbación sísmica. Es otro monolito, incrustado en el gran depósito de magma. Creo que podríamos acercarnos lo suficiente para estudiarlo.

[**Comunicaciones, cabo Coetz**]: Vosotros decidís, agente uno. El departamento de xenología se muere por echarle el guante, pero si os parece demasiado arriesgado...

[**Equipo de exploración**]: [Interferencias]

- Descarta las cartas de Misión **M10** y **M31** si están reveladas.
- Obtén 1 .
- Obtén un Descubrimiento único.
- Pon una carta **P001** encima de las cartas de este Sector.
- Lee la **Entrada 55**.

ENTRADA 617

[**Jefe de Sección**]: Tened cuidado, equipo. Estamos detectando una enorme fuga de oxígeno cerca de vuestra ubicación. Ha debido quedar dañado uno de los compartimentos de carga.

[**Equipo de asalto Alfa**]: ¿No podéis cerrar los mamparos alrededor de la fuga?

[**Jefe de Sección**]: La mayoría de los mamparos están destruidos. Debemos localizar y reparar los daños antes de que escape demasiado oxígeno al espacio.

[**Equipo de asalto Alfa**]: Como si no tuviéramos suficientes problemas entre manos...

Lee la **Entrada 622**.

ENTRADA 618

Archivo del primer contacto, informe del equipo de exploración, extracto 17B

Me costó tiempo y esfuerzo, pero conseguí pulir impecablemente la cara cristalina de la máscara. Solo cuando terminé, me di cuenta de que nuestro anfitrión miraba la operación desde detrás de mi brazo. Me quitó la máscara de la mano, la inspeccionó y asintió con la cabeza de forma rígida; no tengo claro si el significado de este gesto era el mismo que para los humanos, pero me pareció que era un buen momento para insistir en mis preguntas...

Sustituye el PDI de tu Sector por la carta **P271**. Lee la **Entrada 630**.

ENTRADA 619

[**Segunda oficial, comandante Dahl**]: ¡Bien pensado! Dañada o no, la *Vanguard* sigue teniendo una misión y necesitamos más monolitos para nuestra investigación. Además, el glifo del monolito podría ayudarnos a entender qué es lo que motiva a estos Idemianos. Hasta ahora, cada monolito ha inspirado de algún modo a la civilización desarrollada en torno a él. Por no hablar del hecho de que, si alcanzamos esta difícil meta, demostraremos a nuestros anfitriones que somos una raza de exploradores audaces...

Pon la carta de Misión **M121** (*Una verdad más profunda*) en el espacio de Misión del lado derecho del tablero de Planeta. Devuelve las demás cartas de Misión no opcionales a «Misiones». Lee la **Entrada 736**.

ENTRADA 620

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada E-736

Juré que nunca dejaría a mi tripulación atrás, pero esta vez no pude dar la orden. Era obvio que los misteriosos bancos espaciales de este sistema se veían atraídos por las fuertes ráfagas de energía y las altas temperaturas. La IA de la *Vanguard* me advirtió que, si intentábamos acercarnos demasiado a las criaturas, sería como colgar un jugoso filete delante de un lobo hambriento. Y si estas cosas llegasen a cubrir toda la *Vanguard*, como lo hicieron con la nave de descenso, las vidas de todos a bordo estarían en peligro.

Mientras observaba en la pantalla nuestra nave de descenso inutilizada, rodeada de densas nubes de estos extraños microorganismos, solo esperaba que sus ocupantes entendieran por qué no podíamos ayudarles, y que lograsen encontrar la forma de salir de esta por su cuenta.

- **Obtener una muestra de las criaturas:** Aunque es arriesgado, nos permitiría estudiarlas más fácilmente. Lee la **Entrada 624**.
- **Esperar a que la *Vanguard* nos salve:** ¡Deben saber que estamos en un brete! Lee la **Entrada 645**.

ENTRADA 621

Diario de exploración 14/73-A

Este distrito está lleno de cascarones calcinados de edificios. La arquitectura es utilitaria hasta el extremo, sin que se vean restos de edificios que puedan clasificarse como de finalidad cultural o especialmente ornamentados de algún modo. La mayoría de los muros que aún se mantienen en pie tienen restos de lo que solo puede ser material de propaganda. El mensaje es extremadamente sencillo, contundente, comprensible incluso para otras especies: ¡La galaxia es nuestra! Nos preguntamos si el pabellón que se vislumbra en la distancia será una excepción.

Nuestros exploradores automatizados han descubierto que algunas de las ruinas tienen muchas paredes vitrificadas y vidrio fundido. Una exploración en profundidad podría ayudarnos a entender qué ocurrió en el Mundonave.

Cada Tripulante roba 1 carta de Sección. Sustituye la carta de este Sector por la carta **P329**.

ENTRADA 622

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Reparar los daños de la nave y cerrar las fugas sin ayuda:** ¡Esto dificultará completar tu misión principal a tiempo! Pon la carta **P240** (*Bodega de carga dañada*) en tu Sector si no está allí ya.
- » **Ordenar a tu tripulación que repare el daño** (requiere al menos una carta de Tripulantes disponibles): Elige cualquier número de Tripulantes disponibles de tu Sección (y de otras Secciones, si sus jugadores están de acuerdo). ¡Estos Tripulantes podrían morir cumpliendo tus órdenes! Lee la **Entrada 724**.
- » **Ignorar el daño y dejar que otros se encarguen de repararlo:** Baja la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3); si ya era Muy baja, no ocurre nada. A continuación, devuelve una carta al azar de «Descubrimientos reunidos» (bandeja de cartas B) a su mazo de Descubrimientos. Baraja juntos todos los Tripulantes disponibles de todas las Secciones y roba una carta al azar. Este Tripulante muere: colócalo en el espacio de «Bajas» junto al tablero. Añade 1 marcador al espacio de Ventaja del enemigo.

ENTRADA 623

A Si la casilla **A** está marcada, no ocurre nada.

En caso contrario, marca la casilla junto a la letra **A** y lee la **Entrada 631**.

ENTRADA 624

Canal privado del equipo de exploración

[**Agente 1**]: Bien, repasémoslo de nuevo. Te pones el traje y entras en la esclusa. Bajamos la presión en el interior hasta justo por encima de cero. De esta manera, cuando abras la esclusa, la mayoría de estas sabandijas saldrán volando y tendrás una fracción de segundo para recoger la muestra y cerrar la puerta.

[**Agente 2**]: ¿Y si empiezan a intentar entrar?

[**Agente 1**]: No puedes permitirlo. Tienes que darte prisa y cerrar bien.

[**Agente 2**]: ¿Y qué pasa si entran?

[Agente 1]: Bueno, no podemos arriesgarnos a que floten por la nave, ¿verdad? Si entra cualquier cantidad significativa de ellas en la esclusa, te tendrás que quedar allí hasta que encontremos alguna otra forma de lidiar con la situación. Así que procura que eso no pase, ¿vale?

[Agente 2]: De acuerdo.

Todos los jugadores debaten y eligen al Tripulante que crean que es el más adecuado para mantener la esclusa abierta y ayudar a recoger la muestra. En caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra. Luego, lee la **Entrada 628**.

ENTRADA 625

[Capitán Wayman]: ¡Preparad el escáner! El planeta debería aparecer justo... ahora.

[Dra. Corey]: Y ahí está. Nombre en clave «Ugnir». ¡Otro mundo visitado por los Constructores! Tan solo piensa en...

[Anu, embajadora Idemiana]: ¿Así que aquí es donde nos querías traer? ¡Bah! Qué pérdida de tiempo...

[Capitán Wayman]: ¿Qué pasa, embajadora?

[Anu, embajadora Idemiana]: No vais a encontrar nada aquí, humanos.

[Dra. Corey]: Con el debido respeto, embajadora. Los Constructores señalaron este planeta por algún motivo. ¿Y ves eso? Los escáneres detectan una atmósfera rica en oxígeno y una enorme cantidad de materia orgánica en la superficie.

[Anu, embajadora Idemiana]: Mi pueblo estudió este mundo en el pasado. No encontramos nada importante aquí. Pero adelante, vedlo con vuestros propios ojos.

[Capitán Wayman]: Bueno, no está de más echar un vistazo. ¡Preparad el equipo de exploración!

Lee la **Entrada 627**.

ENTRADA 626

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Usad los drones para llamar su atención y venid aquí!

Descargas de energía y explosiones

[Equipo de exploración, agente 2]: ¿Puedes repetir eso, Uno? Estamos inmovilizados por una descarga constante de [interferencia electrónica] y nuestra cobertura se está desintegrando con cada minuto que pasa. [Explosión] ¡Au!

Cada Tripulante en el Sector 4 tira .

ENTRADA 627

[Equipo de exploración]: Equipo de exploración a Vanguard. Hemos aterrizado. Enlace de datos iniciado.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Estamos recibiendo vuestros datos, equipo de exploración. ¿Cómo fue el aterrizaje?

[Equipo de exploración]: Pues no fue como para tirar cohetes. Y parece que el planeta no nos va a dar ninguna alegría tampoco.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¿Podéis aclarar eso?

[Equipo de exploración]: Toda la superficie está cubierta de guijarros lisos y grises, hasta donde alcanza la vista. El detector no muestra señales de monolitos.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Qué extraño. ¡Los escáneres informaron de una gran abundancia de materia orgánica! Por favor, preparad el equipo y tomad algunas muestras, equipo de exploración.

[Equipo de exploración]: ¡Entendido! Ah, espera. Sí que hay algo. Vemos un largo rastro viscoso, que desaparece en la distancia, no muy lejos de nuestra zona de aterrizaje.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Tened cuidado, equipo de exploración. Un organismo grande no puede existir sin un bioma que lo sustente.

[Equipo de exploración]: También vemos algo de chatarra no muy lejos de la zona de aterrizaje. Parece alienígena. ¿Creéis que algo podría haberse estrellado aquí?



Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Seguir el extraño rastro:** Lee la **Entrada 635**.
- » **Estudiar las rocas del suelo:** Lee la **Entrada 644**.
- » **Ir a la pila de chatarra alienígena:** Lee la **Entrada 752**.

ENTRADA 628

El Tripulante elegido en la Entrada anterior realiza la siguiente prueba de dados. Otros Tripulantes le pueden apoyar como si estuvieran en el mismo Sector. Ignora cualquier efecto de carta o Equipo que haga referencia a algo que no esté presente en la mesa (**por ejemplo**, cartas que te permitan robar Indicios o moverte a otros Sectores). Los dados que uses no estarán disponibles para las siguientes pruebas. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar más pruebas en este Aterrizaje.

 **ASEGURAR LA ESCLUSA**

 = 

	Repón 5 
	Lee la Entrada 637 .
	Lee la Entrada 632 .

ENTRADA 629

Diario de exploración 14/02

No estamos lejos del andamiaje que conduce a un conducto de ventilación, justo en el borde del área de efecto de la anomalía.

Elige una opción:

- » **Ir hacia el pabellón:** A través de los edificios en ruinas y los restos desmoronados se observa un edificio intacto. Nuestros sensores indican que también podría ser el epicentro de la anomalía. Pon a tu Tripulante en el Sector 4.
- » **Seguir el camino más seguro hacia la urbe:** Nuestros exploradores automatizados han hallado un camino donde el efecto de la anomalía parece ser menos pronunciado. Podría llevarnos al centro del emplazamiento urbano. Pon a tu Tripulante en el Sector 7.
- » **Permanecer en este Sector.**

ENTRADA 630

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Preguntarle por el significado de las máscaras:** Lee la **Entrada 695**.
- » **Preguntarle por qué la ciudad está vacía:** Lee la **Entrada 717**.
- » **Marcharse del taller:** Sigue con la partida.

ENTRADA 631

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, ¿nos recibís?

[Comunicaciones, sargento Xiu]: A duras penas, equipo de exploración. Vuestra señal es débil. Parece que estáis varios kilómetros por debajo de la superficie de Edan.

[Equipo de exploración, agente 2]: Lo hemos notado en nuestras propias carnes, llegar aquí ha sido una buena caminata.

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, hemos encontrado una especie de lago subterráneo. Un mar, en realidad. Demasiado grande para medirlo con precisión con nuestros instrumentos.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Equipo de exploración, es imprescindible que recojáis una muestra del líquido y, si podéis, de los microorganismos presentes.

[Equipo de exploración, agente 1]: Recibido, Comunicaciones.

[Equipo de exploración, agente 2]: Atención, creo que acabo de ver algo moverse.

Pon la carta **P395** encima de las cartas de este Sector.

ENTRADA 632

Diario personal, Tripulante 3562

Al principio, la puerta parecía imposible de abrir. Sin embargo, en cuanto se entreabrió un poco, el aire que quedaba fue instantáneamente succionado por la esclusa, zarrandeándose de un lado a otro. Tardé un segundo en recuperar la posición y, para entonces, la nube de criaturas microscópicas ya estaba haciendo presión en el hueco, tratando de colarse en la nave.

Intenté cerrar la escotilla, pero fue como intentar parar un tren con las manos. Finalmente, la escotilla se abrió de golpe, lanzándome contra la pared. Una nube oscura irrumpió en la esclusa, aplastándome contra la pared. Pensaba que era mi fin. Afortunadamente, el mamparo interior aguantó y el equipo consiguió obtener la muestra que necesitaba a través de uno de los tubos del sistema de ventilación. Consumido por una negrura absoluta, aplastado por todos los costados, tuve que esperar lo que me pareció una eternidad mientras trabajaban en las muestras...

El Tripulante que estaba haciendo la prueba de dados tira . Si esto hace que el tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora el resultado.

A continuación, marca una casilla de la **Entrada 925**. Si no era la última casilla marcada, lee la **Entrada 637**.

ENTRADA 633

Diario de excavación THX1138-1

Excavar más hondo resultó fructífero. Nuestro equipo ha encontrado los restos de un transporte personal Expugnador de un tipo desconocido hasta ahora. Este hallazgo es lo más cerca que hemos estado de encontrar un espécimen real de Expugnador. El departamento de xenología ya está señalando varias similitudes con sus cálculos anteriores sobre su composición corporal y revisando sus teorías sobre las otras máquinas que conocíamos.

El transporte quedó casi completamente destrozado durante su aterrizaje forzoso, pero conseguimos recuperar algunas partes. Nuestra teoría provisional es que utiliza algo equivalente a nuestra tecnología de escudos. Fuimos capaces de acoplar generadores para crear un escudo improvisado funcional. Debería proteger a los equipos de campo ante cualquier Expugnador con el que puedan tropezar.

Obtén 1 . Avanza todos los medidores de Tiempo 1 casilla. Sustituye la carta de este Sector por la carta **P312**.

ENTRADA 634

[Piloto]: ... ¡es horrible! Sin embargo, los escudos probablemente aguantarán.

[Comunicaciones]: Tenéis permiso para abortar si las cosas se ponen feas.

[Piloto]: No será necesario.

[IA de la nave de descenso]: Módulo de navegación dañado. Módulo de navegación destruido. Módulo de comunicación dañado.

[Comunicaciones]: [Interferencias]

[Piloto]: Hmm... ¿Cómo ha podido pasar? ¡El escudo sigue en pie!

[IA de la nave de descenso]: Los escáneres confundieron una gota de metal fundido con agua y la dejaron pasar a través de los escudos para conservar energía. Actualizando la descripción de la amenaza...

Este proceso de Aterrizaje será más difícil y largo. Se divide en varios pasos. Para empezar, pon el D10 en el tablero de Nave de descenso. Es el **indicador de Reparación** de la nave de descenso. Ponlo en el valor «0».

Inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador del medidor de Aterrizaje no está en la casilla «Aterrizaje exitoso», vuelve al paso 2; si está ahí, has aterrizado sin problemas: lee la **Entrada 641**.

LLUVIA DE METAL FUNDIDO

	Avería de los giroscopios	Elige una opción: » Nivelar Si es 4 o más, no ocurre nada. De lo contrario , cada Tripulante . » Reparar los giroscopios Cada Tripulante 3 .
	Oportunidad peligrosa	¡Intentar aprovecharla! Si es 5 o más, lee de inmediato la Entrada 641 . De lo contrario , cada Tripulante .
	Rocío de metal fundido	Resistir Cada Tripulante 4 - .
	Compartimento de carga perforado	Resistir Pierde 4 - Suministros. O BIEN Cada Tripulante .

ENTRADA 635

[Equipo de exploración, agente 1]: Nos adentramos en un campo de estructuras colosales. ¿Por qué no las vimos desde la órbita?

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¿Cómo? Según vuestra señal de vídeo, no hay nada. El terreno frente a vosotros es plano.

[Equipo de exploración, agente 1]: El agua está subiendo, filtrándose entre los guijarros. Vanguard, ¿podéis oírnos?

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¿Qué? ¿Cómo...

[Equipo de exploración, agente 1]: Hemos perdido el contacto con la Vanguard, equipo. Estamos solos.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¡Sí que os escucho, chicos!

[Equipo de exploración, agente 1]: Rápido. Salgamos de aquí antes de que nos ahogemos.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: No hay rastro alguno de agua en vuestra señal de vídeo. ¿Me recibís, equipo de exploración? ¡Por favor, responded!

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Ir a las estructuras:** Lee la **Entrada 664**.
- » **Esperar a que el agua os trague a todos:** Lee la **Entrada 667**.
- » **Estudiar las rocas:** Lee la **Entrada 648**.
- » **Volver a la nave de descenso:** Lee la **Entrada 669**.

ENTRADA 636

[Tripulante 234]: Vanguard, por favor, decidme que me escucháis.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¡No responden! Doctora, debemos enviar un equipo de...

[Tripulante 234]: No hará falta, sargento. Te escucho, alto y claro.

[Dra. Corey]: ¡Por fin! ¿Qué hay de los demás?

[Tripulante 234]: Están inconscientes o sufriendo alucinaciones. Necesito fuego de apoyo lo antes posible. ¿Podéis darle a ese capullo enorme de ahí?

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¡Madre mía! Está peligrosamente cerca. Podría alcanzaros la onda expansiva.

[Dra. Corey]: ¿Seguro que queremos destruir a la criatura? No podremos examinar...

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¡Doctora! ¡Estamos hablando de la seguridad de nuestra tripulación!

El Tripulante que tenga el marcador en su carta elige una opción.

- » **Ordenar a la Vanguard que proceda al bombardeo:** Lee la **Entrada 680**.
- » **Intentar despertar a tus camaradas:** Lee la **Entrada 697**.
- » **Intentar luchar a solas contra el bicho gigante:** Lee la **Entrada 558**.

ENTRADA 637

Diario personal, Tripulante 289

Con la muestra a bordo, pudimos estudiar el organismo y aprender más sobre su ciclo de vida. Estas diminutas criaturas tenían orgánulos especializados que convertían

la luz en increíbles cantidades de energía propulsora. Esto, unido a su insignificante masa, les permitía alcanzar aceleraciones superiores a las de nuestras mejores naves de descenso, calculamos que sus velocidades máximas se podrían acercar a 1 C.

Sin embargo, crear y cargar estos increíbles motores celulares requiere ingentes cantidades de energía, y por eso las criaturas necesitaban pasar algún tiempo cerca de la corona solar. Por otro lado, su proceso de reproducción en sí solo podría ocurrir en la nebulosa, rica en compuestos orgánicos. Estos dos hechos habían dado forma a todo su ciclo vital: se acercaban a las estrellas para cargarse, replicaban sus orgánulos y luego volvían a la nebulosa para alimentar y dar a luz a una nueva generación. Lo más importante fue que descubrimos en los microorganismos un catalizador químico que les daba la señal de haber reunido suficiente energía y los impulsaba a volver a la nebulosa. Pensamos que, si lo lográbamos replicar, las criaturas perderían el interés en nuestra nave de descenso o en la *Vanguard*.

Todos los jugadores debaten y eligen a un Tripulante que crean que es el más adecuado para copiar el catalizador orgánico y sintetizarlo en el laboratorio. En caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra. Luego, lee la **Entrada 639**.

ENTRADA 638

Diario de exploración 14/73

El pabellón estaba surcado por líneas de atracción gravitatoria entrecruzadas. Entrar en el centro de la anomalía era una muerte segura. Hemos decidido encontrar la forma de sobreponerse a sus efectos.


Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Seguir la ruta del explorador:** El explorador automatizado, antes de fallar en algún campo de 20 000 G, informó de que existían caminos transitables cerca del centro de la anomalía. Podríamos seguir la trayectoria que grabó. Pon a tu Tripulante en el Sector 6.
- » **Ir por los túneles:** Los sensores muestran un camino a través de los túneles de servicio semicolapsados, donde los campos gravitacionales están casi dentro de los parámetros estándar. Pon a tu Tripulante en el Sector 7.
- » **Permanecer en este Sector.**

ENTRADA 639

El Tripulante elegido en la Entrada anterior realiza la siguiente prueba de dados. Otros Tripulantes le pueden apoyar como si estuvieran en el mismo Sector. Ignora cualquier efecto de carta o Equipo que haga referencia a algo que no esté presente en la mesa (**por ejemplo**, cartas que te permitan robar Indicios o moverte a otros Sectores). Los dados que uses no estarán disponibles para las siguientes pruebas. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar más pruebas en este Aterrizaje.

 **SINTETIZAR EL CATALIZADOR DEL BANCO ESTELAR**

!!! = 

 +  +  + 	Obtén 1  , repón 5
 + 	Lee la Entrada 642 .
Marca una casilla de la Entrada 925 . Si esta no es la última casilla marcada, ve a la Entrada 637 y prueba de nuevo.	

ENTRADA 640

Diario de exploración 14/73-B

Los restos de estos edificios fueron sometidos a temperaturas extremadamente altas, como si alguien hubiese intentado destruir pruebas. Los residuos que quedan son similares a los hallados en encuentros anteriores con los Expugnadores. Una exploración en profundidad de las ruinas nos permitió acceder a recipientes de vidrio intactos semienterrados. Su contenido no se parece a nada que los Expugnadores pudieran haber hecho. ¿Podría tratarse de artefactos de otras culturas?

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P330**.

ENTRADA 641


Audio de la caja negra

[**Navegadora**]: El módulo de navegación está completamente muerto. Intentaré usar escáneres de proximidad y los cúmulos de nubes para orientarme.

[**Piloto**]: Por favor, ponte a ello. También debemos reparar el casco.

[**Navegadora**]: ¿En vuelo? ¿Tenemos tiempo?

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Reparar el blindaje de la nave de descenso:** Los jugadores (como equipo) deben  por cada Tripulante en el equipo de exploración y luego leer la **Entrada 646**.
- » **Ignorar el daño por el momento:** Lee la **Entrada 649**.

ENTRADA 642

Diario personal, Tripulante 289

Nuestro equipo sintetizó el catalizador y lo esparció por el casco. Como habíamos previsto, esos microorganismos amantes de la energía perdieron el interés por la nave de descenso y se alejaron lentamente. No sabíamos por cuánto tiempo funcionaría este truco, así que rápidamente remendamos la nave y nos dirigimos de nuevo a la *Vanguard* con una pequeña muestra de estas criaturas.

De vuelta a bordo, nos enteramos de que la *Vanguard* también había encontrado un monolito de los Constructores flotando en las profundidades de la nebulosa. Al parecer, los Constructores utilizaron este sistema para comprobar si la vida microbiana del espacio podía evolucionar hasta convertirse en seres inteligentes. Hasta ahora no ha ocurrido, pero si les damos a estos microbios un millón de años más, ¿quién sabe?

La Sección de Seguridad no quería permanecer más tiempo en las inmediaciones del banco, así que abandonamos el sistema en cuanto todos nuestros hallazgos estuvieron asegurados.

Obtén 1 .

Obtén el Descubrimiento único 27.

Lee la **Entrada 663**.

ENTRADA 643

El artesano tomó la máscara destrozada de nuestras manos y sus dedos temblaron ligeramente al acariciar la superficie especular fracturada. Inspeccionó el objeto cuidadosamente y luego nos dijo que agradecía que lo hubiéramos traído, ya que pertenecía a uno de sus familiares. Sin embargo, como el Idemiano al que pertenecía estaba muerto, la máscara no debía ser reparada. El artesano nos devolvió el artefacto, pero en lugar de volver al trabajo, se quedó frente a nosotros, con la máscara reflejando nuestras caras de sorpresa. Sentimos que era una oportunidad para insistir con nuestras preguntas...

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

Lee la **Entrada 630**.

ENTRADA 644

Marca la casilla **A** en la **Entrada 915**. A continuación, sigue leyendo:

Tripulante 234, diario personal

En cuanto empezamos a estudiar la superficie del planeta, comprendimos por qué los escaneos orbitales nos habían confundido. Los guijarros que cubrían el suelo no eran verdaderas rocas. Eran suculentas grisáceas parecidas a piedrecillas, muy similares a los lithops de la Tierra. Rápidamente identificamos varias de sus subespecies, los engranajes móviles de un ecosistema tan sencillo que rozaba lo imposible. Aparte de los microorganismos simbióticos, estos lithops parecían ser el único ser vivo de aquel planeta, capaces de nutrirse de su suelo rico en minerales y el tenue sol. Nuestros escaneos eran correctos: el planeta estaba lleno de vida. Y aun así, Anu también tenía razón. No había nada que ver aquí, aparte quizá de ese rastro viscoso que se perdía en la distancia...

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Seguir el extraño rastro:** Lee la **Entrada 635**.
- » **Volver a la Vanguard:** Lee la **Entrada 669**.

ENTRADA 645

Diario personal, Tripulante 289

El casco está crujiendo. Han pasado horas desde que tuvimos nuestro último contacto con la Vanguard... Empezamos a sospechar que la nave tuvo que retirarse a una distancia segura al ver lo que le había ocurrido a nuestra nave de descenso.

Marca una casilla de la **Entrada 925**. Si no era la última casilla marcada, lee la **Entrada 123**.

ENTRADA 646

Audio de la caja negra

[Piloto]: ¡De verdad que me gustaría poder ayudar!

[Voz amortiguada]: Seguro... ¡Maldita sea, me arde la piel!

[Piloto]: ¡Ten mucho cuidado!

[Voz amortiguada]: ¡Llevo un traje completo! Viendo cómo está la situación por ahí, me sorprende que la nave de descenso siga de una pieza.

Aumenta el indicador de Reparación en 3.

Lee la **Entrada 649**.

ENTRADA 647

Diario de exploración 14/58

Casi hemos llegado al pabellón. El majestuoso edificio parece intacto. La fuerte variación de los campos gravitacionales locales restringe el acceso desde esta parte de las ruinas. Tendremos que encontrar la forma de entrar de alguna manera.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Dar la vuelta:** Los análisis indican que el área es un laberinto imposible de cruzar de peligrosos campos G negativos. La única opción sensata es retroceder y volver a una zona bien delimitada cerca del andamiaje. Pon a tu Tripulante en el Sector 2.
- » **Permanecer en este Sector.**

ENTRADA 648

Si la casilla **A** de la **Entrada 915** está marcada, no averigüas nada nuevo: Lee la **Entrada 635**.

De lo contrario, marca la casilla **A** de la **Entrada 915**. A continuación, sigue leyendo:

Tripulante 234, diario personal

En cuanto empezamos a estudiar la superficie del planeta, comprendimos por qué los escaneos orbitales nos habían confundido. Los guijarros que la cubrían por completo no eran verdaderas rocas. Eran suculentas parecidas a piedrecillas, muy similares a los lithops de la Tierra. Rápidamente identificamos varias subespecies, los engranajes móviles de un ecosistema tan sencillo que rozaba lo imposible. Sin embargo, cada vez era más difícil concentrarse en nuestros estudios con todas las cosas extrañas que estaban sucediendo a nuestro alrededor...

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Ir a las estructuras:** Lee la **Entrada 664**.
- » **Esperar a que el agua os trague a todos:** Lee la **Entrada 667**.
- » **Volver a la nave de descenso:** Lee la **Entrada 669**.

ENTRADA 649

Audio de la caja negra

[Piloto]: Estas nubes parecen ominosas. ¿Podemos evitarlas?

[Navegadora]: Pan comido. IA, danos algunos datos sobre ellas.

[IA de la nave de descenso]: Los escáneres detectan actividad nuclear dentro de la nube. Fenómeno desconocido. Recomendación: evitar y señalar para una futura investigación.

[Piloto]: ¿Tal vez deberíamos investigarla nosotros mismos?

[Navegadora]: ¡Ni se te ocurra!

Elige una opción:

- » **Volar hacia las nubes:** Lee la **Entrada 652**.
- » **Evitar las nubes:** Lee la **Entrada 699**.

ENTRADA 651

Diario personal, Tripulante 289

Casi me entristece ser testigo de la eficacia de nuestra plaga sintética. Tan pronto como la liberamos, todo el banco de microorganismos que envolvía nuestra nave de descenso se marchitó y pronto nos rodeaban nubes de materia muerta flotando en calma por el espacio. La enfermedad se extendió más allá, entre los bancos que se acercaban lo suficiente. Unas semanas más tarde, cuando nos preparábamos para abandonar el sistema a bordo de la *ISS Vanguard*, estas oscuras manchas de muerte estaban rodeando la nebulosa orgánica desde varios lados.

Al verlo desde la plataforma de observación, me di cuenta del verdadero coste de haber salvado a nuestro equipo de exploración. El monolito de los Constructores descubierto por nuestros exploradores en la nebulosa indicaba que la vida microbiana del Banco estelar fue creada para demostrar la posibilidad de que vida inteligente pudiera evolucionar en el espacio. Habíamos puesto un violento punto final a este experimento. Muy pronto, la muestra que teníamos en el laboratorio de *Vanguard* se convertiría en el único recuerdo de esta especie única.

Obtén el Descubrimiento único 27.

Lee la **Entrada 663**.

ENTRADA 652

Audio de la caja negra












[IA de la nave de descenso]: Los vientos solares interfieren con los escudos. Contaminación radiológica inminente.

[Navegadora]: ¿Al menos hemos averiguado algo?

[IA de la nave de descenso]: Datos sobre las nubes almacenados en el registrador de datos de vuelo a la espera de ser procesados por las IA científicas. Sin embargo, el análisis inicial no ha dado casi ningún resultado.

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso», descártalo y lee la **Entrada 662**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

NUBES RADIATIVAS

	Explosión nuclear menor	¿Estábamos preparados? Si  es 5 o más , no ocurre nada. De lo contrario , cada Tripulante 6 -  
	Oportunidad	¡Intentar aprovecharla! Si tu  es 6 o más , lee de inmediato la Entrada 662 . De lo contrario , no ocurre nada.
	Avería de los propulsores	Caída en picado Cada Tripulante 4 -  
	Pulso electro-magnético	Elige una opción: » Escudar la cabina Descarta 5 -  cartas de Equipo al azar. » Escudar el cargamento Un Tripulante que elijas sufre una Lesión de Agotamiento .

ENTRADA 660

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, nos hemos topado con una de esas carreteras que vimos desde la órbita.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¿Alguna teoría sobre a dónde lleva, Equipo de exploración?

[Equipo de exploración, agente 2]: Supongo que todas conducen al mismo lugar: el edificio.

[Equipo de exploración, agente 1]: Confirmado, Comunicaciones. Parece que lleva directamente allí.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Recibido, equipo de exploración. Seguid ese camino e informad cuando lleguéis al edificio.

[Equipo de exploración, agente 2]: Sería descortés no aprovechar un camino tan útil.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P406**.

ENTRADA 661

Audiobitácora 14/82

[Equipo de exploración]: Tenemos todo lo que podemos sacar de aquí, vámonos.

[Emisario de los Muertos]: Espero que os hayáis hecho con lo que necesitabais, intrusos; a nuestros-mis amos-supervisores no les hará falta nunca más.

[Equipo de exploración]: Maldita sea, este tipo me pone los pelos de punta.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Salir del pabellón:** Al intentar salir del centro de la anomalía, acabáis yendo en círculos. Tras unas horas de giros aparentemente sin rumbo, conseguís salir. Pon a tu Tripulante en el Sector 4.
- » **Permanecer en este Sector.**

ENTRADA 662

Audio de la caja negra

[IA de la nave de descenso]: Suministro de aire contaminado. Sistema de soporte vital en peligro.


[Piloto]: ¡No puedo estar en todas partes, IA!

[Navegadora]: De hecho no lo estás, ahí sentado en tu cómodo sillón. IA, ¿podemos encargarnos después del aterrizaje?

[IA de la nave de descenso]: Por supuesto. Tenéis un setenta por ciento de posibilidades de sobrevivir ese tiempo.




[Navegadora]: Sigue siendo mejor que echarlo a cara o cruz, ¿no?

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Reparar el soporte vital:** Los jugadores (como equipo) deben  por cada Tripulante en el equipo de exploración y luego leer la **Entrada 678**.
- » **Habrà que aguantar:** Lee la **Entrada 674**.

ENTRADA 663

Cuenta el número de casillas marcadas en la **Entrada 925**.

- Si no hay casillas marcadas, obtén 3 . Luego, todos los Tripulantes de Escalafón 1 y 2 que hayan participado en esta Exploración ascienden de Escalafón.
- Si no hay más de 1 casilla marcada, obtén 2 . Luego, todos los Tripulantes de Escalafón 1 que hayan participado en esta Exploración ascienden de Escalafón.
- Si hay 2 casillas marcadas, obtén 1 .

Retira del juego la carta de Aterrizaje **L7**.

Añade la carta de Situación **S25** (*Infestación del banco estelar*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» y barájalas.

Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.


ENTRADA 664

[Equipo de exploración]: ¡No vamos a conseguirlo, Comunicaciones! Sabemos que hemos perdido la conexión, pero esperamos que este mensaje os llegue tarde o temprano. Seguimos subiendo hacia esas estructuras. Sin embargo, no estamos haciendo ningún progreso.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: La conexión es estable, os escucho.

[Dra. Corey]: ¿Ves las lecturas de sus trajes? Su actividad cerebral es similar a las que experimentamos durante la fase REM del sueño.

[Equipo de exploración]: No estamos escalando... ¡Nos arrastramos por la superficie del planeta!

Cada Tripulante tira . Si algún Tripulante fuera a sufrir una cuarta Lesión, en vez de eso ignora el cuarto dado de Lesión y la carta correspondiente. A continuación, sigue leyendo:

[Equipo de exploración]: Esto es muy raro. Debemos estar sufriendo alucinaciones. Equipo, debemos volver a la nave de descenso. Espera... ¿A dónde se ha ido el mar?

Lee la **Entrada 669**.

ENTRADA 665

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Entendéis algo de esto?

[Equipo de exploración, agente 2]: Más o menos.

Si ignoramos las divagaciones absurdas y la mala poesía, los datos también contienen planos técnicos. En mi opinión, lo que debemos construir no tiene ningún sentido. Pero confío en que Cautiva sepa lo que está haciendo.

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Maldita sea esta criatura!

[Equipo de exploración, agente 2]: ¡Eh, no te pases! Cautiva era una de nosotros no hace mucho tiempo. Y se está esforzando por salvarnos el pellejo.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y elegir al Tripulante que crean más adecuado para construir el marcador subespacial de los Visitantes. En caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra.

Luego, lee la **Entrada 668**.

ENTRADA 666

A B C


- Abre la Planetopedia por las páginas **32** y **33** (*Reunión*).
- Pon la figura de la nave de descenso junto al Sector 1. Pon todas las miniaturas de Tripulantes en este Sector.
- Si la casilla **A** está marcada, pon un marcador en el Sector 3.
- Si la casilla **B** está marcada, pon un marcador en el Sector 3.
- Si la casilla **C** está marcada, pon un marcador en el Sector 2.
- Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 667

[Equipo de exploración]: El líquido debe ser denso. Estamos flotando.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: La conexión es estable, os escucho.

[Dra. Corey]: ¿Ves las lecturas de sus trajes? Su actividad cerebral es similar a las que experimentamos durante la fase REM del sueño.

Cada Tripulante tira . Si algún Tripulante fuera a sufrir una cuarta Lesión, en vez de eso ignora el cuarto dado de Lesión y la carta correspondiente y sigue con la partida. A continuación, sigue leyendo:



[Equipo de exploración]: ¿Dónde está el agua? ¿Por qué nos arrastramos por el suelo? ¿Estamos sufriendo alucinaciones? Creo que deberíamos volver a la nave de descenso ya.

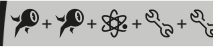


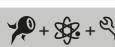
Lee la **Entrada 669**.

ENTRADA 668

El Tripulante elegido en la Entrada anterior realiza la siguiente prueba de dados. Otros Tripulantes le pueden apoyar como si estuvieran en el mismo Sector. Ignora cualquier efecto de carta o Equipo que haga referencia a algo que no esté presente en la mesa (**por ejemplo**, cartas que te permitan robar Indicios o moverte a otros Sectores). Los dados que uses no estarán disponibles para las siguientes pruebas. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar más pruebas en este Aterrizaje.

 **CONSTRUIR EL MARCADOR SUBESPACIAL**

 = 

	Repón 5  , obtén 1 
	Lee la Entrada 672 .
	Marca una casilla de la Entrada 925 . Si quedan casillas por marcar, lee la Entrada 470 .

ENTRADA 669

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Doc... Están yendo en círculos. Deberíamos replantearnos lo de mandar un equipo de evacuación.

[Director jefe de medicina, Dr. Bell]: ¿Seguro que no es un problema de comunicaciones?

[Comunicaciones, sargento Xiu]: No, todo el equipo funciona bien. Es como si hubieran dejado de escucharnos.

[Equipo de exploración]: Vanguard, no sé si recibís esto, pero cuanto más nos acercamos a la nave de descenso, más se aleja... Parece imposible alcanzarla. ¿Sois vosotros? ¿O nos estamos volviendo locos?

[Director jefe de medicina, Dr. Bell]: ¿Escucháis mi voz, equipo de exploración? Estáis sufriendo alucinaciones. ¡Tenéis que espabilar!


Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Sacudir la cabeza para dejar de ver la ilusión:** Lee la [Entrada 671](#).
- » **Respirar profundamente y tratar de calmarse:** Lee la [Entrada 673](#).
- » **Mirar tus propias manos:** Lee la [Entrada 677](#).
- » **Informar de tus problemas a la Vanguard:** Lee la [Entrada 675](#).

ENTRADA 671

Tripulante 234, diario personal

Sacudí la cabeza, tratando de dispersar la neblina de mi cabeza. Sentí el agua salpicándome entre las orejas, los ojos me daban vueltas... No pude reprimir las arcadas mientras el mundo se ponía cabezabajo. Entonces vi a mis amigos, todos de rodillas, luchando dentro de sus propias mentes.

Cada Tripulante tira . Si algún Tripulante fuera a sufrir una cuarta Lesión, en vez de eso ignora el cuarto dado de Lesión y la carta correspondiente. Luego, elige una opción:

- » **Respirar hondo:** Lee la [Entrada 673](#).
- » **Mirar tus propias manos:** Lee la [Entrada 677](#).

ENTRADA 672

Diario personal, Tripulante 289

Cautiva emergió justo al lado del marcador sin previo aviso, asustándonos a todos, pero lo que fue aún más aterrador fue caminar con ella por su túnel subespacial que cruzaba el reino de los Visitantes.

Finalmente, emergimos en la ISS Vanguard. Desde el puente, observamos cómo nuestra nave de descenso era aplastada lentamente por el banco de microorganismos opaco.

La Vanguard desplegó un dron para tomar una muestra desde una distancia segura... Y también encontramos un monolito de los Constructores flotando en las profundidades de la nebulosa. Al parecer, los Constructores utilizaron este sistema para comprobar si la vida microbiana del espacio podía evolucionar hasta convertirse en seres inteligentes. Hasta ahora no ha ocurrido, pero si les damos a estos microbios un millón de años más, ¿quién sabe?

La Sección de Seguridad no quería permanecer más tiempo en las inmediaciones del banco, así que abandonamos el sistema poco después.

Obtén 2 .

Obtén el Descubrimiento único 27.


Abre el Registro de la nave por la página 19 (hoja de bolsillos del Hangar) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).

Lee la [Entrada 663](#).

ENTRADA 673

Tripulante 234, diario personal

No podía parar de aspirar aire. Todo mi cuerpo se hinchó como un globo, sentía la cabeza ligera. Miré hacia abajo: mis pies estaban extremadamente lejos, pero el suelo... ¡estaba flotando! ¡No! ¡Eso era imposible! ¡Necesitaba despejarme la cabeza!

Cada Tripulante tira . Si algún Tripulante fuera a sufrir una cuarta Lesión, en vez de eso ignora el cuarto dado de Lesión y la carta correspondiente. Luego, elige una opción:

- » **Sacudir la cabeza:** Lee la [Entrada 671](#).
- » **Mirar tus propias manos:** Lee la [Entrada 677](#).

ENTRADA 674

Audio de la caja negra

[Navegadora]: La IA dijo que los datos eran insuficientes, y la nave de descenso ya está hecha bastante polvo. ¡Debemos escapar de estas nubes!

[Piloto]: Pero aún podríamos reunir más datos...

[Navegadora]: ¡Déjate de chorradas!

[Piloto]: Vamos bien. ¡El conocimiento vale la pena!

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Seguir volando por las nubes:** Lee la [Entrada 681](#).
- » **Salir de la nube:** Lee la [Entrada 712](#).

ENTRADA 675

[Equipo de exploración, agente 1]: Sargento, decidnos qué deberíamos hacer. ¡Necesitamos ayuda!

[Director jefe de medicina, Dr. Bell]: Sus signos vitales son correctos. Su estado no está inducido por toxinas ni anomalías metabólicas. Supongo que algo les está haciendo alucinar, aunque no sé qué.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¡Equipo de exploración, evacua de inmediato!

[Equipo de exploración, agente 2]: Es inútil. La Vanguard no nos escucha. Tengo miedo.

[Director jefe de medicina, Dr. Bell]: Espero que recordéis vuestro entrenamiento. Un truco psicológico que suele funcionar cuando tienes un mal sueño es mirar...

[Equipo de exploración]: ¡Corred! ¡Tenemos que salir de aquí!

Lee la [Entrada 669](#).

ENTRADA 676

Audiobitácora 14/73-C

[Equipo de exploración 2]: ¿Es eso... el símbolo de la Vanguard?

[Equipo de exploración 1]: Hazte a un lado, debes estar teniendo alucinaciones.

Movimiento

[Equipo de exploración 1]: ¿Cómo puede ser? Ya no importa. Vamos a subir esa cápsula a bordo.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1  y el Descubrimiento único 26.

ENTRADA 677

Tripulante 234, diario personal

Cuando me miré las manos, me encogí del asco. En lugar de mi traje gastado, vi un extraño apéndice quitinoso con dos garras. Abrí y cerré los puños, sintiendo una profunda y preocupante desconexión. No sentía que mis manos fueran esas cosas. Todavía podía pasar el pulgar por encima de mis otros cuatro dedos, a pesar de que lo que veían mis ojos era algo muy diferente.

Y entonces, fue como si mi mente se apagara y se reiniciara. La voz de mi sargento sonó en mi auricular y nunca me había alegrado tanto de oírla.

En ese momento me di cuenta de que mis amigos estaban arrastrándose por el suelo delante de mí, dejando un rastro entre los guijarros grises con los espasmos de sus cuerpos. Sobre ellos se alzaba una criatura monstruosa, un bicho gargantuesco con forma de cerebro y mandíbulas que goteaban un líquido de aspecto enfermizo.

Elige un Tripulante al azar. Pon un marcador en su carta de Tripulante.

El jugador que lo controla elige una opción:

- » **Intentar despertar a tus camaradas:** Lee la [Entrada 697](#).
- » **Intentar luchar a solas contra el bicho gigante:** Lee la [Entrada 558](#).
- » **Pedir a la Vanguard que dispare a la criatura desde la órbita** (requiere la Mejora del puente B10, Cañón vengador):
Lee la [Entrada 636](#).

ENTRADA 678

Audio de la caja negra

[Navegadora]: Cambié el filtro, reparé el módulo del catalizador...

[Piloto]: ¡Genial! Yo no despegué los ojos de tu consola mientras estabas fuera, pero creo que...

[Navegadora]: ¡Izquierda, seis grados, ahora! ¡Arriba, un grado!

...

[Navegadora]: ¡Por poco nos metes en la zona más fuerte de la tormenta! Pero sí, lo has hecho bastante bien a pesar de todo.

Aumenta el indicador de Reparación en 3.

Lee la **Entrada 674**.

ENTRADA 679

Diario de exploración 14/67

Los análisis de la zona muestran muchos restos y múltiples puntos en los que la gravedad es fluctuante. El estudio del túnel que nos condujo aquí reveló picos en el campo gravitacional. La única ruta segura conduce por debajo de enormes piezas de mampostería suspendidas en el aire, hasta el pabellón que se asoma tras las ruinas más cercanas.

Elige una opción:

- » **Tomar la ruta segura:** Pon a tu tripulante en el Sector 4.
- » **Permanecer en este Sector.**


ENTRADA 680

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¡A cubierto, equipo de exploración! Disparando en 3... 2...

[Equipo de exploración, agente 1]: Si me dais, chicos, ¿podría alguien...?

[Comunicaciones, sargento Xiu]: 1... ¡Disparo!

El cañón principal de la Vanguard dispara

Cada Tripulante tira . Si algún Tripulante fuera a sufrir una cuarta Lesión, en vez de eso ignora el cuarto dado de Lesión y la carta correspondiente. Luego, lee la **Entrada 553**.

ENTRADA 681

Audio de la caja negra

[IA de la nave de descenso]: Hemos registrado suficientes datos. Almacenando en el registrador de datos de vuelo.

[Piloto]: ¿Lo veis? Os dije que valía la pena.

[IA de la nave de descenso]: ¡Peligro! Nivel de radiación nuclear en aumento.












[Navegadora]: ¿De verdad valió la pena? ¡Esperad! ¿Lo veis?

[Piloto]: ¿Esta nube oscura?

[Navegadora]: ¡No es una nube! Es un objeto sólido que flota sobre las nubes, ¡mucho más grande que la Vanguard!


1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso», retíralo y lee la **Entrada 685**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

ACTIVIDAD NUCLEAR

	Momento de paz	No ocurre nada
	Turbulencias	¿Nos las esperábamos? Si  es 6 o más, no ocurre nada. De lo contrario, cada Tripulante 5 –  .
	Explosión	Elige una opción: » Maniobrar Cada Tripulante 4 –   . » ¡Escudos arriba! Si  es 4 o más, no ocurre nada. De lo contrario, cada Tripulante sufre una Lesión de Herida.
	Radiación letal	Sobrevivir Si  es 5 o más, cada Tripulante  . De lo contrario, cada Tripulante sufre una Lesión de Agotamiento.

ENTRADA 682

A Obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena*. Pon la carta de PDI **P315** en el Sector 4.

B Obtén 1 . Pon la carta de PDI **P316** en el Sector 4.

ENTRADA 683

Diario de exploración 14/95

La activación del motor gravitacional afectó incluso a esta parte remota del paisaje urbano. El cambio en los campos gravitatorios resultante abrió el camino hacia el pabellón, pero cerró prácticamente cualquier otro pasaje. El túnel que usamos para llegar aquí está de nuevo bloqueado por zonas de alta gravedad.

Elige una opción:

- » **Intentar llegar al pabellón:** Pon a tu tripulante en el Sector 4.
- » **Permanecer en este Sector.**

ENTRADA 684

Informe de incidente 14/02, extracto

Tras trazar las rutas de los enjambres de drones conocidos y los campos de escombros que rodean al objeto, pudimos acercarnos a él silenciosamente y sin demasiadas complicaciones. La exploración previa nos permitió también abrir rápidamente la escotilla que conduce al núcleo interno del Mundonave. Esta vez, nuestra misión empezaba con muy buen pie...

- Si la Planetopedia está abierta por las páginas **29** y **30** (*Mundonave de los Expugnadores – Cascarón exterior*) y no has guardado la partida, hazlo ahora:

Si ya hay una hoja de Registro planetario para tu planeta actual en «Planetas registrados» (bandeja de cartas B), deséchala.

Importante: Debes registrar el *Cascarón exterior* y el *Núcleo interior* del Mundonave de los Expugnadores en diferentes hojas de Registro planetario.

A continuación, coge una hoja de Registro planetario en blanco y rellénala como sigue:

- Escribe el nombre del planeta actual en la parte superior (el del tablero de Planeta).
- Escribe el número de la carta de Aterrizaje que está actualmente en el Escáner planetario.
- Por cada Sector, escribe el número de sus cartas de PDI. Si hay más de una carta de PDI, escribe la que está arriba a la izquierda. Marca si el Sector está Terminado.
- Escribe el número de cada Descubrimiento único que siga en el tablero de Planeta.
- Escribe el nombre y el número de Sector de las Amenazas que sigan en el tablero de Planeta. A continuación, devuelve a la caja todas las cartas de Amenaza del tablero de Planeta y sus figuras correspondientes.
- Pon la hoja de Registro planetario en «Planetas registrados» (bandeja de cartas B).
- Devuelve todas las cartas de PDI del tablero de Planeta a «Puntos de interés» (bandeja de cartas A). Devuelve todas las cartas de Descubrimiento único del tablero de Planeta a «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A).

- Abre la Planetopedia por las páginas **30** y **31** (*Mundonave de los Expugnadores – Núcleo interior*).
- Lee la **Entrada 687**.

ENTRADA 685

Audio de la caja negra

[IA de la nave de descenso]: ¡Sensores caídos!

[Navegadora]: No hagas ni caso. Ya casi estamos.


[Piloto]: ¡No puedes hablar en serio! ¡No puedo aterrizar sin sensores!

[Navegadora]: La nave de descenso ya está bastante maltrecha. Un aterrizaje brusco no va a suponer mucha diferencia.

[Piloto]: Luego tendremos que volver a despegar, ¿sabes?

Obtén 1 Descubrimiento de *Mineral*.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Aterrizar apresuradamente:** Lee la **Entrada 693**.
- » **Reparar los sensores:** Los jugadores (como equipo) deben  por cada Tripulante en el equipo de exploración y luego leer la **Entrada 689**.

ENTRADA 686

Diario de exploración 14/55

Esta zona en las profundidades de la ciudad se caracteriza por campos gravitacionales muy variables. Puede que haya algunos edificios intactos entre ellos.

Elige una opción:

- » **Adentrarse en los campos anómalos:** Los drones de exploración que enviamos por anticipado confirman que es posible acercarse al majestuoso pabellón que se vislumbra en la distancia. Pon a tu Tripulante en el Sector 6.
- » **Permanecer en este Sector.**

ENTRADA 687

Diario de exploración 14/01A

Descendimos por el tortuoso pasillo del conducto hasta el centro del Mundonave. Nuestros gravímetros detectaban cada vez más cambios menores en la atracción gravitatoria cuanto más nos acercábamos al interior de esta nave. Las múltiples capas gruesas de blindaje que vimos en nuestro descenso cortaron nuestro contacto con la Vanguard. Tuvimos que acarrear todo el equipo y los suministros.

Tras un arduo viaje, finalmente bajamos por un andamiaje hasta la megaurbe en ruinas que se extendía dentro de la nave. Investigar todos los lugares que hemos visto desde nuestra posición podría llevar años, pero determinamos que el origen de la anomalía debía estar dentro de la ciudad, en el edificio con aspecto de pabellón, aparentemente intacto. Esto podría significar que había un grupo de monolitos en su interior, pues ya sabíamos que los Expugnadores fueron capaces de reunir muchos de ellos en un mismo lugar.

Llegar a este pabellón se convirtió en nuestro objetivo principal. Nuestros drones exploradores descubrieron caminos de gravedad variable entre nosotros y nuestro destino. Sabíamos que debíamos andarnos con cuidado: un paso fuera del camino podía significar la muerte.

El entorno hostil también nos exigía actuar con rapidez. No podíamos determinar cómo nos afectaría el Mundonave si nos quedábamos allí demasiado tiempo.

Todavía no hemos visto un Expugnador vivo, pero habíamos encontrado numerosas evidencias de que deberían seguir existiendo.

- Pon la carta de Amenaza de la *Brecha gravitatoria* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta. Pon la figura de la *Brecha gravitatoria* en el Sector 5.
- Este mapa usa una mecánica especial para el movimiento en algunos Sectores. Consulta la Condición global y su acción «Continuar».
- Abre el Registro de la nave por la página 24 y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 688

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Estoy tratando de llamar su atención con los drones!

Descargas de energía

[Equipo de exploración, agente 2]: [Zumbido de carga] Lo tengo en el punto de mira. ¡Trágate eso, alimaña alienígena!

*** Explosión***

[Equipo de exploración, agente 1]: Au, ¿te ha dolido?

([🔊]) en la carta de Amenaza de este Sector.

ENTRADA 689

Audio de la caja negra

[Navegadora]: ¡Listo!

[Piloto]: Gracias. Ahora podemos aterrizar con seguridad.

[Navegadora]: En realidad fue una buena idea. Gracias por convencerme.

Aumenta el indicador de Reparación en 3. Si su valor es 9, lee la *Entrada 723*.

De lo contrario, lee la *Entrada 693*.

ENTRADA 690

Sonidos de cortadores de plasma

[Equipo de exploración]: Hemos abierto el cascarón exterior y hemos accedido al núcleo. Por favor, decidnos qué deberíamos hacer, Comunicaciones.

[Comunicaciones]: ¡Buen trabajo, agente uno! Intentad trabajar con sus sistemas. No tenemos la artillería

necesaria para deshacernos del cañón entero, así que tendréis que encontrar la manera de solucionarlo in situ.

[Equipo de exploración]: El funcionamiento interno parece similar al de cualquier otra tecnología Expugnadora que hemos encontrado hasta ahora. Debería ser sencillo manipular sus sistemas de identificación para que nos reconozcan como aliados.

Lee la *Entrada 682*. Marca la casilla A y resuelve su texto.

ENTRADA 691

Diario de exploración 14/91

Las fluctuaciones en la gravedad disminuyeron en esta zona cuando activamos el motor gravitacional. Sin embargo, ya no es posible entrar en el pabellón. Los escombros, que antes colgaban precariamente en el aire, bloquean ahora nuestro camino hacia el interior. Por otro lado, los túneles de servicio que conducen al centro del paisaje urbano vuelven a ser accesibles.

Elige una opción:

- » **Acercarse lo máximo posible al pabellón:** Pon a tu tripulante en el Sector 4.
- » **Usar los túneles de servicio para adentrarse en la urbe:** Pon a tu Tripulante en el Sector 7.
- » **Permanecer en este Sector.**

ENTRADA 692

Informe de incidente 14/02

Buscar la entrada al Mundonave nos llevó bastante tiempo. Adentrarse en lo desconocido sin más preparación y con un suministro cada vez más escaso de provisiones era una misión suicida. Tras una rápida consulta con Comunicaciones, hemos decidido volver a la nave.

Lee la *Entrada 990*.

ENTRADA 693

Audio de la caja negra

[Navegadora]: Aquí hay una zona donde aterrizar con seguridad. Probablemente.

[Piloto]: Está... bien, supongo.

[Navegadora]: Con esta ruina flotante que llevamos, no se me ocurre nada mejor.

[Piloto]: Esto va a ponerse feo.

- Abre la Planetopedia por las páginas 26 y 27 (*Muspelheim*).
- Sustituye el PDI del Sector 1 por la carta P292.
- Pon 1 marcador en el tablero de Nave de descenso por cada punto del indicador de Reparación. A continuación, descarta el indicador de Reparación del tablero de Nave de descenso.
- Ve a la *Entrada 477* y marca la casilla junto a la letra A sin resolver el resto de su texto. Después, abre el Registro de la nave por la página 24 y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 694

- Si esta casilla no está marcada, márcala y mueve el Objetivo secundario O16 (*Derribar al titán*) al sobre «A la espera...».

ENTRADA 695

[Anfitrión Idemiano]: ...

[IA de la Vanguard]: Cuando miras la máscara, te ves a ti mismo. Esto es un recordatorio. En el mundo que llamas realidad no vive nadie más que tú. La realidad es una proyección en tu mente. Todo deformado. Cambiado por ti. Lejos de la verdad.

[Anfitrión Idemiano]: ...

[IA de la Vanguard]: En realidad, todos y cada uno de nosotros estamos solos en este mundo. La máscara nos lo recuerda. También nos recuerda que cuando nos dirigimos a una persona, no le hablamos a ella de verdad. Hablamos con la imagen que hemos creado en nuestra mente. Una imagen distorsionada por nuestras propias preconcepciones sobre la verdad, el bien y el mal.

[Anfitrión Idemiano]: ...

[IA de la Vanguard]: En tu mundo, no has cambiado nada desde la última vez que entraste aquí. En mi mundo, has cambiado. Ahora te veo de forma diferente. Tal vez más cerca de la verdad. Tal vez más lejos. Solo el tiempo lo dirá.

- Si esta casilla no está marcada, márcala y obtén 1 🧠.

Marca la casilla A de la *Entrada 905*, lee su texto y lee la *Entrada 630*.

ENTRADA 696

Zumbido de cortador de plasma

[Equipo de exploración]: Hemos abierto el cascarón exterior y hemos accedido al núcleo. Por favor, decidnos qué deberíamos hacer, Comunicaciones.

[Comunicaciones]: Buen trabajo, agente uno. Intentad trabajar con sus sistemas. No tenemos la artillería necesaria para deshacernos del cañón entero, así que tendréis que encontrar la manera de solucionarlo in situ.


[Equipo de exploración]: El funcionamiento interno parece similar al de cualquier otra tecnología Expugnadora que hemos encontrado hasta ahora. Debería ser sencillo manipular sus sistemas de identificación para que nos reconozcan como aliados.

Lee la **Entrada 682**. Marca la casilla **B** y resuelve su texto.

ENTRADA 697

Tripulante 234, diario personal

Intenté frenéticamente despertar a mis amigos, sacudiéndolos y gritando, mientras la bestia cargaba contra mí. Se empezaron a levantar en el último segundo, a duras penas. Juntos, herimos a la criatura y corrimos por nuestras vidas hacia la nave de descenso que ahora era claramente visible no muy lejos de nosotros.

Cada Tripulante tira . Si algún Tripulante fuera a sufrir una cuarta Lesión, en vez de eso ignora el cuarto dado de Lesión y la carta correspondiente. Marca la casilla **B** en la **Entrada 915**.

Luego, lee la **Entrada 707**.

ENTRADA 698

Informe de incidente 14/03

(...) la misión fue en picado desde ese momento. Despertamos constructos inactivos, cruzamos laberintos de láser, zonas letales... todo estaba empeñado en destruirnos. Logramos evacuar por los pelos... Si alguna vez intentamos aterrizar allí de nuevo, mi consejo sería o bien moverse en el máximo silencio, o bien bombardear todo el lugar desde la órbita.

Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso y descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso. Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 699

Audio de la caja negra

[IA de la nave de descenso]: Viento solar aproximándose.










[Piloto]: Estás de broma, ¿verdad?

[IA de la nave de descenso]: No tengo instalado el módulo de bromas.

[Navegadora]: Muy graciosa, como siempre. Piloto, ¿listo para otra ronda?

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso», retíralo y lee la **Entrada 701**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

ERUPCIÓN SOLAR

	Aumento de la temperatura	Elige una opción: » Exponer el cargamento Pierde 2 Suministros. » Exponer la cabina del piloto Si  es 4 o más , cada Tripulante  De lo contrario , 1 Tripulante que elijas sufre una Lesión de <i>Quemadura</i> .
	Oportunidad	¡Aprovecharla! Si  es 5 o más , lee la Entrada 701 . De lo contrario , no ocurre nada.
	Radiación	Sobrevivir Si  es 4 o más , cada Tripulante   De lo contrario , cada Tripulante sufre una Lesión de <i>Agotamiento</i> .

ENTRADA 700

Informe de incidente 14-06

Cruzar los restos en ruinas de la ciudad de los Expugnadores resultó complicado. La gravedad variable nos obligaba a manejarnos en condiciones extremadamente hostiles. Y ni siquiera nos hemos topado con ningún Expugnador real ni constructos funcionales suyos.

Esta cornucopia de información sin explotar, en mi opinión, justificaría enviar misiones de exploración adicionales, mejor preparadas y abastecidas.

Lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 701

Audio de la caja negra

[IA de la nave de descenso]: Tanque de oxígeno incendiado. Sistema de soporte vital en peligro.


[Piloto]: ¡No puedo estar en todas partes, IA!

[Navegadora]: Y no lo estás. Te pasas el día sentado a los mandos. IA, ¿podemos encargarnos después del aterrizaje?

[IA de la nave de descenso]: Por supuesto. Tenéis un setenta por ciento de posibilidades de sobrevivir ese tiempo.

[Navegadora]: Sigue siendo mejor que echarlo a cara o cruz, ¿no?

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Reparar los conductos de residuos:** Los jugadores (como equipo) deben  por cada Tripulante en el equipo de exploración y luego leer la **Entrada 708**.
- » **Volar con la nave de descenso dañada:** Lee la **Entrada 704**.

ENTRADA 702

[Equipo de exploración, agente 2]: ...y simplemente le damos a este interruptor de aquí y...

Equipo encendiéndose

[Equipo de exploración, agente 2]: ¡Voilà! ¡Funciona!

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Estad atentos, parece que hemos agitado el avispero!

La superficie exterior del Mundonave está ahora bañada con luz roja. Parece que este nodo es suficiente para alimentar los sistemas más básicos.

Si la carta de Condición global **G33** está en el tablero de Planeta, reinicia su medidor de Tiempo.

Si la carta de Condición global **G33** no está en el tablero de Planeta, ponla en el espacio de Condición global.

Si la carta **P318** (*Ventilación térmica*) está en el Sector **6** y la carta **P317** (*Fábrica motorizada*) está en el Sector **5**, no ocurre nada. De lo contrario, pon la carta de PDI **P318** en el Sector **6** y la **P317** en el Sector **5**.

Si el *Guardián Expugnador ya está* en el tablero: Resuelve el **Rayo erradicador** de su carta de Amenaza y retira el marcador del medidor rojo de su carta.

Si el *Guardián Expugnador no está aún* en el tablero: Pon la carta de Amenaza del *Guardián Expugnador* en un espacio de Amenaza y su figura en el Sector **6**.

A continuación, sigue leyendo:

Si hay un PDI **Batería de defensa inactiva** en el Sector **4**, lee la **Entrada 776**.

Si hay un PDI **P315 (Batería de defensa modificada)** en el Sector **4**, lee la **Entrada 779**.

Si hay un PDI **P316 (Batería de defensa reconfigurada)** en el Sector **4**, lee la **Entrada 777**.

ENTRADA 703

Diario de exploración 14/01

Moverse por el núcleo del Mundonave resulta difícil. A menudo pasamos un rato yendo en círculos, solo para descubrir que nuestros relojes internos no se han movido ni un segundo. Todo esto de que el tiempo sea una gran pelota que se bambolea y trastabillea, como dice el Doctor, es desconcertante, por no decir otra cosa.

Si estás en el Sector **2**, lee la **Entrada 629**.

Si estás en el Sector **3**, lee la **Entrada 638**.

Si estás en el Sector **4**, lee la **Entrada 647**.

Si estás en el Sector **5**, lee la **Entrada 661**.

Si estás en el Sector **6**, lee la **Entrada 679**.

Si estás en el Sector **7**, lee la **Entrada 686**.

ENTRADA 704

Audio de la caja negra

[Piloto]: No ha ido tan mal, ¿verdad?

[Navegadora]: ¿Estás loco?

[Piloto]: Tal vez deberíamos sumergirnos en las nubes, investigar...

[Navegadora]: ¡No! ¡Apenas nos mantenemos en el aire!

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Volar hacia las nubes para investigarlas:** Lee la **Entrada 681**.
- » **Evitar las nubes:** Lee la **Entrada 712**.

ENTRADA 705

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, nos acercamos a unos emplazamientos defensivos. Las armas tienen un diseño similar al de las encontradas en el Ojo del vacío. Parece que también están inactivas.

[Comunicaciones]: Entendido, Uno.

Pasos

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, hemos encontrado lo que parece ser el centro de control de la artillería. Intentaremos acceder ahora.

[Comunicaciones]: No agites el avispero, Uno.

[Equipo de exploración, agente 2]: [Murmurando] Sí, eso me ayuda muchísimo.

Cortadores de plasma en funcionamiento

Comprueba si la casilla de la **Entrada 940** está marcada, sin resolver la Entrada.

Si lo está, lee la **Entrada 690**. De lo contrario, lee la **Entrada 696**.

ENTRADA 706

Si estás en el Sector **2**, lee la **Entrada 769**.

Si estás en el Sector **3**, lee la **Entrada 759**.

Si estás en el Sector **4**, lee la **Entrada 774**.

Si estás en el Sector **5**, lee la **Entrada 784**.

Si estás en el Sector **6**, lee la **Entrada 691**.

Si estás en el Sector **7**, lee la **Entrada 683**.

ENTRADA 707

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Vamos, vamos! ¡Cerrad la rampa!

Cierre de mampara

Esclusa presurizándose

[Equipo de exploración, agente 2]: Uf. Las he pasado... canutas. Salgamos de aquí antes de que esta cosa vuelva a por otra ronda.

[IA de la nave de descenso]: Preparando el despegue. Encendiendo el motor principal.

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Date prisa, por favor! ¿Alguien tiene esta cosa a la vista? ¿Qué está haciendo?

[Equipo de exploración, agente 2]: Está en nuestras ocho, ahí como un pasmarote, a simple vista. Como si hubiera perdido el interés de repente. Ni siquiera nos mira. Está mirando... ¿arriba?

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Ves este punto brillante en el cielo? Parece que este bicho está mirando a la Vanguard.

[Equipo de exploración, agente 2]: ¿Creéis que sabe lo que es una nave espacial?

[Equipo de exploración, agente 1]: Me trae sin cuidado. Larguémonos de aquí.

Retira todos los marcadores de las cartas de los Tripulantes (que no sean de Carga).

Lee la **Entrada 748**.

ENTRADA 708

Audio de la caja negra

[Navegadora]: Fuego extinguido. El soporte vital volverá a funcionar en un rato.

[Piloto]: Eso son buenas noticias. Gracias.

[Navegadora]: Espero que aterricemos pronto...

Aumenta el **indicador de Reparación** en **3**.

Lee la **Entrada 704**.

ENTRADA 709

Después de un rato, la energía se va, pero existe la posibilidad de reactivar el nodo; esta podría ser una buena oportunidad para hacer frente a los enemigos o prepararse para una carrera final hasta el conducto de ventilación térmica.

Descarta la carta **G33**.

Descarta la carta de PDI **P318 (Ventilación térmica)** del Sector **6** y la **P317 (Fábrica motorizada)** del Sector **5**.

A continuación:

- Si hay un PDI **P313 (Batería de defensa activa)** en el Sector **4**, lee la **Entrada 767**.
- Si hay un PDI **P314 (Batería de defensa hackeada)** en el Sector **4**, lee la **Entrada 812**.

ENTRADA 710

Tira el D10 y comprueba tu resultado a continuación. Si la casilla no está marcada, márcala y resuelve el texto de al lado. Si la casilla ya está marcada, marca y resuelve la primera casilla no marcada debajo de ella. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

0: ¡Los Expugnadores están tratando de asaltar el puente! Pon una carta **P233 (Asalto de los Expugnadores)** encima de las cartas del Sector **1**.

1-2: Lee la **Entrada 376**.

3: Lee la **Entrada 751**.

4-5: Lee la **Entrada 617**.

6: Lee la **Entrada 820**.

7: Lee la **Entrada 522**.

8: Lee la **Entrada 427**.

9: Lee la **Entrada 447**.

No ocurre nada.

ENTRADA 711

Si la Misión **M182** está revelada, lee la **Entrada 718**.

De lo contrario, sigue leyendo.

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Tenemos heridos! Nos volvemos.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Por supuesto, la seguridad es lo primero. Pero al Capitán no le va a hacer ninguna gracia.

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Que le zurzan! ¡A nosotros tampoco, pero tan solo espero que no haya víctimas!

Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso y descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso. Abre el Registro de la nave por la página **25 (Sal del planeta)** y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 702

Audio de la caja negra

[Navegadora]: Emanaa... paz.

[Piloto]: Tal vez para ti. Yo estoy tratando de evitar estas corrientes traicioneras, y como tenemos todo dañado no está siendo fácil.

[Navegadora]: Puede ser. Sin embargo, sigue siendo una preciosidad.

Cada Tripulante repone 1 .

Lee la **Entrada 714**.

ENTRADA 703

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, hemos llegado a la entrada del edificio.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¿Signos de vida?

[Equipo de exploración, agente 2]: Ninguno. Esto es un pueblo fantasma.

[Equipo de exploración, agente 1]: Sin embargo, es hermoso, Comunicaciones. A su estilo ruinoso y alienígena, claro.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Recibido, equipo de exploración. Os aconsejo que descanséis un poco antes de seguir adelante. No tenemos ni idea de lo profunda que puede ser la estructura.

[Equipo de exploración, agente 2]: No tendrás que decírmelo dos veces.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P407**.

ENTRADA 704

Audio de la caja negra

[Piloto]: Ahora todo está tranquilo. Pero no sé hacia dónde nos dirigimos.

[Navegadora]: Si no me equivoco... ¡Mira a la derecha!

[Piloto]: ¡Madre mía! Es gigantesco. ¿Cómo flota?


[Navegadora]: Ni idea. Pero podemos aterrizar en el...

[IA de la nave de descenso]: ¡Erupción solar detectada! ¡Todos los sensores caídos!

[Navegadora]: ¡Maldita sea! ¿Puedes aterrizar sin ellos?

[Piloto]: ¿Quizá?

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Aterrizar apresuradamente:** Lee la **Entrada 721**.
- » **Reparar los sensores:** Los jugadores (como equipo) deben  por cada Tripulante en el equipo de exploración y luego leer la **Entrada 716**.

ENTRADA 705

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Hemos pasado! Ya veo la superficie.

[IA de la Vanguard]: Tiempo estimado de aterrizaje: T-3.

[Segunda oficial, comandante Dahl]: Vuestra zona de aterrizaje fue seleccionada por nuestros anfitriones. Es una franja de tierra frente al conjunto de estructuras que creemos que es la ciudad central de este planeta.

[Equipo de exploración, agente 2]: Veo la zona de aterrizaje... Está vacía. ¡No hay nadie esperándonos!

[Segunda oficial, comandante Dahl]: Sí. Esperábamos que hubiera algún tipo de comité de bienvenida, o al menos un embajador con quien poder hablar. Parece que por aquí no se hacen las cosas así.

[Equipo de exploración, agente 1]: Genial... Entonces, ¿qué hacemos? ¿Abortar?

[Segunda oficial, comandante Dahl]: ¡Claro que no! Hay que aprovechar al máximo el tiempo en el planeta y buscar cualquier cosa que pueda ayudarnos a entender esta raza, aunque necesitemos más de una misión de campo. Hay tres áreas ahí abajo que parecen ser las más interesantes. Tenemos su ciudad santa, por supuesto, aunque parece abandonada. También hemos detectado una señal muy débil de un monolito de los Constructores procedente de una fosa en el fondo de un mar cercano. Por último, a nuestros xenólogos les encantaría que estudiaseis el hábitat natural de este mundo. Sospechamos que los Idemianos van a estar observando vuestros movimientos atentamente. No lo olvidéis: ¡sois los embajadores de toda nuestra especie! Y no bajéis la guardia. Aunque este es un planeta habitado amistoso y deberíais poder explorarlo con relativa tranquilidad, sigue siendo un hábitat extraño y puede encerrar peligros desconocidos.

Lee la **Entrada 454**.

ENTRADA 706

Audio de la caja negra

[Navegadora]: Listo.

[Piloto]: Gracias. Aterrizar será mucho más fácil ahora.

[Navegadora]: De nada. No quiero que me tengan que despegar del suelo con una cucharilla.

[Piloto]: Bueno, ya nos preocuparemos de despegar después.

[Navegadora]: Qué cachondo.

[Piloto]: ¿Eh?

Aumenta el **indicador de Reparación** en 3. Si su valor es 9, lee la **Entrada 723**.

De lo contrario, lee la **Entrada 721**.

ENTRADA 707

[Anfitrión Idemiano]: ...

[IA de la Vanguard]: «La ciudad no está vacía, porque yo estoy aquí». Aclararé la respuesta, equipo de exploración.




[IA de la Vanguard]: ...

[Anfitrión Idemiano]: ...

[IA de la Vanguard]: Reitera que la ciudad no está vacía. Parece que la mayoría de los Idemianos no viven aquí todo el tiempo, pero esta sigue siendo su capital. Si tenéis la oportunidad de inspeccionar sus casas, podríamos saber más.

Lee la **Entrada 630**.

ENTRADA 708

El Tripulante que debería haber obtenido su cuarta Lesión tira todos sus dados de Lesión. Si saca 1  y 1  O BIEN 2 , el Tripulante muere: retíralo de su funda de Escalafón y devuelve todos sus dados a su Compartimento de Sección y su Equipo a la «Armería». La Exploración planetaria continúa sin el Tripulante.

Si saca otro resultado, sigue con la partida.

Si era el último Tripulante, pon la ficha de Misión fallida junto al Registro de la nave, abre el Registro de la nave por la página **25 (Sal del planeta)** y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 709

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, tenemos algo gordo aquí.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Estamos leyendo más cambios gravitacionales, equipo de exploración. Cuidado con los botones que pulsáis.

[Equipo de exploración, agente 2]: Creo que hemos encontrado EL botón.

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, quienquiera que viviera aquí hace siglos intentó controlar sus mareas y, al hacerlo, acercó demasiado su luna. Edan solía estar cubierto de mares, y lo convirtieron en un planeta desolado y estéril.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Recibido, equipo de exploración. Eso explica por qué los restos de su luna están tan lejos del límite de Roche y se está desintegrando paulatinamente. Podríamos estudiar ese manipulador de mareas más a fondo a bordo de la Vanguard. Es increíble pensar que una raza confinada en un solo planeta haya logrado desarrollar una tecnología de esta potencia.

[Equipo de exploración, agente 1]: Creo que tengo una idea de cómo. ¿Puede alguien ayudarme con esa carcasa?

Sonido de placas de metal moviéndose

[Equipo de exploración, agente 2]: Esperad. ¿Es eso...?

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Nos oís, Vanguard? El edificio está construido alrededor de un monolito. Es un amplificador. Parece que estudiaron el anclaje gravitacional del monolito de los Constructores y aprendieron a manipular de alguna manera este campo para producir ellos mismos fenómenos así.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Tiene sentido. Para una raza tan dependiente del mar, controlar las mareas sería revolucionario.

[Equipo de exploración, agente 1]: Lástima que no terminase bien para ellos...

Descarta la carta de Misión **M181** si está revelada. Ve a la **Entrada 594** y marca la casilla junto a la letra B sin leer la Entrada en sí; si ambas casillas (**A** y **B**) están ahora marcadas, retira del juego la carta de Aterrizaje **L16**.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Lee la **Entrada 55**.

ENTRADA 720

La siguiente lista te ayudará a recrear los mazos de Tutorial después de haberlos usado.

Mazo de Tutorial A

- 1 carta «Este lado arriba» (primera carta)
- 4 cartas de Tripulante
 - Riku Hashimura
 - Amir Zaynab
 - Joppe Ulrich
 - Cho Jae-yong
- 12 cartas de Sección de Tutorial (Resistencia, Plan B, Maniobras dilatorias, Ensayo y error, Tratamiento improvisado, Riesgo calculado, En forma, La suerte de su lado, Carrera, Herramientas de especialista, Refugio de emergencia, Baliza de guía)
- 1 carta de Misión **M01**
- 11 cartas de Punto de interés (**P101, P102, P103, P105, P106, P107, P108, P109, P000, P000, P000**)
- 1 carta de Misión **M02**
- 1 carta de Misión **M03**
- 1 carta de Condición global **G01**
- 1 Proyecto de investigación **R01** (Materiales alienígenas)
- 1 carta «¡Fin del mazo!» (última carta)

Total: 34 cartas estándar

Mazo de Tutorial B

- 1 carta «Este lado arriba» (primera carta)
- 1 carta de Ascenso de escalafón de Tutorial
- 1 carta de Descubrimiento único **1**
- 4 cartas de Lesión de *Solo un rasguño*
- 5 cartas de Evento
- 1 carta «¡Fin del mazo!» (última carta)

Total: 13 cartas pequeñas

ENTRADA 721

Audio de la caja negra

[Navegadora]: Aquí hay una zona donde podríamos aterrizar con seguridad. Probablemente.

[Piloto]: Está... bien, supongo.

[Navegadora]: Con esta ruina flotante que llevamos, no se me ocurre nada mejor.

[Piloto]: Esto va a ponerse feo.

Abre la Planetopedia por las páginas **26** y **27** (*Muspelheim*).

Sustituye el PDI del Sector **1** por la carta **P291**.

Pon **1** marcador en el tablero de Nave de descenso por cada punto del **indicador de Reparación**. A continuación, descarta el **indicador de Reparación** del tablero de Nave de descenso.

Ve a la **Entrada 477** y marca la casilla junto a la letra **A** sin leer la Entrada en sí. Después, abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 722

Abre la Planetopedia por las páginas **26** y **27** (*Muspelheim*).

Sustituye el PDI del Sector **1** por la carta **P291**.

Pon **7** marcadores en el tablero de Nave de descenso.

Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 723

Audio de la caja negra

[Piloto]: ¡Excelente trabajo! ¡La nave de descenso está como recién salida de la fábrica!

[Navegadora]: Sin embargo, el sistema de navegación sigue sin funcionar. Al menos puedo darte nuevas coordenadas para un acercamiento óptimo.

[Piloto]: ¿Puedes indicarme a dónde ir para poder ver el objeto desde arriba?

[Navegadora]: ¡Lo tengo!

[IA de la nave de descenso]: Área con metales raros detectada al este del lugar de aterrizaje.

- Abre la Planetopedia por las páginas **26** y **27** (*Muspelheim*).
- Sustituye el PDI del Sector **6** por la carta **P299**.

- Pon cualquier número de Tripulantes en el Sector **6**.
- Pon **1** marcador en el tablero de Nave de descenso por cada punto del **indicador de Reparación**. A continuación, descarta el **indicador de Reparación** del tablero de Nave de descenso.
- Ve a la **Entrada 477** y marca la casilla junto a la letra **A** sin leer la Entrada en sí. Después, abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 724

- Pon la carta **P240** (*Bodega de carga dañada*) en tu Sector si no está allí ya.
- Si la suma de los **Escalafones** de tus Tripulantes elegidos es **3 o más**, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P240**.
- Por cada Tripulante elegido de la **Sección de Ingeniería**, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P240**.
- Por cada Tripulante elegido que tenga una Capacidad de conversión o en su carta, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P240**.

Si el marcador del medidor verde ha llegado al Resultado: tira 3 dados de Lesión por cada Tripulante elegido. Si sacas 1 y 1 O BIEN 2 el Tripulante muere: ponlo en el espacio de «Bajas» junto al tablero. Una vez terminadas todas las tiradas, pon a los Tripulantes supervivientes en «Tripulantes descansando» (bandeja de cartas B). Luego, lee la **Entrada 732**.

Si el marcador del medidor verde no ha llegado al Resultado: tus Tripulantes elegidos no han alcanzado su objetivo y mueren, ponlos en el espacio de «Bajas» junto al tablero. ¡Habrá que enviar otro equipo para terminar el trabajo! Lee la **Entrada 622**.

ENTRADA 725

[Comunicaciones]: ¡Preparaos para la lluvia! Una gran nube de metal hirviendo se acerca a vuestra zona.

[Piloto]: La nave de descenso aguantará. Probablemente.

[Comunicaciones]: Buena suerte, equipo de exploración.



Si tu nave de descenso tiene al menos 5 y 4 , lee la **Entrada 722**. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador del medidor de Aterrizaje no está en la casilla «Aterrizaje exitoso», vuelve al paso **2**; si está ahí, has aterrizado con éxito: lee la **Entrada 722**.

LLUVIA DE METAL FUNDIDO













	Avería de los giroscopios	Elige una opción: » Nivelar Si es 4 o más , no ocurre nada. De lo contrario , cada Tripulante 2 .
	Oportunidad peligrosa	¡Intentar aprovecharla! Si es 5 o más , avanza 1 vez el marcador del medidor de Aterrizaje. De lo contrario , cada Tripulante 2 .
	Rocío de metal fundido	Resistir Cada Tripulante 5 – .
	Compartimento de carga perforado	Resistir Pierde 5 – Suministros. O BIEN Cada Tripulante 3 .

ENTRADA 726

Si tu nave de descenso tiene al menos 3  y 4 , pon un marcador en la casilla «Aterrizaje exitoso» y ve al paso 4. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador del medidor de Aterrizaje no está en la casilla «Aterrizaje exitoso», vuelve al paso 2; si está ahí, has aterrizado sin problemas:
 - Abre la Planetopedia por las páginas **24** y **25** (*Cábala Idemiana*) si no está abierta ya por esa página.
 - Pon la carta de Amenaza del *Peregrino Idemiano* en el espacio indicado sobre el tablero de Planeta y la figura correspondiente en el Sector 7.
 - Lee la **Entrada 715**.

TORMENTA ELÉCTRICA

	Turbulencia	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » ¡Abrochaos los cinturones! Si  es 3 o más, no ocurre nada. De lo contrario, devuelve 2 cartas de Equipo al azar a la «Armería». » Asegurar la carga Si  es 2 o más, no ocurre nada. De lo contrario, cada Tripulante  .
	Viento de fuerza 10	Resistir Si  es 3 o más , no ocurre nada. De lo contrario , abre el Registro de la nave por la página 19 y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
	Erupciones solares	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » Activar el escudo electromagnético Si  es 3 o más, mueve 1 Modificación que elijas al sobre «A la espera...» y 1 Tripulante que elijas sufre una Lesión de <i>Quemadura</i>. De lo contrario, cada Tripulante sufre una Lesión de <i>Quemadura</i>. » Escondarse en la atmósfera densa Si  es 4 o más, no ocurre nada. De lo contrario, devuelve 2 cartas de Equipo al azar a la «Armería».
	Corriente favorable	Aprovechar la oportunidad Si  es 4 o más , avanza 2 veces el marcador del medidor de Aterrizaje.

ENTRADA 727

«Ahora estábamos en una gruta con un gran cristal que salía del techo. Dos túneles conducían más abajo, en la misma dirección de la que procedía la débil señal del monolito».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Ir por el pasillo izquierdo:** Lee la **Entrada 741**.
- » **Ir por el pasillo derecho:** Lee la **Entrada 763**.

ENTRADA 728

¡La delicada máscara se rompe en tus manos y el artesano te echa del taller! Sustituye la carta de tu Sector por una carta **P001**. Lee la **Entrada 259**.

ENTRADA 729

Bitácora personal, Tripulante 213

El iris concentró el plasma del sol en un chorro sobrecalentado que salió disparado por el pasillo. Las luces de advertencia de nuestros trajes se volvieron locas de inmediato. Ni siquiera la Dra. Corey imaginó que nos enfrentaríamos a temperaturas como estas...

Sustituye el PDI del Sector 1 por la carta **P432** (*Iris enfocado*).

Si la carta **P433** (*Piedra angular invertida*) está en el Sector 2, lee la **Entrada 765**.

De lo contrario, pon la carta **P434** en el Sector 2. Entonces, todos los Tripulantes en los Sectores 1 y 2 tiran .

Pista: ¡El haz choca contra la piedra angular! Si quieres que llegue más lejos, debes hacer algo.

ENTRADA 730

[**Capitán Wayman**]: ¿Me has llamado, doctora?

[**Dra. Corey**]: Estamos casi listos para iniciar el dispositivo, capitán. Por favor, ponte detrás de la línea.

[**Capitán Wayman**]: ¿Estás segura de que no hay peligro? ¿Y si este satélite fuera una trampa?

[**Dra. Corey**]: Poco probable. Como puedes ver, es producto de la misma tecnología que el Ojo del vacío. Usa incluso el mismo mecanismo de camuflaje. Si no lo hubieran dañado unos restos espaciales, nunca lo habríamos encontrado. No comprendemos del todo la tecnología de los Constructores, pero este dispositivo solo contenía una fuente de energía, un conjunto de sensores dirigidos al planeta y la parte que ahora ves delante de ti. Una parte que creemos que era responsable de transmitir las lecturas del planeta a algún otro lugar distante.

[**Capitán Wayman**]: ¿Al Ojo del vacío? ¿Crees que eso es lo que los Constructores usaron para espiarnos?

[**Dra. Corey**]: Es muy posible. Desde que recibimos su mensaje, nos preguntamos cómo pudo el Ojo hacerse con las transmisiones de radio y televisión de la Tierra. Estamos demasiado lejos para que ninguna señal haya llegado aún aquí. Muchos de nosotros especulamos que tenía que haber... un observador. Un dispositivo capaz de espiarnos y retransmitir nuestras transmisiones a velocidad hiperlumínica. Parece que eso es lo que ha encontrado tu equipo de exploración en órbita. Un observador encargado de vigilar el planeta que exploraron.

[**Capitán Wayman**]: Solo hay una forma de saberlo con seguridad, ¿no?

[**Dra. Corey**]: En efecto. Por favor, apártate, capitán. ¿Todo listo, Josh? Encendamos este cacharro.

[**Dr. Frank**]: Encendiendo en 3... 2... 1...

Extraño zumbido

[**Repetidor del Caballero negro**]: [Ininteligible] ¡... qué narices! ¿Está encendido? Llama a [ininteligible]

[**Capitán Wayman**]: ¿Otro mensaje grabado?

[**Dra. Corey**]: No. El repetidor parece estar recibiendo esto en tiempo real. Pero cómo...

[**Repetidor del Caballero negro**]: [Ininteligible] ¿Nos escucháis? ¿Sois vosotros, Vanguard?

[**Capitán Wayman**]: Que me aspen...

Obtén 1 .

Lee la **Entrada 735**.


ENTRADA 731

[**Segunda oficial, comandante Dahl**]: Bien pensado. Si este planeta es realmente su mundo natal, aprender más sobre su entorno natural podría darnos una idea de su evolución. Además, al centrarnos en el entorno natural de este planeta, podemos demostrar a nuestros anfitriones que nuestra misión es de aprendizaje y descubrimiento.


Pon la carta de Misión **M122** (*La cuna*) en el espacio de Misión del lado derecho del tablero de Planeta. Devuelve las demás cartas de Misión no opcionales a «Misiones».

Lee la **Entrada 736**.

ENTRADA 732

- Sustituye la carta **P240** (*Bodega de carga dañada*) de tu Sector por la carta **P002**.
- Obtén 1 .

ENTRADA 733

El Tripulante que realiza esta Acción especial (o cualquier Tripulante que le apoye en el mismo Sector), puede  para imbuir el pedestal con una parte de sus recuerdos y experiencias. Este dado se perderá para siempre. Pon el dado sacrificado en una silueta de la carta de Punto de interés de tu Sector, con cualquier cara hacia arriba. La cara que elijas determinará uno de los iconos de la Acción especial Abrir el cierre en el Sector 9. Si hay 2 iconos en la cara elegida, puedes usar cualquiera de ellos al Abrir el cierre.

Atención: Cualquier efecto que sustituya o tape la carta de Punto de interés también retira el dado. Si se retira, se retira del juego de forma permanente.

ENTRADA 734

«Los trajes crepitaron mientras se ajustaban a la presión cuando empezamos a descender más y más a las profundidades. Aunque no estaba lejos de la orilla, el fondo de la fisura estaba a casi dos kilómetros de profundidad. Y lo más sorprendente es que no se trataba de una formación natural. Nuestros escaneos revelaron que toda la zona fue destruida y se hundió debido a algún arma de destrucción masiva desconocida: las partes destrozadas de estructuras milenarias que sobresalían del acantilado y los fragmentos de ruinas visibles en las rocas volteadas indicaban que esta fue una vez una gran ciudad. Tal vez incluso más importante que la actual capital Idemiana.

Una vez que llegamos al fondo, negro como la pez, nuestras luces revelaron todo un cementerio de viejas máquinas de guerra, ahora el hogar de criaturas de las profundidades. Una horrible batalla tuvo lugar aquí en un pasado remoto, y en su centro se alzaba el monolito por el que lucharon esos dos bandos. Nuestros xenolingüistas se pusieron de inmediato a descifrar el símbolo clave de este monolito. Basándose en sus descubrimientos de los monolitos anteriores, nos notificaron que el símbolo probablemente significaba "Verdad".

Al parecer, hasta que los Idemianos aprendieron que no existía una verdad objetiva, primero emprendieron guerras que casi destrozaron el planeta, pensando que sus creadores querían que siguieran una única verdad pero sin poder ponerse de acuerdo en cuál debía ser».

Si la carta de Misión **M121** está revelada, descártala. Marca la casilla **B** en la **Entrada 905**.

Marca esta casilla si no lo está ya y resuelve su texto. Si ya estaba marcada, sigue con la partida.

Lee la **Entrada 55**.

ENTRADA 735

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-629

Nunca antes había visto tanta alegría tornarse en desesperación en tan poco tiempo.

Nos sorprendimos y nos alegramos mucho cuando la Tierra respondió al otro lado de la línea. Nuestros viajes nos habían llevado cada vez más lejos de casa y las comunicaciones desde nuestro planeta natal no llegaban a nosotros.

Afortunadamente, la sonda hiperluz que habíamos enviado a la Tierra tras nuestros hallazgos preliminares en el Ojo del vacío había encontrado el camino de vuelta. Cuando vieron el mensaje de los Constructores, los principales científicos de la Tierra llegaron a la misma conclusión que nosotros. Se dieron cuenta de que algo tenía que haber estado espiando a la Tierra, interceptando sus transmisiones y retransmitiéndolas al Ojo, haciendo posible que este se comunicara con nosotros una vez que llegáramos.

Recorrieron cada centímetro del sistema solar y finalmente localizaron su propio Caballero negro, justo en la órbita de la Tierra. Lo desmontaron, lo estudiaron y rápidamente descubrieron su elemento más desconcertante: un repetidor de entrelazamiento cuántico que permitía una comunicación casi instantánea. Cuando encendimos nuestro repetidor, el suyo ya estaba funcionando, esperando, rastreando cualquier señal.

Ahora teníamos una forma de comunicarnos con nuestro mundo de origen al instante.

No podía mantener esto en secreto. Cuando terminamos las reuniones de alto nivel y las sesiones informativas con los ejecutivos de la Iniciativa Vanguard en la Tierra, concedí a cada uno de los tripulantes de la ISS una hora de conexión para hablar con sus familias y allegados, si así lo deseaban. Nuestra misión ya no tiene fecha de finalización. Debíamos seguir explorando hasta saberlo todo sobre los Constructores, sus monolitos y su mensaje. Esto significaba que los que aún albergábamos la esperanza de ver alguna vez a nuestras

familias, la perdimos. La posibilidad de volver a hablar con nuestros seres queridos fue un regalo del cielo.

Entre reencuentros y despedidas llenas de lágrimas, recibí una llamada urgente de la oficina de la Iniciativa Vanguard. Alto secreto. Solo yo y los jefes de sección nos quedamos en el puente. Nuestros informes sobre la destrucción del planeta Pelúcido les habían aterrorizado. Algo malo le pasaba al núcleo de la Tierra. Una estructura estaba creciendo en las profundidades de nuestro planeta, extrañamente similar a la que había condenado a Pelúcido. La Tierra iba a sufrir el mismo destino: destripada desde dentro por una formación cristalina. Solo la Vanguard podía averiguar qué era y cómo detenerla.

De alguna manera, la noticia llegó rápidamente a oídos de la tripulación. No sé si es bueno o malo. Ahora, todos compartimos la misma sombría determinación. Nuestra misión se ha convertido en una carrera contra el tiempo. La única oportunidad que tenemos de salvar nuestro planeta es acceder al legado del que hablaban los Constructores o reunir conocimientos que nos ayuden a frenar el cristal antes de que sea demasiado tarde...

Tenemos que intensificar nuestra búsqueda y descubrir muchos más monolitos lo antes posible. Ya he ordenado a nuestros ingenieros que instalen un nuevo detector, sintonizado con la señal única de los monolitos. Sin embargo, esto llevará tiempo. Mientras tanto, deberíamos explorar un poco más.

- Coge la Mejora del puente **B03** (*Matriz de detección de largo alcance*) y ponla en el sobre «A la espera...».
- Añade la carta de Situación **S16** (*Asuntos pendientes*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.

Importante: Tu nueva Mejora del puente estará disponible durante la próxima Gestión de la nave; una vez que la instales, también recibirás tu nuevo Objetivo de Campaña.

Pista: Si no has completado al menos un par de proyectos de Investigación y Producción, considera la posibilidad de utilizar las instalaciones Laboratorio de investigación y Centro de producción un poco más antes de avanzar en la Campaña.

ENTRADA 736

Si la carta de Misión **M123** está revelada, abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria». De lo contrario, sigue leyendo:

Extracto del libro Ya no estamos solos: La historia del primer contacto

En cuanto se abrió la puerta de la nave de descenso, nuestros visores solares pasaron directamente a su ajuste más oscuro, dejándonos ciegos por un momento. Dos soles se alzaban en el cielo, abrasando esta extraña tierra con olas de calor. Nos dispersamos por la zona de aterrizaje, realizando las comprobaciones habituales; la ciudad Idemiana se vislumbraba en la distancia como un montón de bloques colocados al azar.

Al cabo de un momento, una figura solitaria apareció en el horizonte; su silueta temblaba por el efecto del aire sobrecalentado. Un Idemiano se encaminaba hacia nosotros con algo cegadoramente brillante en las manos.

Una vez que la criatura estuvo lo bastante cerca, nos dimos cuenta de que sostenía una gran bandeja dorada con pequeños montones de materia ardiente que humeaban fuertemente, y otro central más grande de un polvo blanco.

El rostro enmascarado de la criatura reflejaba nuestras propias caras de sorpresa. Incluyó la cabeza y extendió la bandeja dorada hacia nosotros. Nos miraba expectante, como si esperase que supiéramos qué hacer.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Catar el polvo:** Lee la **Entrada 4**.
- » **Extinguir el incienso:** Lee la **Entrada 67**.
- » **Espolvorear el polvo sobre vuestras cabezas:** Lee la **Entrada 109**.
- » **Coger la bandeja y darle a la criatura otra cosa a cambio:** Lee la **Entrada 168**.
- » **Rechazar la bandeja:** Lee la **Entrada 259**.

ENTRADA 737

- Devuelve todos los dados de Sección a los Compartimentos de Sección correspondientes.
- Devuelve todas las cartas de Equipo a la «Armería».
- Retira del juego todas las cartas de Tripulante que haya en los tableros de Tripulación y devuelvelo sus fundas de Escalafón a los Compartimentos de Sección correspondientes.
- Devuelve todas las cartas de Sección a los Compartimentos de Sección correspondientes.
- Devuelve todas las cartas del tablero de Planeta, incluidas las de Amenaza, a las bandejas de cartas correspondientes.
- Mueve todos los Descubrimientos únicos obtenidos del tablero de Nave de descenso a los espacios correspondientes de la hoja de bolsillos del Registro de la nave (página 30). Descarta todos los demás Descubrimientos encontrados.
- Retira todas las miniaturas de los Tripulantes, las figuras de Amenaza y Nave de descenso, las fichas y los marcadores del tablero de Planeta.
- Lee la **Entrada 580** para iniciar un nuevo aterrizaje.

ENTRADA 738

Diario de exploración 14/99-2

Acceder a la información contenida en los monolitos no fue tarea fácil. Una vez arrancados de sus anclajes gravitatorios y sometidos por el motor gravitatorio, los artefactos estaban, a falta de una descripción mejor, entrando y saliendo de la existencia. En la Sección de Ciencia ya abundan las teorías sobre cómo los Expugnadores se las arreglaron para transportar tantos de ellos y almacenarlos en el mismo lugar.

- Marca esta casilla y lee la **Entrada 789**. Si esta casilla ya estaba marcada, lee la **Entrada 784**.

ENTRADA 739

[Segunda oficial, comandante Dahl]: Ya sabéis lo que hay que hacer, equipo de exploración. La *ISS Vanguard* sigue flotando en la órbita de este mundo, demasiado dañada para alcanzar otras coordenadas. Mirad, no puedo enfatizar esto lo suficiente, NECESITAMOS la ayuda de los Idemianos. Haced todo lo que esté en vuestras manos para conseguirla.

[IA de la Vanguard]: Acercándose a la atmósfera superior. Tiempo estimado de aterrizaje: T-10.

- Abre la Planetopedia por las páginas 24 y 25 (*Cábala Idemiana*).
- Pon la carta de Misión opcional **M123** en el espacio de Misión opcional del lado derecho del tablero de Planeta si no está ya ahí.
- Lee la **Entrada 726**.

ENTRADA 740

Audiobitácora de la *ISS Vanguard*, extracto 14/54

[Equipo de exploración, agente 1]: [Interferencias] efectos desconocidos de la anomalía gravitacional.

El principal síntoma son las náuseas, que afectan incluso a los agentes más experimentados en entornos de gravedad cero. Nos preocupa que la anomalía pueda afectar al propio paso del tiempo en esta zona. *Vanguard*, decidnos qué deberíamos hacer.

[Comunicaciones]: Estad atentos, equipo de exploración. Si notáis algo más fuera de lo normal, avisad.

[Equipo de exploración, agente 1]: Repetid, *Vanguard*, os estamos perdiendo [interferencias]... Maldición, los hemos perdido de nuevo.

[Equipo de exploración, agente 2]: Estamos solos, vámonos.

ENTRADA 741


¡Callejón sin salida! Lee la **Entrada 727**.

ENTRADA 742

Bitácora personal, Tripulante 213

Intentamos analizar el iris. A pesar de su tamaño, estaba fabricado con precisión atómica, compuesto por pétalos gigantes que se entrelazaban de forma que no dejaban pasar ni un solo átomo. Era difícil determinar su grosor. Cualquier escaneo de la zona de detrás del iris volvía nuestros sensores locos; fuera lo que fuera, tenía incluso más energía que el sol sobre nuestras cabezas.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Seguir abriendo el iris:** Sustituye el PDI de tu Sector por la carta **P431**.
- » **Abortar:** Repón 1  y reinicia todos los medidores de tu Sector.



ENTRADA 743

Audiobitácora de la *ISS Vanguard*, extracto 14/64

[Equipo de exploración, agente 1]: [Tos] más efectos de la anomalía gravitacional. Los síntomas actuales son falta de aliento y agotamiento acelerado.

[Comunicaciones]: [Interferencias] informad.

[Equipo de exploración, agente 2]: Repetid, *Vanguard*. Os estamos perdiendo [interferencias]... Maldita sea, se han ido de nuevo. No podemos quedarnos aquí mucho más tiempo, ¡este lugar nos está matando!

Cada Tripulante + o sufre una Lesión de Agotamiento.

ENTRADA 744

«Nos encontramos en una gran caverna, junto a la antigua máquina de guerra cubierta de lapas. Había una criatura luminiscente atrapada en el callejón sin salida del túnel de la izquierda, así que solo podíamos seguir por la derecha».

Lee la **Entrada 792**.


ENTRADA 745

Memorias de Muspelheim, parte 1

Los habitantes de los planetas interiores, perdidos y engullidos por el fuego de la estrella del sistema, tuvieron un final cruel. Hace años, construyeron un arca y pusieron rumbo a algún lugar seguro lejos de su estrella en expansión. Sin embargo, justo cuando brillaba este rayo de esperanza y su colosal nave se alejaba de su abrasador hogar, la naturaleza turbulenta de su sol se hizo patente. Los complejos cálculos que deberían haber lanzado el arca hacia el espacio exterior usando la órbita del gigante gaseoso como catapulta gravitatoria no habían tenido en cuenta un repentino estallido de plasma sobrecalentado que puso fin prematuramente a su huida.

Obtén 1 .

Si el Descubrimiento único **20** NO está en el espacio de Descubrimientos o en el tablero de Nave de descenso:

- Descarta 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena* o pierde 1 . Obtén el Descubrimiento único **20**. Ponlo de inmediato en el espacio correspondiente y lee su Entrada.

ENTRADA 746

ALTO SECRETO

Proyecto Visitante, observaciones preliminares

Esos seres, los Visitantes como hemos decidido llamarlos por ahora, decidieron intervenir por alguna razón. Los que estábamos junto al núcleo cuando llegaron afirmamos que no estaban interesados en ayudar a la *Vanguard*, sino en defender el núcleo alienígena que le sirve como motor. Un análisis comparativo de su tecnología y sus símbolos contrastados con las antiguas imágenes de la nave estrellada encontrada en la Tierra nos llevó a una inequívoca y sorprendente conclusión: son los creadores del núcleo de nuestra nave e intervinieron para defender su creación.

Después de varias discusiones acaloradas, el capitán Wayman decidió restringir todo conocimiento sobre los Visitantes estrictamente a quienes necesiten saberlo para desempeñar sus funciones. Estoy de acuerdo en que a la mayoría de los tripulantes podría resultarles inquietante saber que el núcleo de la *Vanguard* puede usarse como portal.

Por ahora, tenemos pocos datos. Los Visitantes parecen capaces de recorrer largas distancias en un instante. Podrían haber visitado muchos mundos del mapa de los Constructores antes que nosotros (incluida la Tierra) y, por tanto, tener acceso al conocimiento que buscamos. Quién sabe, ¿tal vez ya hayan resuelto el enigma de los Constructores?

A pesar de nuestra falta de información, debemos investigarlos, empezando por una de sus extremidades que encontramos en la sala del motor. El siguiente informe, más detallado, estará listo en tres días.


Obtén 1 .

ENTRADA 747

Memorias de Muspelheim, parte 2

El arca, al intentar utilizar el gigante gaseoso como catapulta gravitatoria, quedó atrapada por su atracción, ¿o quizás fue dañada por unos restos como los que obligaron a nuestro equipo de exploración a precipitarse bruscamente a ese mundo infernal? El caso es que fue descendiendo lenta pero inexorablemente hacia la densa atmósfera abrasadora. Tuvieron que luchar contra la implacable atracción del sol, el creciente calor y la radiación en las entrañas de su nave. De alguna manera, consiguieron resistir los daños y activaron diversos escudos protectores, pero todo fue en vano: la nave perdió demasiada altitud y velocidad como para poder alzar el vuelo de nuevo. Quienes pudieran seguir vivos en las cubiertas del arca (o mejor dicho, en lo que era un horrible ataúd abrasado flotando en las puertas del infierno) no pudieron hacer otra cosa que contemplar fugazmente cómo se precipitaban a su inevitable muerte.

Si el Descubrimiento único **21** NO está en el espacio de Descubrimientos o en el tablero de Nave de descenso:

- Descarta 1 Descubrimiento de *Espécimen vivo* o pierde 1  (si no tienes ni una cosa ni otra, no pierdes nada). Obtén el Descubrimiento único **21**. Ponlo de inmediato en el espacio correspondiente y lee su Entrada.

ENTRADA 748

Tripulante 234, diario personal

Pensaba que era mi fin. Pronto estuvimos de nuevo en la *ISS Vanguard*, con nuestros oídos recibiendo como quien escuchaba una canción celestial los repetitivos sonidos habituales asociados a todo abordaje. El aterrizaje en el hangar. El familiar timbre cuando la IA de la *Vanguard* retomó el control de los sistemas de la nave. Los escaneos preliminares. La descontaminación. Otro escaneo.

No mucho más tarde estábamos quitándonos los trajes en enfermería, justo cuando la *Vanguard* realizaba una maniobra de asistencia gravitatoria alrededor del planeta. El personal médico quería que nos quedásemos allí un poco más, para asegurarse de que las alucinaciones que habíamos sufrido en tierra no tuvieran efectos duraderos. Me pareció bien. Lo único que quería era dormir a pierna suelta y los habitáculos de la enfermería tenían las camas más cómodas de toda la nave...

Me despertó el estruendo de una alerta. La cabeza me daba vueltas y me sentía rara. Fue entonces cuando las palabras de la alerta empezaron a tomar forma lentamente en mi cabeza. «¡Enemigo en la nave!» Esperaba no tener que volver a escuchar eso...

El resto del equipo y yo salimos de nuestras literas de la enfermería y corrimos hacia la explanada principal. Lo primero que vi allí fue un guardia de seguridad, arrastrándose por el suelo como un gusano. Luego, otro más. Una risa maníaca llenó la nave. ¡No podía ser real! ¡Tenía que ser otra alucinación! Seguimos caminando, empezando a dudar poco a poco de nuestros sentidos. Entonces, en la explanada principal, nos topamos con él: otro bicho con forma de cerebro devorando lentamente a uno de nuestros marines. Era más pequeño que el que habíamos dejado en el planeta, pero mucho más sano y vigoroso. Miré a mi alrededor en busca de ayuda, pero todos los humanos que alcancé a ver aparte de mí y del resto de nuestro equipo de exploración estaban perdidos en sus propias alucinaciones. Ya sea por el encuentro anterior con este monstruo o por algo que nos pusieron en la enfermería, fuimos los únicos a los que no afectó la alucinación.

Un escalofrío me recorrió la espalda al darme cuenta de que la criatura se acercaba a las cámaras criogénicas. Si no lográbamos contener la amenaza, podría extender su control a los miles de tripulantes de la *Vanguard* que aún dormían en los tanques. Con el equipo de seguridad incapacitado, nos tocaba a nosotros ponernos a los mandos de todos los sistemas de defensa posibles y cerrar los mamparos en el camino de la criatura.

- Abre la Planetopedia por las páginas **20** y **21** (*ISS Vanguard*).
- Devuelve todas las cartas de Equipo de la nave de descenso a la «Armería».
- Pon todas las Modificaciones del tablero de Nave de descenso en el sobre «A la espera...».
- Devuelve la carta de Ascenso de escalafón a «Ascensos de escalafón» (bandeja de cartas A).

- Retira el marcador de Suministros.
- El tablero de Nave de descenso debería estar ahora vacío; devuélvelo a la caja.
- Baraja el mazo de Eventos y ponlo a la izquierda del tablero de Planeta. Si no está ya allí, cógelo de la bandeja de cartas A.
- Pon **P000** en los Sectores **2**, **3**, **4** y **7**.
- Pon el Descubrimiento único **28** en el espacio de Descubrimiento único.
- Pon la carta de Misión **M210** en el espacio de Ventaja del enemigo.
- Pon la carta de Condición global **G35** en el espacio de «*ISS Vanguard*» en la esquina superior izquierda, de manera que cubra la **Entrada de Evacuación 876**. La nueva **Entrada de Evacuación 578** está en la carta **G35**.
- Pon la carta de Condición global **G36** en el espacio de Condiciones globales. Durante esta Exploración planetaria hay 2 Condiciones globales activas, pero solo 1 regla para Viajar (la de la Condición **G36**).
- Pon el marcador del medidor de Suministros del tablero de Planeta en la casilla 3.
- Pon la carta de Amenaza del *Magnacerebro* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Magnacerebro* en el Sector **1**.
- Pon a todos los Tripulantes en el Sector **3**.
- Todos los Tripulantes reponen 2 de sus dados.
- Cada Tripulante roba cartas de Sección hasta el límite que indique su tablero de Tripulación.
- Pon la bolsa de Indicios junto al tablero de Planeta. Asegúrate de que contiene 20 fichas de Indicio.
- Baraja los 5 mazos de Descubrimiento por separado y ponlos por encima del tablero de Planeta. Si no están ya allí, cógelos de la bandeja de cartas A.
- Cada Tripulante pone una ficha de Turno en su tablero de Tripulación, con el lado de «Turno disponible» bocarriba.
- El jugador de la Sección de Reconocimiento elige qué Tripulante recibe la ficha de Jugador inicial.

Aviso: Lee la Acción especial de **G35**. Te será útil durante esta Exploración planetaria.

Si el *Magnacerebro* alcanza el Sector **6** o si tienes que Evacuar, ¡las Dependencias de la tripulación quedarán contaminadas!

ENTRADA 749

Memorias de Muspelheim, parte 3

Es imposible determinar cuántos de ellos permanecieron en su arca moribunda y por cuánto tiempo. Tampoco podemos saber lo que sintieron al ver su mundo morir abrasado.

Desconocemos cuántos sobrevivieron y durante cuánto tiempo, pero con el tiempo, todos murieron, dejando atrás un cementerio formado por sus esperanzas y decenas de cuerpos desecados. ¿Consiguieron hallar la paz y consuelo entre los que aguantaron hasta el final? ¿Una débil luz de esperanza dentro de un infierno que, finalmente, los consumió a todos? Fueran cuales fueran sus últimos pensamientos, al menos intentaron salvar sus conocimientos. La última parte de la piedra tenía codificada algo así como una enciclopedia de su saber, incluida una detallada sección sobre una criatura alienígena que una vez aterrizó en su mundo: una máquina de guerra Expugnadora automatizada que lograron neutralizar y estudiar cuidadosamente.

Lee la **Entrada 752**.

ENTRADA 750

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-212

Por lo visto, el destino final de nuestro viaje resultó ser solo el comienzo.

La gigantesca esfera negra suspendida en el vacío donde indicaban las Coordenadas divinas no contenía las respuestas que buscábamos, sino tan solo un misterioso mensaje y una lista de otros innumerables mundos. Ahora, partimos a explorar uno de ellos, preguntándonos cuál será el verdadero propósito de los misteriosos Constructores del Ojo del vacío.

Nuestra misión está a punto de ser mucho más larga y peligrosa de lo que podríamos haber imaginado en la Tierra. Por supuesto, no a todos les gusta la idea de prolongar nuestra misión. Muchos ya piensan en el hogar que ahora queda a unos cincuenta años luz...


Abre el Registro de la nave por la página **2** (*Puente*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 751

Informe de incidente 54

El pasillo en el que entramos estaba vacío, aparte de un par de cuerpos sin protecciones, ligeramente armados y cubiertos de sangre. Cuando pasamos junto a ellos, una de estas pobres almas extendió su mano temblorosa en nuestra dirección. Era Nahy, el oficial de Comunicaciones del puente. Un gran tipo, muy querido por los equipos de exploración. Y ahora estaba ahí, temblando como un niño, solo y aterrado. Por el aspecto de su herida, supe al instante que no iba a durar mucho. Él también lo sabía...

Elige una opción:

- » **Quedarte con Nahy e intentar darle algo de consuelo:**
 y marca la casilla **A** de la **Entrada 935**.
- » **Dejar que Nahy muera solo en el campo de batalla:** Sigue con la partida.

ENTRADA 752

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 757**.

Lee la **Entrada 788**.

ENTRADA 753

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Este mecanismo no se mueve. Intentaré acceder al panel de control.

[**Comunicaciones**]: Entendido, pero ten cuidado.

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Abriendo la carcasa... yyy está roto. Algo se ha caído. Una ayuda, Comunicaciones. Os subo una foto.

[**Comunicaciones**]: Se parece a esos antiguos tubos neumáticos de la Tierra.

[**Equipo de exploración, agente 1**]: ¡Hala! Pues me lo traigo para los xenarqueólogos. Por otro lado, parece que este cacharro necesita una fuente de energía. ¿Tenéis algo en los escáneres?

[**Comunicaciones**]: Los escáneres muestran débiles señales de energía en las ruinas a vuestra izquierda. Intentad mirar por allí.

Obtén el Descubrimiento único **22**.

ENTRADA 754

Informe de incidente - Apéndice médico

La exposición prolongada al efecto de la anomalía en el Mondonave de los Expugnadores causó graves daños en los órganos internos de los tripulantes en cuestión. El equipo médico que trabaja en sus casos estima que su edad celular es de al menos 10 años más de lo que debería. Podríamos perder pronto a algunos miembros de ese equipo.

Nuestro consejo es que la próxima vez que exploremos entornos tan extremos, utilicemos drones en su lugar.

Cada Tripulante sufre una Lesión de *Herida*, hasta un límite de 3 Lesiones.

Lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 755

[**Segunda oficial, comandante Dahl**]: Escuchad atentamente, equipo de exploración. El capitán sigue luchando por su vida, así que me corresponde a mí subrayar lo importante que es vuestra misión. La *Vanguard* nos ha traído a este sistema sanos y salvos a duras penas. Durante el ataque de los Expugnadores, la mayoría de nuestras reservas de agua y oxígeno fueron destruidas. Tenemos importantes daños en el casco y solo el 7 % de los paneles solares están operativos. En breve seremos incapaces de continuar nuestra misión si no conseguimos la ayuda de los habitantes de este planeta, y hasta ahora obtenerla está resultando complejo. Nuestros xenolingüistas hicieron un trabajo admirable descifrando los fundamentos de su lengua en solo un par de semanas. Gracias a sus esfuerzos, la IA de la nave será vuestra intérprete para esta misión.

[**IA de la Vanguard**]: Siempre es un placer ayudar.

[**Segunda oficial, comandante Dahl**]: Ya hemos hecho varios contactos, cada uno con un representante diferente de su especie. Sin embargo, todavía no sabemos quiénes son sus líderes, ni con quién debemos hablar para pedir ayuda

o cerrar algún tipo de trato. Solo hemos averiguado que este planeta es uno de sus «Mundos templo» especialmente protegidos, y hemos obtenido permiso para que una nave pequeña aterrice. Los jefes de sección os han elegido para esta tarea. Espero que fuera la elección correcta.

[**IA de la Vanguard**]: Acercándose a la atmósfera superior. Tiempo estimado de aterrizaje: T-10.

[**Segunda oficial, comandante Dahl**]: Ah, y una cosa más... La mayoría de nuestras naves de descenso quedaron dañadas en las refriegas. La que os transporta ahora aún requiere reparaciones extensas. Por favor, tratadla con delicadeza. Los dos soles de este sistema provocan fuertes turbulencias y vientos huracanados en la capa superior de la atmósfera. ¡Cuidaos!

Lee la **Entrada 726**.

ENTRADA 756

¡No has logrado rechazar a los invasores de la *ISS Vanguard*! Como resultado, la nave ha sufrido daños catastróficos y muchos Tripulantes han muerto.

- Descarta la carta de Misión **M102**, si está revelada.
- Pon la ficha de Misión fallida en la mesa. Devuelve todas las cartas de «Descubrimientos encontrados» a sus mazos de Descubrimiento. Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dales la vuelta a todas las cartas de Nave de descenso para ponerlas por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- Baja la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**), a menos que ya sea Muy baja.
- Baraja juntos todos los Tripulantes de los espacios de Tripulantes disponibles y Tripulantes descansando. Roba la mitad de ellos, redondeando hacia abajo. Estos Tripulantes mueren: ponlos en el espacio de «Bajas» debajo del tablero de Planeta.
- Lee la **Entrada 106**.

ENTRADA 757

[**Equipo de exploración**]: ¿*Vanguard*? Hemos encontrado restos de Expugnadores. Hay un gran componente que parece un repositorio de datos, sin daños.

[**Comunicaciones, cabo Coetz**]: Esto podría ser gordo, equipo de exploración. Hasta ahora, sus ordenadores siempre se han autodestruido cuando se han visto amenazados. Nunca hemos reunido más que un puñado de datos sobre los Expugnadores. Eso sí, id con cuidado. Podría ser una trampa.

[**Equipo de exploración**]: Si es así, avisad. Subiendo por el enlace cuántico.

[**Comunicaciones, cabo Coetz**]: Información recibida. Madre mía. Parece que habéis ganado el premio gordo, equipo de exploración. Es un almacén de datos Expugnador intacto. ¡Quién sabe, tal vez descubramos al fin el origen de esta raza!

[**Equipo de exploración**]: Bien, lo aseguraremos y lo trasladaremos a la nave de descenso.

[**Comunicaciones, cabo Coetz**]: No, es demasiado importante. Seguid con vuestra misión original. Enviaremos un equipo de recogida especializado para encargarse de este descubrimiento.

¡**Enhorabuena!** ¡Has encontrado una pista sobre la ubicación del antiguo mundo natal de los Expugnadores!

Obtén 1 .

Si el Proyecto de investigación **R10** (*Tecnología Expugnadora*) está en «Proyectos de investigación» (bandeja de cartas B), muévelo al sobre «A la espera...».

Mueve el Proyecto de investigación **R17** (*Análisis de los Expugnadores*) de «Proyectos de investigación» al sobre «A la espera...».

Abre el Registro de la nave por la página **3** (hoja de bolsillos del *Puente*).

Si tu Objetivo actual es el **O06** (*El rastro de los antiguos*), sustitúyelo por el Objetivo **O07** (*El mundo perdido*) de «Cartas de Puente».

Si tu Objetivo actual es el **O08** (*Universo paralelo*), mueve el Objetivo secundario **O19** (*Localizar el Mondonave*) de «Cartas de Puente» al bolsillo del Objetivo secundario. Si el bolsillo del Objetivo secundario ya está ocupado, retira primero el Objetivo secundario actual.

Cierra el Registro de la nave. Si estás en *Ugnir*, lee la **Entrada 764**.

De lo contrario, sigue con la partida.

ENTRADA 758

Pon a todos los Tripulantes en el Sector 9. A continuación, sigue leyendo:

Informe del equipo de exploración 1945-E

Cada vez que uno de nosotros conectaba con el pedestal, el cierre del Repositorio cambiaba para representar mejor nuestras capacidades. Finalmente la puerta se abrió. Entramos, pero nuestros focos eran incapaces de atravesar la espesa oscuridad del interior de la pirámide. Una vez que estuvimos todos dentro, el suelo desapareció bajo nuestros pies, igual que la entrada. Flotamos en el vacío, sin poder hablar, desprendidos de nuestros cuerpos. Con algún nuevo sentido que nuestros cuerpos físicos no poseían, percibimos cómo el tiempo retrocedía a velocidad vertiginosa. Miles de años pasaron en una fracción de segundo.

Entonces, se hizo la luz. El tiempo comenzó a fluir de nuevo en la dirección correcta. Un planeta emergió del telón oscuro del espacio frente a nosotros, rodeado de estrellas desconocidas, en una galaxia muy diferente a la nuestra. Nos acercamos flotando, con el planeta enfocándose y desenfocándose alternativamente. La visión parecía muy frágil, pero nuestros pensamientos concentrados lograron estabilizarla de alguna manera. El planeta estaba ahora a la vista, aunque no paraba de dividirse en tres imágenes muy diferentes. Entendimos que todos debíamos centrarnos en una de ellas si queríamos mantenernos dentro de la visión.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una opción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **El planeta era una súper Tierra habitable con abundante vida:** Lee la **Entrada 458**.
- » **El planeta era un infierno volcánico de alta presión y alta gravedad:** Lee la **Entrada 466**.
- » **El planeta era una bola azul de agua en mitad de una zona habitable:** Lee la **Entrada 468**.

ENTRADA 759

Diario de exploración 14/87-1

Contrarrestar los efectos de la perturbación gravitatoria tuvo varios resultados. El pabellón está casi completamente libre de anomalías. No queda ningún rastro de las fuerzas cambiantes. En el exterior, los únicos obstáculos son ahora las ruinas de la metrópolis. En el interior, los ingenieros han conseguido estabilizar el campo a unos agradables 0,9 G.

Elige una opción:

- » **Orientarse y dirigirse hacia el corazón de la anomalía estabilizada:** Este es el objetivo de nuestra misión. Pon a tu Tripulante en el Sector 5.
- » **Dirigirse a los campos de anomalías:** Pon a tu Tripulante en el Sector 6.
- » **Permanecer en este Sector.**

ENTRADA 760

Comprueba la carta de Objetivo actual en la hoja de bolsillos del *Puente* (página 3).


Si la carta de Objetivo es **O01**, **O02**, **O03** u **O04**, lee la **Entrada 761**.

De lo contrario, lee la **Entrada 762**.

ENTRADA 761

¡La *ISS Vanguard* se está alejando demasiado de su Objetivo actual! Han quedado atrás, sin explorar, muchos de los sistemas marcados por los Constructores. El capitán se niega a alejarse más. Visita más sistemas y haz progresar la Campaña antes de seguir adelante.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Añade 2  a tu reserva de Energía.

Sigue con la partida.

ENTRADA 762

Abre el libro de Mapas de sistemas por la página 12.

ENTRADA 763

«Estábamos en una amplia cueva, junto a unos restos oxidados y cubiertos de lapas de algo que parecía una antigua máquina de guerra. Había dos pasillos delante».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Estudiar la máquina:** Lee la **Entrada 878**.
- » **Ir por el pasillo izquierdo:** Lee la **Entrada 781**.
- » **Ir por el pasillo derecho:** Lee la **Entrada 792**.

ENTRADA 764

[Equipo de exploración, agente 1]: Muy bien, volvamos a nuestra misión. La criatura que dejó este rastro viscoso, ¿podría estar relacionada con estos restos?

[Equipo de exploración, agente 2]: No lo creo. Esta chatarra era solo una sonda automatizada, demasiado pequeña para mantener a alguien con vida durante largos viajes espaciales.

[Equipo de exploración, agente 1]: Supongo que solo hay una manera de descubrir qué ocurre entonces... Por cierto, ¿tú también te sientes un poco mareado?

[Equipo de exploración, agente 2]: No, ¿por qué lo preguntas?

[Equipo de exploración, agente 1]: Nada. No es nada.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción:

- » **Seguir el extraño rastro:** Lee la **Entrada 635**.
- » **Estudiar las rocas del suelo:** Lee la **Entrada 644**.

ENTRADA 765

Sustituye la carta **P433** (*Piedra angular invertida*) del Sector 2 por la carta **P435**.

Sustituye el PDI del Sector 3 por la carta **P436**.

Luego, todos los Tripulantes en los Sectores 1, 2 y 3 tiran .

ENTRADA 766

«Tras llegar a un escondite seguro, nos reunimos para debatir sobre nuestras opciones. No había duda de que teníamos que arrebatarnos el control de la *Vanguard* de las manos de la comandante, pero ¿cómo? La primera idea fue liberar al capitán Wayman de su arresto domiciliario, pero enseguida decidimos que no era posible. Dahl había convertido la *Vanguard* en una nave de guerra y había incrementado considerablemente las filas del personal de seguridad, por lo que el sector que rodeaba la cabina del capitán era una fortaleza. Algunos opinábamos que lo mejor era asaltar el puente en su lugar: al ser una sala abierta con muchas entradas, era un objetivo más fácil, y controlar el puente nos permitiría enviar nuestro mensaje a todos los que ocupaban la nave. Otra idea era seguir a Dahl en silencio, esperar a que fuera vulnerable y capturarla, con la esperanza de que, sin su mano de hierro, al menos algunos de sus subordinados decidieran apoyarnos. Finalmente, un par de nosotros pensamos que, hiciéramos lo que hiciéramos, primero necesitábamos conseguir más apoyos».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Lanzar un ataque contra la comandante Dahl en un lugar en el que sea más vulnerable** (solo puedes hacerlo si la casilla **C** no está marcada en la **Entrada 950**): Lee la **Entrada 261**.
- » **Intentar asaltar el puente y tomar el control de la nave** (solo puedes hacerlo si la casilla **B** no está marcada en la **Entrada 950**): Lee la **Entrada 102**.
- » **Intentar buscar más aliados en la nave** (solo puedes hacerlo si la casilla **D** no está marcada en la **Entrada 950**): Lee la **Entrada 799**.

ENTRADA 767

Descarta la primera carta de PDI del Sector 4.

Los cañones se apagan y se desactivan. Ahora sabes que la próxima vez que los enciendan, serán hostiles.

ENTRADA 768

Si la Misión **M161** está revelada, lee la **Entrada 771**.

De lo contrario, sigue leyendo:

[Comunicaciones]: Os recibimos. ¿Cuál es vuestra situación?

[Equipo de exploración, agente 1]: Estamos listos para despegar. Tenemos todo lo que necesitamos para analizar lo que ha ocurrido en estos planetas.

[Comunicaciones]: ¿Los setenta y ocho?


[Equipo de exploración, agente 1]: Bueno, solo tres de ellos tienen alguna impor...

[Comunicaciones]: Estaba de broma. De todos modos, no tenemos tiempo para investigarlos todos a fondo. Habéis conseguido el monolito, con eso tenemos más que suficiente.

[Equipo de exploración, agente 1]: Me alegra saberlo. ¡Nos vemos enseguida!

¡Enhorabuena!

¡Has completado esta Exploración planetaria!

- Obtén 1 .
- Descarta las cartas de Misión opcional.
- Saca la carta de aterrizaje **L15** del escáner y luego retírala del juego: no es posible volver a aterrizar en este planeta.

Lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 769

Diario de exploración 14/84

Una vez readaptado el motor gravitacional, descubrimos que la zona cercana al andamiaje había quedado bloqueada casi por completo.

Elige una opción:

- » **Dirigirse a los campos de anomalías:** Pon a tu Tripulante en el Sector 6.
- » **Permanecer en este Sector.**

ENTRADA 770

«Cuando miramos en el interior del agujero, descubrimos inmediatamente que lo que habíamos confundido con un pepino de mar brillante estaba en realidad unido a la espalda de una extraña y escurridiza criatura. En cuanto nos adentramos en el túnel, la criatura comenzó a retroceder hasta detenerse en una amplia caverna llena de coloridos arrecifes. Había dos entradas de la cueva frente a la criatura, y dependiendo de por dónde nos acercáramos, retrocedía a la izquierda o a la derecha».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Conducir a la criatura por el pasillo izquierdo:** Lee la **Entrada 837**.
- » **Conducir a la criatura por el pasillo derecho:** Lee la **Entrada 884**.

ENTRADA 771

[Equipo de exploración, agente 1]: No podemos soportar este entorno mucho más tiempo, ¡debemos despegar!

[Comunicaciones]: Vuestra seguridad es siempre nuestra máxima prioridad.

[Equipo de exploración, agente 1]: Os lo...

[Comunicaciones]: Pero la misión de la *Vanguard* es aún más importante. Esperamos que esto no vuelva a ocurrir.




Lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 772

Has fallado y ha faltado muy poco para que invadan la *Vanguard*. La tripulación de la nave ha conseguido ganar algo más de tiempo, pero a un coste enorme...

Baja la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3), a menos que ya sea Muy baja.

Retira 2 marcadores del espacio de Ventaja del enemigo.

Tira 3 dados de Lesión por cada Tripulante disponible. Si sacas 1  y 1  O BIEN 2  el Tripulante muere: ponlo en el espacio de «Bajas» junto al tablero. Después de hacer todas las tiradas, sigue con la partida.

ENTRADA 773

Diario de exploración 14/74

El uso del motor gravitacional abrió nuevos caminos y cerró algunos de los antiguos. Esta podría ser la forma óptima de movernos.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Encender el motor gravitacional:** Pon la carta de Condición global **G34** (*Motor gravitacional encendido*) en el espacio de Condición global del tablero de Planeta. Solo puedes elegir esta opción si no está la carta de Condición global **G34** en el tablero de Planeta.
- » **Apagar el motor gravitacional:** Descarta la carta de Condición global **G34** (*Motor gravitacional encendido*). Solo puedes elegir

esta opción si la carta de Condición global **G34** está en el tablero de Planeta.

- » **Centrar el trabajo en la Brecha gravitatoria:** Avanza 1 casilla el medidor de Tiempo de la carta de Amenaza sin aplicar el resultado. Si de este modo llegas a la última casilla del medidor de Tiempo, reinicia el medidor.

ENTRADA 774

Diario de exploración 14/89

Las anomalías que rodean el pabellón, que antes formaban una zona laberíntica, parecen haber desaparecido por completo. Hay algunas concentraciones en las proximidades del andamiaje, que está casi completamente bloqueado. Los drones de exploración informaron de que hay un par de caminos viables a través de la urbe.

Elige una opción:

- » **Dirigirse al pabellón:** Pon a tu Tripulante en el Sector 3.
- » **Dirigirse a los campos de anomalías:** Pon a tu Tripulante en el Sector 6.
- » **Permanecer en este Sector.**

ENTRADA 775

«El pasillo era un callejón sin salida. La criatura de cola brillante se estrella ahora contra la pared, impotente y aterrorizada por nuestro acercamiento».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Atacar a la criatura:** Lee la **Entrada 895**.
- » **Dejar a la criatura en paz y volver a la última cueva:** Lee la **Entrada 744**.

ENTRADA 776

Audiobitácora 14/13B

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Mirad, los cañones se están encendiendo!

[Equipo de exploración, agente 2]: ¡Agachaos y cubríos!
****Disparos****

Pon la carta de PDI **P313** (*Batería de defensa activa*) en el Sector 4.

ENTRADA 777

Tras haber desactivado previamente el cañón Expugnador en el Ojo del vacío, el equipo de exploración tenía suficiente experiencia con esta tecnología. Fueron capaces de reprogramar con éxito el subsistema de identificación del cañón.

Pon la carta **P314** (*Batería de defensa hackeada*) encima de las demás cartas del Sector 4.

ENTRADA 778

«Nos encontramos en una amplia caverna llena de coloridos arrecifes. Había una criatura luminiscente atrapada en el callejón sin salida del túnel de la derecha, así que solo podíamos seguir por la izquierda».

Lee la **Entrada 727**.




ENTRADA 779

Al destruir el cañón Expugnador durante la Misión del Ojo del vacío, privaste al equipo de exploración de la oportunidad de adquirir la necesaria experiencia con la tecnología Expugnadora, y ahora sufres las consecuencias. Tu intento de secuestrar la batería fracasó y hará que la misión sea mucho más difícil.

Pon la carta **P313** (*Batería de defensa activa*) encima de las demás cartas del Sector 4.

ENTRADA 780

¡Esta misión no tiene vuelta atrás! El destino de la especie humana depende de ti y los preparativos para otro aterrizaje podrían tardar demasiado.

El Tripulante que ha obtenido una cuarta Lesión hace una prueba de supervivencia: tira tres dados de Lesión. Si el resultado es 1  y 1  O BIEN 2  falla la prueba de supervivencia. Dale la vuelta a este Tripulante en el tablero de Tripulación y retira su miniatura del tablero. El Tripulante está ahora incapacitado y su traje mecanizado especial lo mantiene en animación suspendida. Su turno termina de inmediato y no roba cartas de Evento.

Los Tripulantes incapacitados no participan en la Exploración planetaria, no pueden apoyar y no pueden ser objetivo de ningún efecto hasta que se les indique específicamente que vuelvan a poner su carta bocarriba.

Si todos los Tripulantes están incapacitados al mismo tiempo, lee la **Entrada 611**.

Si el Tripulante supera la prueba de supervivencia, ignora el cuarto dado de Lesión y la carta correspondiente y sigue con la partida.

ENTRADA 781

Un callejón sin salida, pero hay algo interesante. Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 Descubrimiento de *Flora insólita*.

Lee la **Entrada 763**.

ENTRADA 783

«El pasillo era un callejón sin salida. Ahora, la criatura se sacude contra la pared impotente, aterrorizada por nuestro acercamiento».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Atacar a la criatura:** Lee la **Entrada 895**.
- » **Dejar a la criatura en paz y volver a la última cueva:** Lee la **Entrada 896**.

ENTRADA 784

No hay mucho más que podamos hacer con esos monolitos defectuosos. Sin embargo, cualquier interacción con ellos altera significativamente los campos gravitacionales que nos rodean.

Cada Tripulante repone .

Descarta la carta de Condición global **G34** (*Motor gravitacional encendido*).

Lee la **Entrada 661**.

ENTRADA 785

Diario personal

Recuerdo el dolor de las heridas, las magulladuras, el agotamiento. Recuerdo mi pesada respiración, resonando dentro de los confines de mi traje. Sin embargo, la emoción más abrumadora era la vergüenza. Por mi culpa, nuestra misión acabó en fracaso. Espero no sobrevivir, para no tener que verles la cara a mis amigos...

Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso y descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso.

Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 786

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Revisar la zona sur del complejo:** Lee la **Entrada 826**.
- » **Revisar la zona norte del complejo:** Lee la **Entrada 842**.

ENTRADA 787

Audiobitácora 14/87B

[**Emisario de los Muertos**]: Qué estado de existencia tan glorioso-magnífico. Yo-me empezaba a preocupar, de que los intrusos-vosotros erais demasiado primitivos-insuficientes para operar nuestra maquinaria-dispositivos básicos-sencillos. Pero lo habéis conseguido.

[**Emisario de los Muertos**]: Supongo que los intrusos-vosotros tenéis algunas preguntas. Yo-os tengo algunas respuestas.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **¿Qué le pasó a los Expugnadores?:** Lee la **Entrada 836**.
- » **¿Qué más podemos encontrar aquí?:** Lee la **Entrada 795**.
- » **¿Qué eres?:** Lee la **Entrada 823**.

ENTRADA 788

Por desgracia, la caché de datos tiene poco de valor.

Si estás en *Ugnir*, lee la **Entrada 764**. De lo contrario, sigue leyendo:

Si estás en una Exploración planetaria, obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena* y sigue con la partida.

ENTRADA 789

Diario de exploración 14/99-3


Durante nuestro análisis del depósito de monolitos, descubrimos que los Expugnadores emplearon motores subespaciales que arrancaron brutalmente cada uno de ellos de su anclaje gravitatorio, permitiendo su traslado al Mundonave. Las ramificaciones de este proceso se pueden sentir por todas partes a nuestro alrededor. Al carecer de sistemas de supervisión, los monolitos afectaron al campo gravitatorio del Mundonave, creando el paisaje que acabamos de explorar. Solo podemos imaginar las calamidades que acontecieron a los planetas cuyos monolitos robaron los Expugnadores.

--=[ALTO SECRETO]==--

Apéndice 14/01

--=[ALTO SECRETO]==--

De vuelta a la *Vanguard*, descubrimos enseguida que los gigantescos y detallados escaneos y modelos de los monolitos que cogimos del depósito estaban de algún modo corrompidos. Al principio pensamos que se debía a la gravitación variable que afectaba a los sensores. Nos sorprendimos bastante cuando descubrimos que el flujo de datos contenía una copia de una IA del Salón de trofeos: el Emisario de los Muertos. Se las arregló para colarse como un polizone en nuestros dispositivos de almacenamiento de datos y se propagó a través de las redes de la *Vanguard*. Intentamos purgarlo y se defendió ferozmente, sobre todo con abusos verbales, ya que no era agresivo con nuestros sistemas. Finalmente, conseguimos aislar al Emisario de los Muertos en un único subsistema que ahora planeamos colocar dentro de un cuerpo robótico móvil. ¿Será un aliado o una amenaza? Solo el tiempo lo dirá.

- Retira del juego la carta de Misión **M141**.
- Obtén 2 .
- Añade la carta de Situación **S21** (*Avería de la IA*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.
- Mueve la carta de Nivel tecnológico 5 de «Cartas de Puente» (si está ahí) al sobre «A la espera...».
- Abre el Registro de la nave por la página **3** (hoja de bolsillos del Puente). Si el Objetivo secundario **O19** (*Localizar el Mundonave*) está en el bolsillo, retíralo del juego.
- Lee la **Entrada 910** y marca la casilla **C**, luego vuelve a esta Entrada.

Lee la **Entrada 56**.

ENTRADA 790

Audiobitácora 14/98

[**Equipo de exploración, agente 1**]: ¡Mira el tamaño de esa cosa!

[**Equipo de exploración, agente 2**]: Parece casi... fuera de lugar aquí.

[**Equipo de exploración, agente 3**]: Tened cuidado, chicos. Cuanto más nos acercamos a la anomalía, más extremas son las fluctuaciones de la gravedad. A partir de ahora, [interferencias] no podréis [interferencias]...

[**Voz profunda**]: [Chillido] Intrusos [Chillido]

[**Equipo de exploración, agente 1**]: ¿Qué ha sido eso?

[**Equipo de exploración, agente 4**]: Algo está tratando de colarse en nuestras comunicaciones. ¡Manteneos alerta, equipo!

Pon la carta **P331** en el Sector **3**. Pon la carta **P332** en el Sector **5**.

ENTRADA 791

[**Segunda oficial, comandante Dahl**]: Buen trabajo, equipo de exploración. Vuestra misión nos ha permitido recopilar más datos sobre el planeta. Desgraciadamente, seguimos sin avanzar en nuestras conversaciones con los Idemianos. Según tengo entendido, nuestro permiso de aterrizaje sigue vigente. Vamos a enviar otro equipo allá abajo tan pronto como regreséis a la nave...

¡Enhorabuena! ¡Has completado la Misión!

- Descarta la carta de Misión opcional **M123**.
- Lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 792

«Frente a nosotros, el pasillo se abría a un enorme espacio inundado: una antigua grieta marina enterrada. Los fantasmagóricos peces abisales que vivían aquí empezaron inmediatamente a pulular a nuestro alrededor, como si no hubieran visto comida del exterior en mucho tiempo».

Pon la carta **P281** en el Sector **4**.

Pon a tu Tripulante en el Sector **4**.

ENTRADA 793

Si la Misión **M130** está revelada, lee la **Entrada 794**. De lo contrario, sigue leyendo:

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: Ya no hay escapatoria. ¡Debemos aguantar!

[Agente 2]: ...

Sigue con la partida: ya no puedes volver atrás.

ENTRADA 794

Audio de la caja negra

[Piloto]: ¡Vamos!

...

[Piloto]: ¡Solo un poco más!

[Navegadora]: Tus halagos y ánimos no van a conseguir que esta máquina vuele más rápido.

[IA de la nave de descenso]: No es posible motivarme. Siempre trabajo con la máxima eficacia posible en cada momento.

- Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).

Ve a la **Entrada 477** y marca la casilla junto a la letra **A** sin leer la Entrada en sí. Luego, lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 795

[Emisario de los Muertos]: Me divierte pensar que no solo sois intrusos, sino saqueadores de tumbas. Qué adecuadas son vuestras frágiles formas para este propósito.

Si buscáis lo que queda de la tecnología de mis creadores, id a las plantas de munición. Normalmente estaban en el subsuelo y eran algunos de los lugares mejor blindados y vigilados durante las últimas etapas del Gran Conflicto.

Algunas de las piezas de exposición de este salón se trasladaron a otras instalaciones con la esperanza de crear el armamento definitivo. Si yo fuera un saqueador de tumbas, buscaría laboratorios de investigación, pero mis bancos de datos indican que los purgaron con bombardeos termobáricos.

ENTRADA 796



Marca la primera casilla no marcada y sigue con la partida. Cuando todas las casillas estén marcadas, sigue leyendo:


Reunión: La cultura del planeta Paraíso

En el análisis anterior, mis colegas explicaron la estructura social de Reunión basándose en sus hallazgos. Este estudio sigue la misma división, con tres clases sociales principales: los ciudadanos de a pie, los poderosos militares y un puñado de nobles influyentes.

Este paraíso era un refugio para los nobles y los militares encargados de protegerlos. Esta pequeña pero extremadamente rica e influyente población hizo todo lo posible para protegerse ante el colapso social generalizado. Sin embargo, cuando el flujo de suministros del planeta desértico se cortó en seco tras su catástrofe medioambiental, la población del refugio o bien carecía de capacidad para buscarse el sustento o se enfrentó a problemas reproductivos que provocaron su caída.

¿Eran así de cortos de miras porque vislumbraban todos esos ricos mundos en el horizonte, tan cercanos que podían verlos a través de las simples lentes de sus telescopios?

Una pequeña digresión: ¿por qué este sistema planetario tiene ese aspecto? ¿Es natural (nadie cree en esta teoría)? ¿O tal vez los Constructores decidieron realizar algún gran experimento, tratando de facilitar los primeros pasos espaciales de las especies que evolucionarían aquí?

- Obtén 1 .
- Obtén 2 Indicios de *Espécimen vivo* y 4 de *Tecnología alienígena*.
- Descarta la carta de Misión **M162**.

ENTRADA 797

Ve a la **Entrada 611** y marca la casilla sin marcar de más arriba sin resolver la Entrada. Si con esto marcas la última casilla, lee la **Entrada 810**.

Elige una opción:

- » **Reanudar la partida en el Objeto Thorne-Zytkov** (si deseas reiniciar toda la misión final): Abre la Planetopedia por las páginas **38** y **39** (*Objeto Thorne-Zytkov*). Lee la **Entrada 580**.
- » **Reanudar la partida en el Repositorio de los Constructores** (si ya has superado el tablero de Planeta del *Objeto Thorne-Zytkov* o deseas saltártelo esta vez): Abre la Planetopedia por las páginas **40** y **41** (*Repositorio de los Constructores*). Lee la **Entrada 580**.

ENTRADA 798

- Devuelve todos los dados de Sección a los Compartimentos de Sección correspondientes.
- Devuelve todas las cartas de Equipo a la «Armería».
- Retira del juego todas las cartas de Tripulante que haya en los tableros de Tripulación y devuelve sus fundas de Escalafón a los Compartimentos de Sección correspondientes.
- Devuelve todas las cartas de Sección a los Compartimentos de Sección correspondientes.
- Devuelve todas las cartas del tablero de Planeta, incluidas las de Amenaza, a las bandejas de cartas correspondientes.
- Retira todas las miniaturas de los Tripulantes, la figura de la nave de descenso, las fichas y los marcadores del tablero de Planeta.
- Mueve todos los Descubrimientos únicos obtenidos del tablero de Nave de descenso a los espacios correspondientes de la hoja de bolsillos del Registro de la nave (página **30**). Descarta todos los demás Descubrimientos encontrados.
- Asegúrate de que el sobre «A la espera...» está vacío: retira del juego todas las cartas que queden dentro.

Mete la carta de Situación **526** en el sobre «A la espera...». La próxima vez que juegues, reanuda la partida guardada según las reglas estándar de la página **1** del Registro de la nave, o ve directamente a la Entrada que aparece en esa carta (**Entrada 797**).

ENTRADA 799

Si la casilla **C** está marcada en la **Entrada 930**, lee la **Entrada 800**.

De lo contrario, sigue leyendo:

«Nuestras peticiones secretas de ayuda llegaron a muchas partes de la nave, viajando de un miembro leal de la tripulación a otro. Pronto supimos que el Emisario de los Muertos Expugnador era uno de los que se oponían a Dahl, pues no podía tolerar su traición. Ella lo había capturado, desmontado y conectado al ordenador central de la *Vanguard* para recuperar todo el conocimiento que tenía sobre los autómatas que quedaban de su raza, la única fuerza que sabía que nunca se doblegaría ante ella. Nos dimos cuenta de que esta podía ser nuestra oportunidad. Si lo liberásemos y reconstruyésemos, se pondría de nuestro lado, junto con su conocimiento acumulado de siglos de guerra.

No fue fácil colarse en la sala del ordenador central, pero el Emisario de los Muertos estaba precisamente donde sugerían nuestros informes: sobre una gran mesa, como si fuera un modelo de anatomía alienígena a gran escala.








"Reconstruidme, terrícolas", dijo. "Dadme la oportunidad de encontrar mi fin en la batalla, no aquí".

Lo único que nos impidió cumplir su petición en ese mismo momento fue la densa red de sensores de alarma entretreídos en su cuerpo por Dahl. Sabíamos que en cuanto empezáramos a montarlo, sus marines sabrían de nuestra presencia...».

Marca la casilla **D** en la **Entrada 950**.



Los jugadores realizan una prueba especial usando sus dados y Tripulantes. Los dados usados en ella no estarán disponibles para ninguna otra prueba. Los Tripulantes que participen en esta prueba de dados podrían morir. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar varias pruebas más en esta parte de la historia.

Sigue los siguientes pasos:

- En primer lugar, todos los jugadores deciden cuántos de sus dados de Sección quieren lanzar.
- A continuación, todos los jugadores eligen cualquier número de Tripulantes disponibles de su mano con Capacidades de conversión de ,  o  y los añaden a la Reserva de tirada.
- Cuenta el número de resultados de , ,  o  de la Reserva de tirada. A continuación, añade **1** punto por cada Tripulante en

la Reserva de tirada. Necesitas **11 puntos o más** para pasar esta prueba. Los jugadores pueden tirar más dados y asignar más Tripulantes hasta que estén satisfechos con el resultado.

- Retira del juego todos los dados de la Reserva de tirada.

Si tienes 10 puntos o menos: por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión. Si sacas 1  o 1 , retira a dicho Tripulante del juego. Los jugadores devuelven a los demás Tripulantes a sus Tripulantes disponibles. Si con esto ya no quedan Tripulantes disponibles, lee la **Entrada 810**. De lo contrario, lee la **Entrada 501**.

Si tienes 11 puntos o más: Devuelve a los Tripulantes a Tripulantes disponibles. Añade 2 **marcadores** a la reserva de victoria y lee la **Entrada 501**.

ENTRADA 800

«Al final, solo un par de personas más se unieron a nosotros, motivadas por los buenos recuerdos de su tiempo con el capitán Wayman. Todo ese tiempo que pasamos buscando apenas había merecido la pena y nos había expuesto a los informadores de Dahl».

Añade 1 **marcador** a la reserva de victoria.

Marca la casilla **D** en la **Entrada 950**.

Lee la **Entrada 501**.

ENTRADA 802

Si la casilla **D** está marcada en la **Entrada 930**, lee la **Entrada 800**. De lo contrario, sigue leyendo:

«Nuestras peticiones secretas de ayuda llegaron a muchas partes de la nave, viajando de un miembro leal de la tripulación a otro. Pronto nos enteramos de que Cautiva, la humana que una vez estuvo en comunión con la reina de los Visitantes, era una de los que se oponían a Dahl. La había capturado, encerrado en el laboratorio y drogado para tratar de reunir información que le permitiera acceder a las infinitas fuentes de energía de la dimensión de los Visitantes. Nos dimos cuenta de que esta podía ser nuestra oportunidad. Si liberábamos a Cautiva, sin duda se pondría de nuestro lado, ya fuera motivada por su lealtad a los Visitantes o a sus antiguos camaradas del equipo de exploración.

No fue fácil colarse en el laboratorio y aún menos despertar a Cautiva. Inconsciente, Cautiva no podía contener su propia forma y múltiples tentáculos brotaban de su espalda para esparcirse por el suelo.

"Lo siento", murmuró, mirando el revoltijo. "Dadme la oportunidad de recomponerme".








"No pasa nada", le aseguramos. "Sabemos quién eres".



Lo único que nos impidió liberar a Cautiva en ese mismo momento fue la red de sensores de alarma que rodeaban su cuerpo. Sabíamos que en cuanto empezáramos a cortar sus ataduras, los marines de Dahl sabrían de nuestra presencia...».

Marca la casilla **D** en la **Entrada 950**.

Los jugadores realizan una prueba especial usando sus dados y Tripulantes. Los dados usados en ella no estarán disponibles para ninguna otra prueba. Los Tripulantes que participen en esta prueba de dados podrán morir. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar varias pruebas más en esta parte de la historia.

Sigue los siguientes pasos:

- En primer lugar, todos los jugadores deciden cuántos de sus dados de Sección quieren lanzar.
- A continuación, todos los jugadores eligen cualquier número de Tripulantes disponibles de su mano con Capacidades de conversión de ,  o  y los añaden a la Reserva de tirada.
- Cuenta el número de resultados de , ,  o  de la Reserva de tirada. A continuación, añade 1 punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada. Necesitas **11 puntos o más** para pasar esta prueba. Los jugadores pueden tirar más dados y asignar más Tripulantes hasta que estén satisfechos con el resultado.
- Retira del juego todos los dados de la Reserva de tirada.

Si tienes 10 puntos o menos: Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión. Si sacas 1  o 1 , retira a dicho Tripulante del juego. Los jugadores devuelven a los demás Tripulantes a sus Tripulantes disponibles. Si con esto ya no quedan Tripulantes disponibles, lee la **Entrada 810**. De lo contrario, lee la **Entrada 501**.

Si tienes 11 puntos o más: Devuelve a los Tripulantes a Tripulantes disponibles. Añade 2 **marcadores** a la reserva de victoria y lee la **Entrada 501**.

ENTRADA 803

Marca esta casilla. Si esta casilla ya estaba marcada, lee la **Entrada 852**. De lo contrario, sigue leyendo.

[Operador del observatorio]: Es como habíamos previsto. Su atmósfera es muy fina, probablemente un treinta por ciento de su densidad original.

[Capitán Wayman]: ¿Hay alguna posibilidad de que...

[Anu, embajadora Idemiana]: El cristal destructor de mundos fue sembrado aquí hace unos ochenta años. El planeta entrará pronto en la fase final de destrucción.

[Capitán Wayman]: ¿Sabías lo del cristal que destruyó Pelúcido? ¿Por qué no has dicho nada antes? No puedes guardar en...

[Anu, embajadora Idemiana]: Debéis aprender con vuestros propios sentidos. No me corresponde a mí haceros ver el mundo como los Idemianos.

[Capitán Wayman]: ¡Mi planeta está infectado por esta plaga! Necesito saber todo...

[Anu, embajadora Idemiana]: Me marchó. Valeos de este planeta para descubrir vosotros mismos lo que hace el cristal...

[Capitán Wayman]: [Respirando hondo] A descubrir toca. Operador, cuéntamelo todo. ¿Qué podemos esperar? ¿Hay alguna manera de que los habitantes de la Tierra puedan protegerse de lo que se avecina?

[Operador del observatorio]: Bueno... Debido a los cambios en la masa del planeta y al hecho de que su núcleo fue reemplazado por el cristal, la luna del planeta se está alejando de su órbita. Esto parece tener un fuerte impacto en todas las mareas. Además, debido a los vientos solares que atraviesan el campo magnético debilitado, el nivel del agua está descendiendo por la evaporación. Cualquier civilización viva en este planeta se enfrentaría a sequías apocalípticas.

[Capitán Wayman]: ¿Y los efectos de que el núcleo se enfríe?

[Operador del observatorio]: Sí. Esto también hace que el planeta esté más expuesto a la radiación solar, provocando la extinción masiva de muchas plantas y animales. Los descritos son los primeros efectos con los que los humanos de la Tierra tendrán que lidiar. Después... Bueno, ya vimos lo que viene después en Pelúcido, ¿no?

[Capitán Wayman]: Sí, y esperemos que eso no llegue a ocurrir. Todavía estamos a tiempo de dar con una solución para la Tierra.

Obtén 1 .

Si la casilla **B** está marcada en la **Entrada 910**, lee la **Entrada 848**.

Si la casilla **C** está marcada en la **Entrada 910**, lee la **Entrada 863**.

De lo contrario, esta Entrada termina.

ENTRADA 804

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Revisar la zona sur del complejo:** Lee la **Entrada 826**.
- » **Revisar la zona oeste del complejo:** Lee la **Entrada 831**.

ENTRADA 809

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Revisar la zona sur del complejo:** Lee la **Entrada 826**.
- » **Revisar la zona oeste del complejo:** Lee la **Entrada 831**.
- » **Revisar la zona norte del complejo:** Lee la **Entrada 842**.

ENTRADA 810

Los ciudadanos de la Tierra contemplaban las estrellas en vano, esperando el regreso de la *Vanguard*, pero la nave se había perdido en los confines del universo con toda su tripulación.

Algunos decían que había sido destruida. Otros, que desde el principio nunca pretendía volver, que era un retorcido plan de la Iniciativa Vanguard para salvar a la élite y a los más brillantes mientras dejaban atrás al resto en un mundo moribundo.

En los últimos meses desesperados del planeta, algunos países y corporaciones enviaron toscas arcas atestadas de gente hacia sistemas estelares lejanos, con la esperanza de encontrar un nuevo hogar para la humanidad por su cuenta. La mayoría fracasaron. Algunos fundaron pequeñas colonias en condiciones muy duras que proporcionaron a los humanos un futuro, por muy doloroso e incierto que fuera.

El resto de la población humana se quedó en la Tierra; algunos todavía se aferraban a la esperanza de la salvación, del regreso milagroso de la *Vanguard*, hasta el mismo momento en que el cristal emergió de la corteza del planeta...

¡Has completado la Campaña de *ISS Vanguard*! Te animamos a que vuelvas a intentarlo para encontrar diferentes finales, visitar otros planetas y buscar otras opciones de investigación y producción.

Lee la **Entrada 899**.

ENTRADA 811

Canal privado del equipo de exploración

[Equipo de exploración, agente 1]: Tened cuidado. Estamos entrando en una zona urbana.

[Equipo de exploración, agente 2]: Este lugar es un infierno. Es imposible que quede algo vivo aquí.

[Equipo de exploración, agente 1]: Probablemente no, pero no bajes la guardia. ¿Ves estas estructuras más altas con ventanas orientadas a las cuatro direcciones? Podrían haber sido torres de vigilancia.

[Equipo de exploración, agente 3]: Supongo que sí. Pero también podrían haber sido torres de prevención de incendios.

[Equipo de exploración, agente 1]: Lo importante es que hay que andarse con ojo. La señal viene del centro de esta zona.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción.

- » **Ir hacia las torres:** Sustituye la carta de PDI de este Sector por la **P360**.
- » **Adentrarse en la urbe:** Sustituye la carta de PDI de este Sector por la **P361**.

ENTRADA 812

Descarta la primera carta de PDI del Sector 4.

Los cañones se apagan y se desactivan. Ahora sabes que la próxima vez que los enciendan, seguirán atacando a los Expugnadores.


ENTRADA 813

Informe de incidente

Un encuentro sorpresa con otro tipo de constructo Expugnador estuvo a punto de suponer el fin de nuestra misión. Esta variante era una plataforma independiente muy especializada, capaz de transportar, construir y reparar un gran número de drones. Si los Expugnadores fueron capaces de mantener este tipo de equipamiento militar, ¿quién podría adivinar cómo nos sorprenderán la próxima vez?

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Obtén 1  y 2 Indicios de *Tecnología alienígena*. Retira del tablero la carta de Amenaza del *Enjambre de guerra Expugnador*, su figura y las de sus *Drones*. Si el Proyecto de investigación **R10** (*Tecnología Expugnadora*) está en «Proyectos de investigación» (bandeja de cartas B), muévelo al sobre «A la espera...».

Obtén 3 Indicios de *Tecnología alienígena*. Retira del tablero la carta de Amenaza del *Enjambre de guerra Expugnador*, su figura y las de sus *Drones*.

Retira del tablero la carta de Amenaza del *Enjambre de guerra Expugnador*, su figura y las de sus *Drones*.

ENTRADA 817

Diario de xenología

Era una auténtica maravilla: tecnología Expugnadora combinada con otras influencias ajenas. Una combinación tosca pero eficaz. Quería estudiarlo más tiempo, pero mis colegas decidieron encenderlo.

Observé cómo recogían baterías radiactivas de un almacén cerrado, con cuidado de seguir todas las medidas de seguridad. Cuando el cañón cobró vida, sonrieron bajo sus cascos. ¿O tal vez fueron imaginaciones mías?

Tenían previsto utilizarlo. Ese no era lugar para mí, destruir cosas no es mi trabajo.

- Pon la carta de Amenaza del *Coloso Expugnador convertido* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- El *Coloso Expugnador convertido* se activa: lee su carta de Amenaza y aplica sus reglas cuando sea necesario.
- Pon la figura del *Coloso Expugnador convertido* en el Sector 3.

ENTRADA 820

Informe de incidente 55

En nuestro camino, pasamos junto a los calabozos de la nave. En ese momento, había un par de alborotadores habituales en las celdas, incluido un amotinado que había disparado a un oficial. Estaban dando golpes en las puertas y nos pedían que los dejáramos salir. Prometieron unirse a la lucha. Sabía que al capitán o al Jefe de la Sección de Seguridad no les iba a gustar, y que muchos de ellos aprovecharían esta oportunidad para huir. Sin embargo, mantenerlos encerrados en este infierno parecía inhumano.

Elige una opción:

- » **Soltar a los convictos y armarlos:** Retira 1 marcador del espacio de Ventaja del enemigo. Baja la Moral en la hoja de bolsillos del Puesto (Registro de la nave, página 3), a menos que ya sea Muy baja.
- » **Dejar a los convictos en sus celdas:** Sigue con la partida.

ENTRADA 821

Si hay al menos 1 marcador en este Sector, lee la **Entrada 824**.

De lo contrario, sigue leyendo:

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 2]: Las lecturas indican que debería haber algo justo aquí.

[Agente 3]: Vigila dónde pones los pies, podría ser un campo de minas.

[Agente 1]: No soy geólogo, pero ¿no parece esta colina sospechosamente... cuadrada?

[Agente 3]: ¿Cómo se me ha podido pasar eso? Supongo que buscaba algo más pequeño.

[Agente 2]: Tengo algo. Parece un teclado, pero con decenas de símbolos extraños.

[Agente 1]: Si esto es lo que sospecho que es, seguro que no encontraremos el código cerca.

Repón 2  usados en esta prueba de dados.

ENTRADA 823

[Emisario de los Muertos]: Yo-mi soy un guardián generado artificialmente de este célebre museo que estáis allanando. Fui creado por la raza que conocéis como Expugnadores, un término despectivo, para convertirme en guardián de nuestra memoria colectiva. No voy a explicar en detalle cómo llegué a existir... A juzgar por vuestra patética tecnología, difícilmente podríais entender el esfuerzo que supuso.

ENTRADA 824

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 2]: ¡La combinación de símbolos ha funcionado!

[Agente 3]: Sí... Este es nuestro septuagésimo octavo intento. Tenemos suerte de haber acertado y de que no nos haya explotado en la cara.

[Agente 2]: ¡Pero ha funcionado!

[Agente 3]: Que sí...

[Agente 1]: Chicos, dejad de discutir y venid a ver esto. Parece un refugio de lujo.

...

[Agente 1]: Cada habitación tiene adornos diferentes, claramente distintos de los de los otros dos planetas, pero con cierta similitud de estilo. ¿La misma cultura, diferentes clases?

[Agente 3]: Te dejo a ti esas especulaciones. Me interesa más ver si alguien sigue vivo y si representa alguna amenaza.

Pon la carta de Misión opcional **M162** en un espacio vacío junto a la carta de Misión actual.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » Revisar la zona sur del complejo: Lee la **Entrada 826**.
- » Revisar la zona oeste del complejo: Lee la **Entrada 831**.
- » Revisar la zona norte del complejo: Lee la **Entrada 842**.

ENTRADA 825

«Pronto, el Ojo del vacío se convirtió en el escenario de algo que los Constructores probablemente nunca predijeron: una batalla sin cuartel entre los miembros de las diversas especies inteligentes que habían ayudado a crear. Naves gigantesas maniobraron en el vacío, bajo la luz roja de la estrella moribunda. Decenas de drones y cazas volaban en todas las direcciones a través de cinturones de desechos espaciales, bailando un silencioso ballet de destrucción.

La tripulación de la *Vanguard* lo dio todo, pero nuestros aliados eran pocos y nuestros enemigos muchos. Ya habíamos sufrido muchas pérdidas y la nave ya estaba dañada incluso antes de la batalla. Cuando detectamos las naves enemigas convergiendo a nuestro alrededor en la pantalla central, todos en el puente comprendimos que ganar esta batalla era casi imposible...».

Los jugadores realizan la última prueba especial usando sus dados y Tripulantes.

Sigue los siguientes pasos:

- Primero, todos los jugadores tiran todos sus dados de Sección restantes.
- A continuación, todos los jugadores añaden a todos sus Tripulantes disponibles restantes a la Reserva de tirada.
- Retira del juego todos los resultados de \mathbb{V} y \mathbb{F} . Cuenta el número de dados restantes. A continuación, añade 1 punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada.

Ahora, comprueba el resultado final:

0-10: Lee la **Entrada 327**.

11-35: Lee la **Entrada 827**.

36 o más: Lee la **Entrada 838**.


ENTRADA 826

Diario del oficial de Reconocimiento

El interior de este lugar era casi humilde: carecía de los adornos que se veían en el exterior, no había más mobiliario que varios colchones sencillos y un objeto plano y redondo que podría haber sido una mesa. Para ser sincero, esperaba algo más... ¿lujoso? Estaba seguro de que este lugar era un refugio para los ricos de esta especie. ¿Tal vez esta habitación pertenecía a los sirvientes? Sería extraño, ya que casi todo estaba automatizado cuando el lugar aún tenía suministro eléctrico.

Una cosa había llamado especialmente mi atención: había un pictograma garabateado en la pared de la esquina. No significaba nada para mí, pero nuestra xenóloga insistió en que representaba a personas que destruyeron su propio mundo y ahora morían solas en un planeta aislado. Puede que tuviera razón, pero lo único que vi fueron unos extraños círculos y rayas.



Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P368**.

Marca esta casilla. Si ya estaba marcada, sigue con la partida. De lo contrario, obtén 1  y lee la **Entrada 796**.

ENTRADA 827

«La batalla fue nefasta y el coste elevado. Muchos Tripulantes de la *Vanguard* encontraron su fin ese día. Sin embargo, al final nos impusimos a nuestros adversarios».

Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión.

Si sacas 1  o 1 , retira a dicho Tripulante del juego.

Luego, lee la **Entrada 838**.

ENTRADA 829

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 2]: [Interferencias]

[Agente 3]: Repetid. ¿Le hemos dado?

[Agente 2]: Muerto... [interferencias]... es horrible. Necesito un baño.

[Agente 3]: Entendido. Ahora...

[Agente 1]: Dadle un respiro. Mientras nosotros jugábamos con los controles, él estaba a solas con el monstruo.

[Agente 3]: Lo siento... Me pudo la emoción porque ahora podemos seguir explorando el planeta.

[Agente 1]: Ni siquiera sabemos si la amenaza ha desaparecido definitivamente. Agente 2, ¿está el monolito ahí?

[Agente 2]: ... verlo. La señal [interferencias]... Está cerca.

[Agente 1]: Gran trabajo. ¡Voy a ayudarte!

[Agente 2]: No es necesario. Está aquí delante de mí. Dentro de un santuario... ¿colapsado?

[Agente 1]: Comienza a subir los datos a la *Vanguard*. Por cierto, tu señal es ahora mucho más clara.

[Agente 2]: Sí, el área de alguna manera amplifica la transmisión.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1  y el Descubrimiento único **23**.

Descarta la carta de Amenaza de las *Fauces* y su figura.

Descarta la carta de Amenaza del *Coloso Expugnador convertido* y su figura.

Sustituye el PDI del Sector **1** por la carta **P000**.

Lee la **Entrada 55**.

ENTRADA 831

Diario del oficial de Reconocimiento

Mis sondas detectaron algo de materia orgánica delante, así que planeé un acercamiento cauteloso. Parece que no era necesario. En el interior, entre paredes con incrustaciones de piedras y metales brillantes, solo había restos amorfos, cubiertos de algunos hongos arrugados y caparzones de insectos muertos.

Mientras los demás recogían muestras, yo busqué por la sala: exudaba lujo, aunque no podía entender el significado de muchos de los elementos. ¿Eran esculturas o muebles? ¿Pinturas o planos? ¿Consolas de videojuegos o termostatos? Alguien de la *Vanguard* probablemente convertiría este lugar en el objeto del estudio más importante de su vida. Yo tenía otro trabajo, y no era el de analizar una habitación llena de extraterrestres ricos muertos.

Sustituye la carta de este Sector por la carta **P369**.

Marca esta casilla. Si ya estaba marcada, sigue con la partida. De lo contrario, obtén 1  y lee la **Entrada 796**.

ENTRADA 834

«A pesar de las numerosas diferencias entre nosotros y las razas alienígenas, pudimos notar que todos en el Ojo del vacío recibieron extasiados la noticia de que habíamos decidido compartir los conocimientos de los Constructores. Nuestra tripulación, por su parte, respiró aliviada. Después de todo lo ocurrido a bordo, nadie tenía ganas de que se desatara otro conflicto. Hubo celebraciones discretas por toda la *ISS Vanguard*, pero la mayoría de la gente aprovechó este primer momento de tranquilidad en mucho tiempo y decidió descansar. Bueno, excepto el personal de la Dra. Corey, que inmediatamente comenzó a extraer la caché de datos de los Constructores. Resulta que contenía de todo: elegantes teorías que respondían a todas nuestras preguntas sobre el universo, tecnologías impactantes que rozaban la magia e incluso reliquias de la cultura de los Constructores.

Este trabajo fue violentamente interrumpido por una alerta de batalla. Resultó que, por mucho que quisiéramos compartir los conocimientos de forma justa y responsable, algunos alienígenas tenían otras ideas. Envalentonados por la debilidad de la *Vanguard* y la falta de aliados, lanzaron un ataque sorpresa, con la esperanza de reclamar para sí el alijo de los Constructores sin compartirlo con otras razas. No tuvimos más remedio que luchar contra ellos».

Los jugadores realizan la última prueba especial usando sus dados y Tripulantes.



Sigue los siguientes pasos:

- Primero, todos los jugadores tiran todos sus dados de Sección restantes.
- A continuación, todos los jugadores añaden a todos sus Tripulantes disponibles restantes a la Reserva de tirada.
- Retira del juego todos los resultados de \mathbb{V} y \mathbb{F} . Cuenta el número de resultados restantes. A continuación, añade 1 punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada.

Ahora, comprueba el resultado final:

0-8: Lee la **Entrada 327**.

9 o más: Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión.

Si sacas 1  o 1 , retira a dicho Tripulante del juego.

Luego, lee la **Entrada 847**.

ENTRADA 835

Diario de xenología

La máquina estaba llena de instrumental dañado, cables arrancados de los paneles y pantallas muertas. Podría pasarme años investigando esta nave, pero por desgracia no tenía tiempo. Al menos he cogido algunos artefactos que podrían ayudarnos a entender esta especie extinta.

Tenía muchas esperanzas depositadas particularmente en un trozo de metal con un fuerte campo magnético. ¿Quizás funcionaba como nuestras tarjetas magnéticas? ¿O era un dispositivo de almacenamiento de datos?

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

- Obtén el Descubrimiento único **15**. Pon un marcador en el Sector **2**. A continuación, ve a la **Entrada 666** y marca la casilla junto a la letra **C** sin resolver el resto de la Entrada.

ENTRADA 836

[Emisario de los Muertos]: Mis creadores eran poderosos. Hubo una época en que este poder se extendió por toda la galaxia. No tenían parangón y condenaron al olvido a los que llamáis Visitantes. Podrían crecer y expandirse infinitamente. O eso se pensaban.

[Emisario de los Muertos]: Mis creadores estaban seguros de que los que llamáis Constructores los habían destinado a gobernar la galaxia. Tras cartografiar el universo conocido, descubrieron que los Constructores habían marcado sistemas y creyeron que era para que los conquistasen. También descubrieron que su planeta natal estaba marcado en el mismo mapa. Temiendo represalias, construyeron esta nave, y muchas otras, de modo que fuera imposible encontrarlas o que sus rivales las destruyesen. Desde las profundidades del espacio, enviaron fuerzas de avanzadilla a innumerables mundos, reclamando su derecho de nacimiento mundo por mundo. Centrados en la conquista, no se dieron cuenta de la peligrosa división que crecía dentro de su propia sociedad.

[Emisario de los Muertos]: Una casa dividida no puede mantenerse en pie y dos facciones acabaron entrando en guerra. Su desacuerdo ideológico es difícil de describir para alguien que conoce poco a mis creadores, pero el quid de la cuestión eran los propios Constructores: ¿eran un objetivo más de su conquista o criaturas divinas que debían ser veneradas? Esta ruptura ideológica solo podía ser reparada de la única manera que mis creadores conocían: una guerra. Por desgracia, ambos bandos contaban con una experiencia bélica milenaria y no escatimaban en el uso de las armas más destructivas. Los detalles se perdieron con algunos de mis bancos de datos, pero el caso es que soy el único ser inteligente que quedó en esta nave. Sin modos externos de interactuar con el mundo físico, dormí durante muchos años, hasta que llegasteis.

ENTRADA 837

«La criatura volvió a detenerse en una gruta con un gran cristal que salía del techo. Tenía dos entradas de cuevas delante y parecía estar pensando a dónde huir a continuación».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Conducir a la criatura por el pasillo izquierdo:** Lee la **Entrada 783**.
- » **Conducir a la criatura por el pasillo derecho:** Lee la **Entrada 889**.

ENTRADA 838

«La batalla no fue fácil, pero los avances tecnológicos de la *ISS Vanguard* y nuestros numerosos aliados decantaron la batalla a nuestro favor. Algunas naves atacantes fueron destruidas y la mayoría se retiraron a una distancia segura.

La caché de datos de los Constructores permanecía a salvo en manos humanas».

Lee la **Entrada 847**.

ENTRADA 839

- Marca esta casilla si aún no está marcada. A continuación, sigue leyendo:

«La piedra angular estaba rodeada por un estrecho hueco circular en el suelo, de apenas medio centímetro de ancho, pero que descendía demasiado como para medirlo. Lo interesante es que el interior casi no tenía cenizas

ni escombros, mientras que lo que lo rodeaba estaba cubierto de restos antiguos, carbonizados hasta quedar irreconocibles. Parecía evidente que algo sucedía periódicamente en el interior del círculo que rodeaba la piedra angular, eliminando cualquier resto acumulado. Con esto en mente, no estábamos seguros de si queríamos acercarnos a la piedra, o no...».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Tocar la piedra angular:** Lee la **Entrada 95**.
- » **Ignorar la piedra angular y seguir adelante:** Sigue con la partida.

ENTRADA 840

ALTO SECRETO

Proyecto «Legado», entrada final

¡Tonta de mí! Por un momento, me abandoné a la reconfortante ilusión de que sabía todo lo que era posible sobre estos misteriosos obeliscos. Al fin y al cabo, soy la principal experta humana en el tema y, gracias a los esfuerzos de los equipos de exploración de la *Vanguard*, he reunido probablemente la mayor base de datos de investigación relacionada con los monolitos de esta parte de la galaxia.

Resulta que solo necesitaba un cambio de perspectiva. Los recientes avances realizados por la *Vanguard* en las tecnologías de investigación subespacial nos han permitido construir herramientas de escaneo para observar el espectro subespacial de un monolito por primera vez. Cuando vi por primera vez los resultados de su trabajo, me quedé boquiabierto. Fue como ver colores por primera vez. Sentí lo que debió sentir Antoni van Leeuwenhoek cuando observó por primera vez las innumerables bacterias y protozoos que poblaban una gota de agua.

¿Cómo puedo expresarlo con palabras? Cada monolito está rodeado de capas de diversos campos subespaciales. Están en constante movimiento, como los pétalos de una extraña flor viva, y su influencia invisible recorre todo el planeta en el que se anclan. Aquello en lo que tanto nos habíamos centrado, el artefacto físico, no era más que un pequeño guijarro en medio de un mar de información. ¡Pero incluso eso no lo era todo! Largos filamentos se extienden en todas las direcciones hacia otros monolitos en diferentes sistemas. Si un monolito es una flor, juntas forman una planta gigante que abarca toda la galaxia.

Lamento este lenguaje tan poco profesional. Creo que voy a necesitar dormir un poco. Mañana empezaremos a estudiar estos campos subespaciales. Podrían ser la clave para entender por qué los Constructores nos enviaron en esta búsqueda inútil por toda la galaxia... Corey fuera.

Obtén 1 .

- Añade la carta de Situación **S20** (*Camino a casa*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.
- Mueve los proyectos de investigación **R23** (*El secreto de los monolitos*) y **R22** (*Investigación futura*) de «Proyectos de investigación» al sobre «A la espera...».
- Mueve el Proyecto de producción **C25** (*Herramientas futuristas*) de «Proyectos de producción» al sobre «A la espera...».
- Mueve la carta de Objetivo **O10** (*El mensaje final*) de «Cartas de Puente» al sobre «A la espera...».

ENTRADA 841

Audiobitácora 14/87A

[Voz profunda]: Oh, ahora funciona-opera, qué interfaz tan básica-primitiva. Bienvenidos, intrusos. Os encontráis-estáis en el mismísimo centro-corazón del Imperio Expugnador. Debido a desafortunados eventos-circunstancias, soy yo-mí, el Emisario de los Muertos, quien le da la bienvenida a los intrusos-vosotros.

[Equipo de exploración, agente 1]: Pero qué narices...

[Emisario de los Muertos]: Tus intentos de comunicación no funcionan. Debido al estado actual de esta instalación, no puedo recibir información auditiva. Detecto varias anomalías gravitatorias que interfieren con mi glorioso aparato sensorial de entrada.

Si la Condición global **G34** (*Motor gravitacional encendido*) está en el tablero, lee la **Entrada 787**. De lo contrario, no ocurre nada.

ENTRADA 842

Diario del oficial de Reconocimiento

Nuestra especialista en seguridad estaba eufórica cuando entramos en esta zona. Había esparcidas muchas armas primitivas y piezas de armadura de madera infestadas de hongos por los puestos destrozados.

Nuestra xenóloga se puso de inmediato a estudiar las viejas manchas del suelo y la forma de los largos bancos en el perímetro de algo que no podía ser otra cosa que un coliseo. He escaneado todo el lugar: no hay aparatos ni maquinaria; todo era mecánico.

¿De verdad construyeron un coliseo de gladiadores dentro de su búnker? Sé que comparar la cultura alienígena con la nuestra es absurdo, pero esto... ¡no lo puedo entender!

Sustituye la carta de este Sector por la carta **P367**.

Marca esta casilla. Si ya estaba marcada, sigue con la partida. De lo contrario, obtén 1  y lee la **Entrada 796**.

ENTRADA 843

Cuenta el número de marcadores en la reserva de victoria. Comprueba el resultado final:

0-9: Lee la **Entrada 834**.

10+: Lee la **Entrada 548**.

ENTRADA 845

Comprueba la casilla de la **Entrada 839**. Si está marcada, lee la **Entrada 95**. Si no está marcada, lee la **Entrada 98**.

ENTRADA 846

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: Techo alto, entradas estrechas, ¿sillas?... Se trataba de una especie humanoide, mucho más alta que nosotros. Incluso el número de miembros parece coincidir tras un breve análisis de su mobiliario...

[Agente 3]: Oye, mira eso. ¿Armas?

[Agente 1]: Eso parece.

[Agente 3]: Esta máquina sigue mostrando una especie de planos.

[Agente 2]: ¡Un mapa! Se asemeja al terreno del planeta Paraíso.

[Agente 3]: Señala una ubicación. Hay cadenas de símbolos extraños por todas partes. Los estoy copiando, sea cual sea su significado.


[Agente 1]: ¡Ya lo tengo!

[Agente 2]: ¿Eh?

[Agente 1]: Las armas. Funcionan como nuestros táasers. ¿Antidisturbios? ¡Pero hay un montón! ¿O tal vez esta especie tenía un sistema nervioso delicado y esto bastaba para matar a sus individuos?

[Agente 2]: Despierta, chica. Sé que este es tu tema favorito, pero hace nada nos decías que estuviéramos atentos.

[Agente 1]: De acuerdo. Continuemos.

Si esta casilla ya está marcada, sigue con la partida. De lo contrario, marca esta casilla, obtén 1  y pon un marcador en el Sector **3**. A continuación, ve a la **Entrada 666** y marca la casilla junto a la letra **A** sin resolver el resto de la Entrada.

ENTRADA 847

Coge tu Registro de la nave y comprueba si todos los bolsillos de Descubrimiento único de las páginas **29** y **30** están llenos. Si lo están, lee la **Entrada 849**.

De lo contrario, sigue leyendo:

«Este fue el final de nuestro viaje.

Comenzó cuando entramos por primera vez en la cubierta exterior del Ojo y descubrimos todo un sistema estelar oculto en su interior. Terminó cuando dejamos atrás este sistema, ahora extrañamente silencioso sin el mensaje de los Constructores sonando constantemente en todos los canales.

Por fin volvíamos a casa; una tripulación muy cambiada en una nave que ya no era la misma. Mientras que la mayoría decidimos hacer el viaje de vuelta durmiendo en las cámaras criogénicas, los mejores investigadores y constructores de la *ISS Vanguard* aprovecharon el largo viaje espacial para encontrar una forma de salvar a la Tierra del arma cristalina que crecía en su núcleo.

Encontramos una solución, pero ni siquiera el conocimiento de los Constructores podía hacer retroceder el tiempo. Para cuando los habitantes de la Tierra se percataron de la presencia de una nueva estrella en los cielos, su nave al fin de vuelta tras una odisea de décadas, gran parte de la Tierra estaba demasiado deteriorada. La *Vanguard* destruyó el corazón del cristal y detuvo su crecimiento. Sin embargo, el planeta seguía siendo inestable, incapaz de sustentar una población tan grande. Tras las celebraciones y los reencuentros, la verdad no tardó en hacerse evidente. Aunque un viaje había terminado, otros estaban a punto de comenzar. La Tierra estaba construyendo nuevas naves, mucho más avanzadas que la *Vanguard* original. Alguien tenía que llevarlos a las estrellas, donde la humanidad encontraría un nuevo hogar. Alguien tenía que cumplir el papel que los Constructores habían legado a los humanos junto con su tecnología. Quedaban innumerables mundos en el mapa de los Constructores por explorar, y quién sabe qué maravillas desconocidas esconderían.

Los dueños del arma que había dañado la Tierra siguen en algún lugar y deben ser llevados ante la justicia.

Una nueva era de exploración y descubrimientos estaba a la vuelta de la esquina, convirtiendo a la mayor parte de la humanidad en nómada, no muy diferentes de la tripulación de la *Vanguard*...».

¡Enhorabuena! Has completado la Campaña de *ISS Vanguard*.

Te animamos a que vuelvas a intentarlo para encontrar diferentes finales, visitar otros planetas y buscar otras opciones de investigación y producción.

Marca la casilla **A** de la **Entrada 960**; ¡influirá en futuras Campañas de *ISS Vanguard*!

Lee la **Entrada 880**.

ENTRADA 848

[Cautiva]: ¿Se me permite intervenir? Nosotros, es decir, los Visitantes, tienen algún conocimiento sobre la Espina de Cristal. Nuestro Mundo natal casi fue consumido por ella. Detuvimos el crecimiento de la Espina trasladando el Mundo natal a otra dimensión, a espacios no euclidianos más allá de la comprensión de la humanidad. El tiempo en el centro de esta nueva dimensión dejó de fluir, manteniendo la Espina congelada en el tiempo.

[Capitán Wayman]: No creo que sea posible detener el tiempo en el centro de la Tierra. Y, aunque lo hiciéramos, significaría la muerte de nuestro planeta.

[Cautiva]: Sí, en su estado actual, sí. Siento... ¡lágrimas! Tristeza. Me entristece mucho pensar en la muerte de cada uno de mis congéneres en mi planeta natal, la Tierra.

[Capitán Wayman]: ...

[Cautiva]: Podríamos ayudarlos a transportar todo vuestro planeta y vuestra raza a un lugar mucho mejor que vuestro mundo. Solo tendríais que adaptaros. Hacer crecer algunos órganos adicionales y cosas así.

[Capitán Wayman]: Tendré tus palabras... en cuenta. Gracias, Cautiva.

Si la casilla **C** está marcada en la **Entrada 910**, lee la **Entrada 863**.

ENTRADA 849

Bitácora del capitán, última entrada

«Este fue el final de nuestro viaje. Comenzó cuando entramos por primera vez en la cubierta exterior del Ojo y descubrimos todo un sistema estelar oculto en su interior. Terminó cuando dejamos atrás este sistema, ahora extrañamente silencioso sin el mensaje de los Constructores sonando constantemente en todos los canales.

Por fin volvíamos a casa; una tripulación muy cambiada en una nave que ya no era la misma, transportando innumerables tecnologías nuevas y conocimientos maravillosos. Mientras que la mayoría decidimos hacer el viaje de vuelta durmiendo en las cámaras criogénicas, los mejores investigadores y constructores de la *ISS Vanguard* aprovecharon el largo viaje espacial para encontrar una forma de salvar a la Tierra del arma cristalina que crecía en su núcleo.

Con los innumerables descubrimientos realizados durante los viajes de la *Vanguard*, y con los conocimientos de los Constructores, creadores de innumerables mundos, la solución estuvo lista antes de que la nave recorriera la mitad del camino hacia la Tierra.

Finalmente, un día, los habitantes de la Tierra observaron una nueva estrella en el cielo: su nave volvía tras una odisea de décadas. Los investigadores e ingenieros de

La *Vanguard* estaban ahora generaciones por delante de cualquier especialista de la Tierra. Destruyeron el cristal y las tecnologías de terraformación de los Constructores permitieron a los humanos revertir la mayor parte del daño. Sin embargo, en medio de las celebraciones y reuniones que vinieron después, los tripulantes veteranos de la nave comenzaron a mirar de nuevo hacia las estrellas. Aunque un viaje había terminado, otros estaban a punto de comenzar. La Tierra estaba construyendo nuevas naves, mucho más avanzadas que la *Vanguard* original. Junto con las tecnologías de los Constructores, a la humanidad se le había impuesto un exigente papel que cumplir en la galaxia. Otros planetas y razas en los rincones más lejanos habían caído presa del arma cristalina y podrían necesitar la salvación tanto como la Tierra. Los dueños del arma aún no habían sido llevados ante la justicia. Quedaban innumerables mundos en el mapa de los Constructores por explorar, y quién sabe qué maravillas desconocidas esconderían.

Una nueva era de exploración y descubrimientos estaba a la vuelta de la esquina. Una nueva y prometedor civilización galáctica estaba empezando a florecer, con la Tierra restaurada como centro.

Solo un par de oficiales de la *Vanguard* sabían la verdad: que más allá de la galaxia y de las vastas y oscuras extensiones que les rodeaban, se acercaba la amenaza final, el mismo peligro del cual ni siquiera los Constructores pudieron defenderse...».

¡Enhorabuena! Has completado la campaña de *ISS Vanguard* reuniendo el 100% de los Descubrimientos únicos y visitando todos los planetas explorables de la Campaña. Gracias por tu dedicación: este sector del espacio no tiene más secretos por descubrir, pero habrá otros viajes en el futuro.

Marca las casillas **A** y **B** de la **Entrada 960**; ¡influirá en futuras campañas de *ISS Vanguard*!

Ahora, lee la **Entrada 880**.

ENTRADA 850

Saca a tu Tripulante de su funda de Escalafón y vuelve a ponerlo en su tablero de Tripulación. Este Tripulante está muerto. Retira su miniatura del tablero de Planeta; ya no participa en la Exploración planetaria.

Si queda algún Tripulante en el tablero de Planeta, sigue con la partida.

Si no quedan más, esta misión termina en fracaso:

- Añade todos los Descubrimientos que no sean únicos a sus mazos y barájalos. Vuelve a poner el Descubrimiento único **33** (si lo tienes) en «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas B).
- Retira del juego la carta de Aterrizaje **L4**. ¡No será posible volver a aterrizar en este planeta!
- Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso (si no hay tablero de Nave de descenso en la mesa, pon cualquier tablero de Nave de descenso en ella).
- Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 851

Diario de xenología

Tuve la suerte de caminar entre estas casas-máquina: todo estaba automatizado, con puentes móviles que conectaban las estructuras y paredes que se desplazaban para crear y dividir espacios a voluntad.

Esto nos lleva a una pregunta: ¿cómo consiguieron los recursos suficientes para construir una ciudad tan magnífica? Chips de ordenador, fuentes de energía, innumerables sensores y motores... cada uno de estos edificios adaptables era más complejo en su manufactura que la mitad de una ciudad humana. Desgraciadamente, creo que veo la respuesta ante mí: explotaron de forma implacable el ecosistema de este planeta. Si supiéramos que hay tantos otros planetas habitables y con abundantes recursos a nuestro alrededor, probablemente seríamos como ellos. Es difícil resistirse a esa tentación.

Había dos regiones más que quería explorar: un lugar que no podía ser otra cosa que un espaciopuerto y una zona devastada de la que provenía una señal, muy probablemente emitida por un monolito de los Constructores. Sin embargo, ese segundo lugar parecía peligroso de explorar. ¿Qué podría haber causado tantos estragos?

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Aproximarse al espaciopuerto:** Lee la **Entrada 869**.
- » **Ir a la señal del monolito:** Lee la **Entrada 861**.

ENTRADA 852

[Operador del observatorio]: La actividad geotérmica es más débil que antes. Mis lecturas indican que las temperaturas medias aquí bajan 0,1 kelvin cada año.

[Capitán Wayman]: Esto no puede ocurrirle a nuestra Tierra. ¡Debemos encontrar la manera de salvarla!

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:



ENTRADA 860

«Lo intentamos todo para abrir la puerta, pero fracasamos. No tenía mecanismos ni controles visibles. Era demasiado pesada para moverla incluso usando toda la potencia de nuestros trajes mecanizados. Lo único interesante que descubrimos fue un gran panel circular, hecho de algún otro material absorbente de energía, que ocupaba la parte central de las puertas cerradas».

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:



ENTRADA 861

Diario de xenología

Mi descubrimiento fue emocionante, pero también aterrador. Nos encontramos con un obstáculo elevado compuesto de materia orgánica. Al instante descubrimos que se trataba de un organismo del tamaño de un edificio, despertado por nuestra intrusión. Necesito muestras de sus tejidos, pero para poder analizarlas, primero tendré que sobrevivir...

- Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P362**.
- Pon la carta de Amenaza de las *Fauces* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Las *Fauces* se activan: lee su carta de Amenaza y aplica sus reglas cuando sea necesario. Pon la figura de las *Fauces* en este Sector.

ENTRADA 863

[Emisario de los Muertos]: ¿Teméis la muerte-extinción de vuestra raza? Hay muchas más formas de morir que un tumor-cristal creciendo dentro de vuestro mundo.

[Capitán Wayman]: ¿Qué quieres decir?

[Emisario de los Muertos]: Todos mis creadores perecieron. Y nunca se habían encontrado con el cristal. Hay muchos otros peligros en la galaxia que pueden acabar contigo.

[Capitán Wayman]: ¿Estás diciendo que debemos prepararnos para algo en particular?

[Emisario de los Muertos]: No. Quería consolaros-reconfortaros. Pero probablemente no ha funcionado.

[Capitán Wayman]: No sé si debería preocuparme más por tu repentino intento de comprender nuestros sentimientos o por esos «peligros» de los que hablas.

Sigue con la partida.

ENTRADA 865

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-8629

Es increíble todo lo que podemos conseguir si nos centramos en un único objetivo. Ya he visto este milagro dos veces en mi vida. La primera vez fue hace años, cuando la mayoría de los países y organizaciones de la vieja Tierra se unieron para construir la *ISS Vanguard*. Ahora, cuando fui testigo de toda la *Vanguard*, desde nuestros principales investigadores e ingenieros hasta los simples marines, aunando fuerzas para desarrollar, probar y construir la tecnología revolucionaria que nos permitiría terminar nuestra misión, mientras volábamos a toda velocidad de vuelta hacia el Ojo del vacío. Había mucho en juego: los eventos sísmicos a gran escala en la Tierra ya se habían cobrado su precio, dejando muchas ciudades en ruinas. Teníamos poco tiempo para entrar en el Repositorio de los Constructores y encontrar la manera de salvar nuestro mundo natal...

Devuelve ó Descubrimientos reunidos al mazo de Descubrimientos, incluidos al menos 2 Descubrimientos inusuales. Si no tienes suficientes Descubrimientos, lee la **Entrada 877**. De lo contrario, sigue leyendo:

- Mueve las siguientes cartas de «Equipo no disponible» a la «Armería»: **E76** (*Traje mecanizado OTZ: Observador*), **E77** (*Traje mecanizado OTZ: Guardián*), **E78** (*Traje mecanizado OTZ: Batidor*), **E79** (*Traje mecanizado OTZ: Custodio*).
- Ahora, lee la **Entrada 580**.

ENTRADA 869

Diario de xenología

El terreno frente a mí, rodeado por alambre de espino, era sin duda un espaciopuerto: un campo grande y plano con varias plataformas de hormigón, hangares y muchos vehículos pequeños abandonados (probablemente camiones o transportes).

Los andenes estaban cubiertos de hollín; varias capas, de hecho. Nadie limpió este lugar, como si las embarcaciones hubieran partido apresuradamente. El lugar fue saqueado después: la valla rota, los transportes volcados, los contenedores abiertos.

Una de las naves, con los ojos de buey destrozados y las escotillas rotas, seguía en la esquina más alejada del espaciopuerto.

Sustituye la carta de este Sector por la carta **P363**.

ENTRADA 872

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Has encontrado algo?

[Equipo de exploración, agente 2]: No mucho. Está todo destrozado, como si una apisonadora hubiera pasado por encima. La mayoría son metales y cerámicas; compuestos desconocidos y súper resistentes. No veo ningún elemento intacto más grande que una uña.

[Equipo de exploración, agente 1]: Teniendo en cuenta la gravedad de este lugar, es un milagro que algo haya sobrevivido.

[Equipo de exploración, agente 3]: Dudo que los Constructores dejasen toda esta basura aquí a propósito...

[Equipo de exploración, agente 1]: Sí... Parece que alguien intentó explorar este lugar antes que nosotros. No llegaron muy lejos, por lo que parece.

[Equipo de exploración, agente 2]: Oye, tengo algo. Parece un... dedo de un guante blindado. Largo. Delgado. Cuatro articulaciones. En el interior hay algunos residuos orgánicos.

[Equipo de exploración, agente 1]: Asegura la muestra. Podría ayudarnos a averiguar quién llegó aquí antes que nosotros.

[Equipo de exploración, agente 2]: ¡Embolsado y etiquetado! Hay una cosa más. La armadura está derretida por un costado. Mis análisis revelan signos de un tremendo estrés térmico.

[Equipo de exploración, agente 1]: Lo que dejó estas marcas tuvo que ser mucho más caliente que cualquier cosa en esta área. Debemos tener cuidado. El campo nulo ya está funcionando al máximo de su capacidad. Cualquier cosa peor que lo que ya estamos experimentando podría superarlo fácilmente.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 3 Indicios de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 873

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 2]: ¡Retiraos de inmediato! ¡No podemos neutralizarlo!

[Agente 3]: Debemos hacerlo. La señal del monolito proviene de este lugar.

[Agente 2]: Lo recuperaremos de alguna manera. Pero para conseguirlo, debemos seguir vivos.

[Agente 3]: De acuerdo, pero cuando encontremos un arma que pueda dañar a esa cosa, la usaré, aunque sea una bomba nuclear interplanetaria.

[Agente 2]: Claro, si con eso consigo que muevas el culo, sí, tienes permiso.

[Agente 1]: ...

Descarta la carta de Amenaza de las *Fauces* y su figura.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P361**.

ENTRADA 875

Si tu Objetivo actual es el **O06-O11**, lee la **Entrada 165**. De lo contrario, sigue leyendo:

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.




Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 755**.

Lee la **Entrada 739**.

ENTRADA 876

¡Esta misión no tiene vuelta atrás!

El Tripulante que ha obtenido una cuarta Lesión hace una prueba de supervivencia: tira tres dados de Lesión. Si el resultado es 1  y 1  O BIEN 2  falla la prueba de supervivencia. Pon a este Tripulante en el espacio de Bajas. Su turno termina de inmediato y no roba cartas de Evento. El jugador que controla a este Tripulante puede elegir otro Tripulante disponible o Tripulante descansando de la misma Sección y ponerlo en el tablero de Tripulación. Si lo hace, también:

- Repone todos los dados en el tablero de Tripulación.
- Descarta todas las cartas de Lesión y los dados de Lesión del tablero de Tripulación.
- Añade todas las cartas de Sección descartadas al mazo, lo baraja y roba una nueva mano inicial de cartas de Sección.

Si no quedan Tripulantes en los tableros de Tripulación, lee la **Entrada 810**.

Si el Tripulante supera la prueba de supervivencia, ignora el cuarto dado de Lesión y la carta correspondiente y sigue con la partida.

ENTRADA 877

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-8629

Es increíble todo lo que podemos conseguir si nos centramos en un único objetivo. Ya he sido testigo de este milagro dos veces en mi vida. La primera vez fue hace años, cuando la mayoría de los países y organizaciones de la Tierra se unieron para construir la *ISS Vanguard*. Ahora, cuando fui testigo de toda la *Vanguard*, desde nuestros principales investigadores e ingenieros hasta los simples marines, aunando fuerzas para desarrollar, probar y construir la tecnología revolucionaria que nos permitiría terminar nuestra misión. Había mucho en juego: los eventos sísmicos a gran escala en la Tierra ya se habían cobrado su precio, dejando muchas ciudades en ruinas. Teníamos poco tiempo para reclamar la tecnología de los Constructores y detener esta calamidad.

Añade la carta de Situación **S24** (*Interacción no deseada*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.

Mueve la carta **O11** (*Entrar y reclamar*) de «Cartas de Puente» al sobre «A la espera...».

Mueve la carta **C26** (*Generadores de campo nulo*) de «Proyectos de producción» al sobre «A la espera...».

Importante: Para completar la campaña, ahora tendrás que fabricar este proyecto y volar de vuelta al sistema del *Ojo del vacío*.

ENTRADA 878

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:


Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

Lee la **Entrada 763**.

ENTRADA 879

Diario de exploración 117F

Hemos localizado el nodo que suministraba corriente al laberinto del campo de energía. Sin embargo, nuestros esfuerzos por redirigir la energía a otras partes del maltrecho sistema resultaron estar más allá de nuestras capacidades. Y lo que es peor, durante el procedimiento debimos activar algún tipo de sistema de alerta y pronto se desató el infierno.

Si el *Enjambre de guerra Expugnador* ya está en un tablero de Planeta,  en su carta de Amenaza. De lo contrario:

- Pon la carta de Amenaza del *Enjambre de guerra Expugnador* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Enjambre de guerra Expugnador* y los 3 Drones en el Sector **6**.

ENTRADA 880

¡Has completado la Campaña de ISS Vanguard!

Anota los nombres y Escalafones de los Tripulantes supervivientes. Es posible que los vuelvas a ver en futuras Campañas. Luego, lee la **Entrada 899**.

Seguridad:	Reconocimiento:
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Ingeniería:	Ciencia:
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ENTRADA 881

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 2]: ¿Por qué no nos llevamos algunas cargas nucleares?

[Agente 3]: Podemos usar antorchas de plasma... aunque llevará tiempo.

[Agente 1]: Encontré esto en la ciudad de aquel planeta infernal.

[Agente 3]: ¿Y...?

[Agente 1]: Es solo una teoría, pero...

[Agente 2]: ¡Mierda! ¿Qué has hecho?

[Agente 1]: He conectado este artefacto a un amplificador. Su campo magnético debe haber reaccionado con algo en su interior. Como una llave o algo así.

[Agente 3]: Siento interrumpir, pero tenemos otra ciudad muerta que explorar por delante, dentro de la cúpula.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Acercarse al gran edificio bajo el punto más alto de la cúpula:** Sustituye la carta de este Sector por la **P365**.
- » **Buscar en la zona llena de contenedores:** Sustituye la carta de este Sector por la **P366**.

ENTRADA 882

Una oleada de desesperación nos invadió cuando el Magnacerebro llegó a la enfermería, pero entonces, en el último momento, conseguimos activar una torreta defensiva montada justo encima de su entrada tras el asalto de los Expugnadores. No logró herir gravemente a la criatura, pero la hizo retirarse por un momento, lo que nos dio algo de tiempo extra. Sabíamos que no tendríamos otra oportunidad.

Cada Tripulante tira .

Pon el **Magnacerebro** en el Sector 2.

ENTRADA 883

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1  y repón 1 .

¡Aparece otra oleada de criaturas abisales! Reinicia los dos medidores de la carta **P281**.

Pista: Debe de haber alguna otra forma de distraer a estos cazadores. Tal vez darles algo más de comer podría servir de ayuda, y arriba quedaban muchos poríferos...

ENTRADA 884

«El pasillo era un callejón sin salida. Ahora, la criatura se sacude contra la pared impotente, aterrorizada por nuestro acercamiento.»

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Atacar a la criatura:** Lee la **Entrada 895**.
- » **Dejar a la criatura en paz y volver a la última cueva:** Lee la **Entrada 778**.

ENTRADA 885

Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso y descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso. Abre el Registro de la nave por la página 25 (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 886

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

Lee la **Entrada 889**.


ENTRADA 887

Diario de la especialista en seguridad

El edificio estaba vacío y era seguro. A pesar de su antigüedad, no había peligro de derrumbe. No había mucho que hacer para mí. Por supuesto, ayudé con la investigación, el examen y todo lo demás, pero mi trabajo principal era mantener a todos a salvo y, por el momento, lo estaban sin que hiciera falta mi ayuda.

Por otro lado, nuestra xenóloga trabajaba sin descanso. Intentó manejar una maquinaria alienígena, probablemente análoga a nuestros ordenadores, y consiguió mostrarnos unas breves secuencias: la fundación de la colonia bajo la cúpula, y luego la colonia muriendo y deteriorándose en un entorno hostil que no hacía más que empeorar con el paso del tiempo, probablemente debido a la explotación masiva de los recursos naturales del planeta.

Entre las imágenes, también había un mapa y algunos símbolos que representaban el terreno del tercer planeta, el que tiene un ecosistema sano.

Si esta casilla ya está marcada, sigue con la partida. De lo contrario, marca esta casilla, obtén  y pon un marcador en el Sector 3. A continuación, ve a la **Entrada 666** y marca la casilla junto a la letra **B** sin resolver el resto de la Entrada.

ENTRADA 888

[Dra. Corey]: ¡Gracias a todos por venir! Lo que voy a presentar fue... sorprendente cuanto menos. Como sabéis, mi equipo y yo estábamos estudiando las extrañas transmisiones de fondo de los monolitos, detectables solo a nivel subsespacial. Al contrario que el mensaje que recibimos al entrar al Ojo del vacío, la señal de fondo de los monolitos no estaba adaptada a los humanos ni a ninguna otra de nuestras especies hermanas. Se creó en la lengua original de los Constructores. IA, reproduce el mensaje.

[IA de la Vanguard]: Por supuesto, Dra. Corey.

[IA de la Vanguard]: «Preparación alcanzada. Ya conocéis nuestras palabras. Conocéis fuerzas más allá de la materia. Conocéis otras dimensiones. Para aprender, teníais que convertir/someter a muchos otros. Preparación alcanzada. Es el momento de reclamar el premio. Volved. Al lugar donde todo comenzó. A un sol dentro del sol. Reclamadlo. Vuestro futuro será nuestro futuro».

[Capitán Wayman]: ¿Un sol dentro del sol? ¡Esto no tiene sentido!

[Dra. Corey]: Creo que sí. Las señales de fondo de cada monolito apuntan en una dirección y convergen en un punto de la galaxia.

Clic

[Capitán Wayman]: El Ojo del vacío. ¡La esfera Dyson de los Constructores! ¡Pero ya estuvimos allí y no encontramos nada!

[Dra. Corey]: Más concretamente...

Clic

[Dra. Corey]: ... apuntan al centro del sol dentro de la esfera. Y aquí es donde las cosas se ponen interesantes. Como recordaréis, al explorar los restos del sistema, detectamos una extraña señal alrededor de la gigante roja del sistema. En aquel momento, nuestra tecnología y nuestra ciencia eran demasiado primitivas para encontrarle sentido, así que catalogamos todas las lecturas y seguimos adelante. Ahora, mi equipo ha revisado estos datos. Lo que hemos encontrado no puede calificarse de otra cosa que asombroso.

Clic

[Dra. Corey]: Al igual que la propia esfera estaba camuflada, el sol también estaba ocultando su verdadera naturaleza. Empleaba un campo subespacial muy complejo para imitar la masa, la firma espectrográfica y otras propiedades de una gigante roja normal. ¡Pero todo este tiempo era en realidad otra cosa! Entre todos nuestros datos de este sistema, solo encontramos un pequeño atisbo de lo que hay dentro.

Clic

[Anu]: ¡Una estrella central! Dos soles combinados: uno caliente y grande, otro pequeño y denso.

[Dra. Corey]: El término que se le dio en la ciencia humana es «Objeto Thorne-Zytkov». Hasta ahora, solo era una posibilidad hipotética: se producen cuando una gigante roja colisiona con una estrella de neutrones superdensa y es capturada por su gravedad. La estrella de neutrones se convierte en el núcleo sólido de la gigante roja.

[Anu]: Pero ¿por qué se iban a molestar los Constructores en camuflar fenómenos naturales?

[Dra. Corey]: Ahí está la otra cosa. Este no es precisamente natural.

Clic

[Dra. Corey]: Aquí tenéis un vistazo rápido de lo que hemos podido reconstruir de nuestros escaneos de largo alcance. Como podéis ver, hay algo tallado en la propia superficie de la estrella de neutrones. Una instalación. Un repositorio. Estoy segura de que es lo que los Constructores tenían en mente cuando hablaban de «reclamar» su tesoro.

[Capitán Wayman]: ¡Es una locura! ¿Te das cuenta de lo imposible que sería explorar un lugar así? Imagina caminar en el centro del sol, sobre una superficie hecha de materia superdensa, de la cual una sola cucharadita puede pesar mil millones de toneladas.

[Dra. Corey]: Correcto. Una vez superado el campo que neutraliza y oculta la verdadera gravedad de la estrella, la nave de descenso y su tripulación estarán sometidos a una aceleración estimada de 100 000 millones g. La velocidad de escape de un Objeto Thorne-Zytkov se estima en la mitad de la velocidad de la luz. En otras palabras, si el campo de contención alrededor de la estrella fallara, todo el Ojo del vacío sería absorbido instantáneamente.

[Segunda oficial, comandante Dahl]: Entonces, ¿para qué gastamos saliva tontamente? Si es ahí donde los Constructores quieren que vayamos, nuestra misión ha terminado.

[Anu]: No necesariamente. Las fuerzas en acción son formidables, pero solo en esta dimensión. Un niño atolondrado intentaría luchar contra la corriente. Una sabia madre sabría cómo evitarla.

[Capitán Wayman]: ¿Es eso cierto, doctora? ¿Sería posible llegar a este lugar y explorarlo?

[Dra. Corey]: Creo que sí, capitán. Con nuestras últimas tecnologías transdimensionales y el conocimiento de los campos de alteración de la realidad que los Constructores empleaban en sus monolitos, creo que podríamos intentar construir algo similar. Al fin y al cabo, si lograron crear una burbuja que impide cualquier interacción del Objeto Thorne-Zytkov con el mundo exterior, creo que nosotros podríamos crear otras similares que blinden nuestra nave de descenso y al equipo de exploración. Eso sí, será costoso.

[Capitán Wayman]: ¿Y si el campo falla?

[Dra. Corey]: Procuraremos que no ocurra.

Silencio

[Capitán Wayman]: Bien, hagámoslo. Por favor, comienza tu trabajo, doctora. ¡Tenemos que llegar hasta el final!

[Dra. Corey]: Gracias, capitán. Creo que si dedicamos todo el personal y los recursos a bordo de la Vanguard a este único objetivo, podríamos tenerlo listo pronto...

Importante: Si aceleras la producción, pasarás directamente a la misión final de la Campaña. Si quedan planetas que aún quieras visitar, elige «Seguir con la Campaña». Ahora, todos los jugadores deben ponerse de acuerdo

y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Centrar todos los esfuerzos en la producción del campo nulo** (requiere 6 Descubrimientos reunidos, incluidos 2 Descubrimientos inusuales): Lee la **Entrada 865**; esto iniciará de inmediato una nueva Exploración planetaria.
- » **Seguir con la campaña:** Lee la **Entrada 877**.

ENTRADA 889

«La criatura se detiene de nuevo en una amplia cueva, junto a unos restos oxidados y cubiertos de lapas de algo que parece una antigua máquina de guerra. Hay dos pasillos delante».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Estudiar la máquina:** Lee la **Entrada 886**.
- » **Conducir a la criatura por el pasillo izquierdo:** Lee la **Entrada 775**.
- » **Conducir a la criatura por el pasillo derecho:** Lee la **Entrada 892**.

ENTRADA 891

Diario de la especialista en seguridad

Algunos de los contenedores seguían llenos de una sustancia extraña e inestable, probablemente combustible. Los niveles de radiación eran elevados, así que decidí usar drones para investigar este lugar. Las imágenes nos mostraron todo lo que necesitábamos: innumerables cajas llenas de la misma sustancia y contenedores vacíos con sus residuos. También había restos de materiales de construcción y elementos prefabricados de naves espaciales (parecían baratos, fabricados en serie; probablemente para el transporte de materiales, no de personas).

El estado de este lugar era un reflejo de el de todo el planeta: explotado y abandonado a su suerte. Sospecho que solo era una estación intermedia entre el contaminado mundo natal de esta especie y uno de los planetas sanos que eligieron como siguiente objetivo para su expansión.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén el Descubrimiento único **24**.

ENTRADA 892

«Frente a la criatura, el pasillo se abre a un enorme espacio inundado: una antigua grieta marina enterrada. Los fantasmagóricos peces abisales que pululan por aquí en enormes bancos rodean de inmediato a la criatura y la despedazan. Luego, comienzan a devorarla, ignorando nuestra presencia».

Sustituye las cartas del Sector **4** por la carta **P286**. Mueve a tu Tripulante y a cualquier Tripulante que te haya apoyado a este Sector.

ENTRADA 893

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Lee la **Entrada 882**.

Lee la **Entrada 578**.

ENTRADA 894

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: ¿Funciona?

[Agente 2]: ...

[Agente 1]: ¿Recuerdas lo que hicimos para abrir el búnker? Intenta cortar esta parte del código e introducir esto después... No entiendo nada, pero deduzco que quizá no es una parte de la clave, sino algo que... ¿explica cómo usarla?

[Agente 2]: No funciona.

[Agente 1]: ¿Prueba a escribirla invertida?

[Agente 3]: ¡Hala! ¡Se ha abierto y no nos ha matado!

[Agente 2]: ¡Cállate y ponte a cubierto!

[Agente 1]: ¡Expugnadores, aquí!?

...

[Agente 3]: Muertos.

[Agente 1]: ¡Para! ¡Vuelve!

[Agente 3]: Está muerto. Modificado. Lo convirtieron en un cañón. Uno descomunal. Creo que podríamos encenderlo.

Sustituye la carta de este Sector por la carta **P359**.

ENTRADA 895

«Nos abalanzamos sobre la criatura y, de repente, la oscuridad estalló a nuestro alrededor. Una sustancia aceitosa llenó el agua, tan espesa que apenas podíamos ver nuestras propias manos. Cuando la criatura pasó a toda velocidad por delante de nosotros, nos quedamos ciegos e indefensos, agitándonos sin rumbo en el laberinto de piedra. Nos costó mucho tiempo y esfuerzo volver a la superficie».

Tu Tripulante y cualquier Tripulante que te haya apoyado tiran . Descarta la carta de PDI del Sector 3.

Pista: Puedes volver a intentarlo.

ENTRADA 896

«Ahora estábamos en una gruta con un gran cristal que salía del techo. Había una criatura luminiscente atrapada en el callejón sin salida del túnel de la izquierda, así que solo podíamos seguir por la derecha».

Lee la **Entrada 763**.

ENTRADA 897

- Pon la carta de Amenaza del *Rayo de reoriginación* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon un marcador en el espacio indicado junto a la regla «Viaje (rápido)» de la carta de Amenaza del *Rayo de reoriginación*.
- Pon la figura del *Rayo de reoriginación* en el Sector 7.
- Sustituye el PDI del Sector 1 por la carta **P446**.

ENTRADA 898

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Revisar la zona oeste del complejo:** Lee la **Entrada 831**.
- » **Revisar la zona norte del complejo:** Lee la **Entrada 842**.

ENTRADA 899

¡Gracias por jugar!

Campaña principal de ISS Vanguard

Guionista principal: Krzysztof Piskorski

Guionistas: Andrzej Betkiewicz, Matt Click y Paweł Samborski

Diseño de la Exploración planetaria: Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Paweł Samborski, Adrian Krawczyk, Łukasz Orwat y Matt Click

Edición y corrección de textos: Matt Click, Dan Morley, Tyler Brown, Wiktoria Ślusarczyk y Konrad Sulżycki

Traducción: Ángel Martínez Murillo

Corrección de la versión española: David Monzó

Pruebas y desarrollo: Andrzej Betkiewicz, Krzysztof Belczyk, Ernest Kiedrowicz, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Jan Truchanowicz y Wiktoria Ślusarczyk

Traducción al español: Ángel Martínez Murillo

Edición de la versión española: Ángel Martínez Murillo

Corrección de la versión española: David Monzó

Maquetación de la versión española: Angelika Kajmowicz, Patrycja Marzec, Aneta Koperkiewicz, Rafał Janiszewski

Pruebas de la versión española: Javier González, Carmen Fabregat

Coordinación de la traducción: Jakub Molendowicz, Łukasz Potoczny, Adrianna Kocięcka

ENTRADA 905

- A:** Hemos aprendido el significado de las máscaras rituales espejadas. Resulta que les recuerdan a los Idemianos que cada persona es el único habitante vivo del mundo que percibe con sus sentidos. Que todos y todo lo que vemos está deformado por nuestros propios sesgos. Que nos proyectamos en los demás y en todo lo que sucede a nuestro alrededor. Para los Idemianos, el mundo objetivo y la verdad objetiva son ideales por los que luchar, aunque son conscientes de que alcanzarlos es casi imposible.

- B:** Hemos aprendido que el glifo central del monolito Idemiano estaba relacionado con el concepto de verdad. Al principio, los Idemianos lo interpretaron como la búsqueda de una verdad superior, lo que dio lugar a siglos de brutales guerras religiosas y políticas. Finalmente, reinterpretaron el glifo y ahora creen que la «Verdad» que menciona es el apego a la realidad; un rechazo a cualquier construcción mental que empañe la realidad o su percepción.

- C:** Hemos aprendido que los Idemianos evolucionaron originalmente en este mundo. Debido a sus condiciones y a la extrema escasez de alimentos nutritivos, eran recolectores cautelosos que debían planificar su día a día con varias temporadas de antelación y mantenerse siempre en movimiento, un poco como los grandes depredadores felinos de la Tierra. El planeta no podía sustentar grandes grupos, de ahí su carácter radicalmente individualista.

- D:** Hemos aprendido que los Idemianos no tienen un gobierno central, sino que confían en la democracia directa. Su rechazo a cualquier «construcción mental» y concepto inmaterial les impide entender palabras como «ideología», «representantes», «partido» o «mandato». Además, nunca han desarrollado ninguna forma de medio de comunicación de masas.

- E:** Hemos aprendido que los Idemianos son radicalmente individualistas y nunca forman grupos grandes u organizaciones especializadas. Toda su tecnología la elaboran minuciosamente artesanos solitarios, cada uno de los cuales alcanza la perfección en la creación de una sola pieza, un solo componente o una sola compilación de piezas recogidas de otros artesanos.

- F:** Hemos aprendido que la cultura Idemiana es extremadamente antigua para los estándares humanos... y en todo ese tiempo apenas ha cambiado. Los Idemianos también parecen valorar mucho la soledad.

ENTRADA 910

- A:** Una embajadora Idemiana se ha unido a la tripulación de la *Vanguard*.

- B:** Un representante de una raza de otra dimensión se ha unido a la tripulación de la *Vanguard*.

- C:** El último recuerdo de un imperio otrora poderoso se ha unido a la tripulación de la *Vanguard*.

ENTRADA 915

- A:** Hemos estudiado los Lithops.

- B:** Hemos visto al Magnacerebro.

- C:** Hemos derrotado al Magnacerebro.

ENTRADA 920

- A:** La *ISS Vanguard* se ha embarcado en una senda de expansión pacífica, comercio y cooperación.

- B:** La *ISS Vanguard* persigue el poder a través del dominio militar.

ENTRADA 922

- A:** Si esta casilla está marcada, no ocurre nada. En caso contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada 795

Hoy, mientras recorría el ala de la embajada de la *Vanguard*, me llamó la atención lo grande y animada que se ha vuelto. Parece que fue ayer cuando conocimos una forma de vida extraterrestre compleja por primera vez. ¿Y ahora? Tenemos varias colonias planetarias prósperas y nuestras embajadas están presentes en casi todos los planetas habitados conocidos.

Discutimos la naturaleza de la realidad con los Idemianos en la paz de sus mundos templo. Intercambiamos tecnología por mercancías exóticas en las ciudades Aerugonas, construidas a lomos de bestias gigantes. Nos relajamos con los divanes en su mundo jardín natal. Incluso los recelosos y desconfiados Targianos abrieron su mundo fortaleza a nuestra nave.

La *Vanguard* y su tripulación son conocidos y respetados en innumerables mundos. Tenemos aliados con los que podemos contar, pase lo que pase. No podría haber imaginado un resultado mejor ni en mis sueños más locos.

Por supuesto, a pesar de todo lo que hemos conseguido, no todo el mundo está contento con la senda que hemos elegido. Algunos oficiales creen que, si hubiéramos mostrado nuestro lado más firme a los alienígenas, estarían contribuyendo más a nuestra misión.

Si una parte de nuestra misión era servir de embajadores de la humanidad, creo que hemos hecho un buen trabajo.

¡Enhorabuena! Has formado la mayor alianza en este sector de la galaxia.

Obtén 2 .

ENTRADA 924

A: Si esta casilla está marcada, no ocurre nada. En caso contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada 795

Hoy, mientras me abría paso por la impresionante sala de guerra de la *Vanguard*, me llamó la atención el bullicio. Parece que fue ayer cuando esta era solo una indefensa nave de exploración que apenas pudo defenderse del abordaje de los invasores Expugnadores. ¿Y ahora? Tenemos un verdadero ejército a nuestra disposición. Construimos puestos de avanzada fortificados en todos los planetas estratégicos. Tenemos desplegados equipos de asalto de élite, tecnológicamente avanzados, en varios mundos; el futuro de la Tierra está asegurado. Los Aerugones nos envían innumerables regalos y tributos. Los orgullosos Idemianos aceptaron nuestro liderazgo. Los suspicaces Targianos no se atreven a disparar a nuestra nave. Incluso los ácaros de Tormenterna trabajan para nosotros, entregando minerales y materiales que alimentan nuestra expansión.

La *Vanguard* no solo es la nave más formidable de esta parte de la galaxia, sino que también tenemos otras razas dispuestas a luchar de nuestro lado. No puedo imaginar qué podría poner en peligro nuestra misión ahora.

Por supuesto, a pesar de todo lo que hemos conseguido, no todo el mundo está contento con la senda que hemos elegido. Algunos oficiales creen que, si hubiéramos mostrado nuestro lado más amable a los alienígenas, estarían contribuyendo a nuestra misión, solo que con un mayor aprecio por la humanidad.

Es posible. Sin embargo, después de que nuestra nave estuviese a punto de ser destruida por completo, me di cuenta de que no debíamos arriesgarnos. La vida de todos los humanos de la Tierra está en juego. Ahora, con la *Vanguard* a salvo, por fin puedo relajarme.

¡Enhorabuena! Este sector de la galaxia es ahora tuyo.

Obtén 2 .

ENTRADA 925

: Si las tres casillas están marcadas, sigue leyendo:

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada 629

Hicimos lo que pudimos, pero al final no fuimos capaces de salvar al equipo de exploración. Observé impotente desde lejos cómo su nave de descenso era aplastada por el peso del banco de organismos que la rodeaba. Todo este tiempo mantuve una lucha interna: mi instinto me gritaba que los salvara. Sin embargo, la opinión de la IA y el equipo científico era unánime: si la *Vanguard* se acercaba al banco, nos ocurriría lo mismo. Hay batallas que no se pueden ganar, una lección que me enseñaron bien en la academia...

En los días siguientes, una vez concluidas las ceremonias funerarias, nuestros exploradores automatizados tomaron una muestra de este singular microorganismo. También hemos descubierto un monolito de los Constructores en la nebulosa orgánica. El obelisco indicaba que la vida microbiana del Banco estelar fue creada para poner a prueba la posibilidad de que una forma de vida inteligente evolucionase en el espacio. Simplemente tuvimos la mala suerte de quedar atrapados en ese experimento.

La Dra. Corey afirma que las propiedades únicas de los microbios del Banco estelar podrían ayudarnos a crear nuevas baterías biológicas y convertidores de energía. Aun así, no estoy seguro de que este descubrimiento haya valido la vida de todo el equipo de exploración.

Saca a todos los Tripulantes de sus fundas de Escalafón y vuelve a ponerlos en sus tableros de Tripulación. Devuelve las fundas de Escalafón a sus Compartimentos de Sección correspondientes. Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.

- Obtén el Descubrimiento único **27**.
- Retira del juego la carta de Aterrizaje **L7**.
- Añade la carta de Situación **S25** (*Infestación del banco estelar*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.
- Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 930

- A: Uno de nuestros aliados murió cubriendo nuestra huida.
- B: Nuestro oficial al mando murió en acción.
- C: Uno de nuestros poderosos aliados no está a bordo de la *Vanguard*.
- D: Uno de nuestros poderosos aliados no está a bordo de la *Vanguard*.
- E: La investigadora principal de la *Vanguard* murió en acción.
- F: La segunda oficial de la *Vanguard* murió luchando a bordo de la nave.
- G: Muchos de los oficiales de la *Vanguard* están incapacitados o muertos.

ENTRADA 935

- A: Los Tripulantes decidieron acompañar a Nahy en sus últimos momentos.
- B: Los Tripulantes impidieron que el equipo de la *ISS Vanguard* torturara a un Expugnador.

ENTRADA 940

- ¡El equipo de exploración de la *Vanguard* retiró el camuflaje del Ojo del vacío! Marca esta casilla y lee la **Entrada 425**.

ENTRADA 950

- A: Intentamos liberar al capitán de su celda.
- B: Intentamos tomar el puente por sorpresa.
- C: Intentamos capturar a la comandante enemiga.
- D: Intentamos buscar más aliados en la nave.

ENTRADA 960

- A: Hemos cumplido la misión principal de la *Vanguard*.
- B: La *Vanguard* reunió todos los Descubrimientos únicos posibles.

ENTRADA 965

- Marca esta casilla y lee la **Entrada 843**.

ENTRADA 970

- El Coloso cayó.

ENTRADA 990

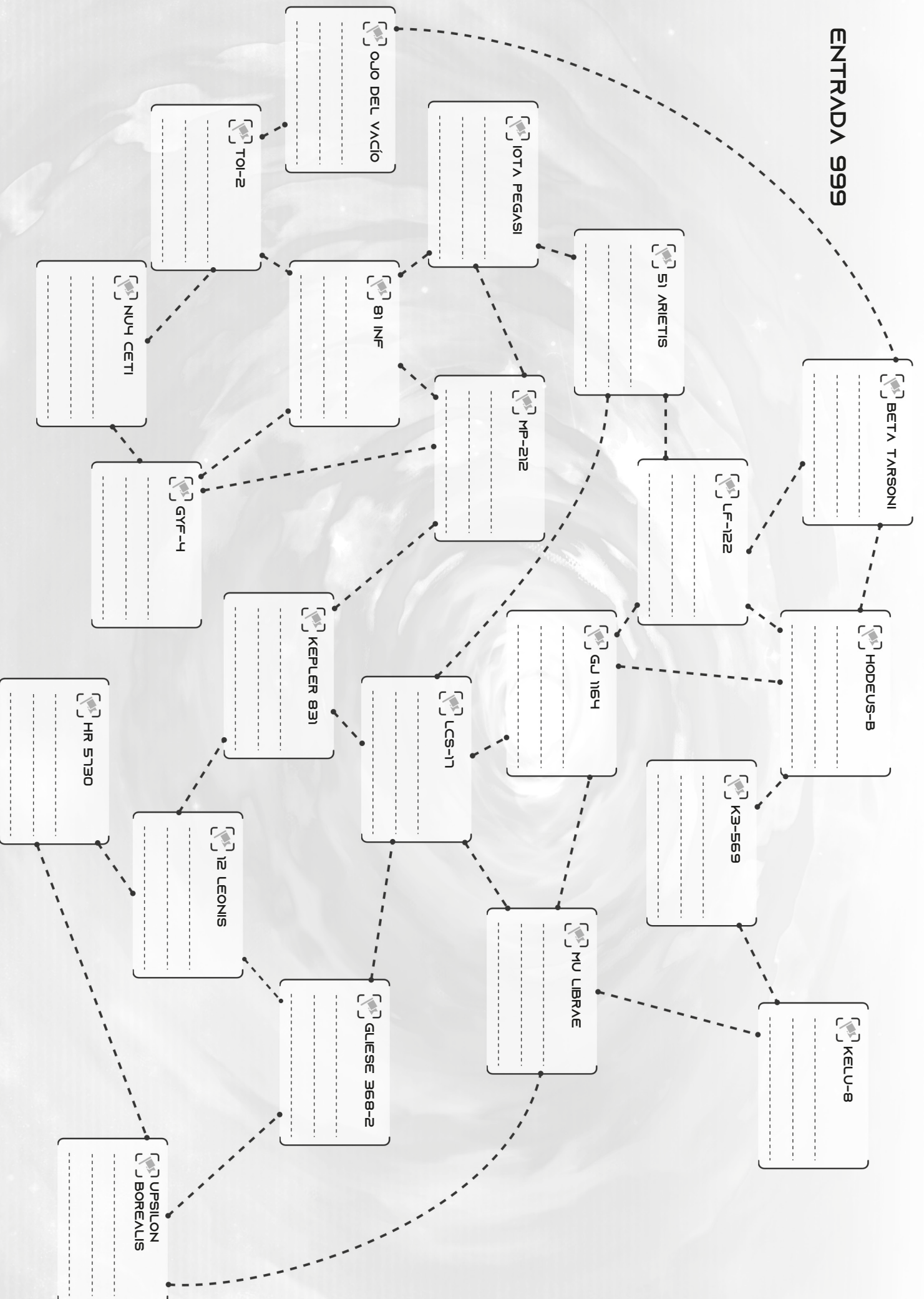
1. ¡Todos los Tripulantes que no estén en el Sector de la nave de descenso mueren! Retira sus cartas de Tripulante de sus fundas de Escalafón y guarda las fundas en sus correspondientes Compartimentos de Sección. Pon las cartas de Tripulante en sus tableros de Tripulación.
2. Si **NO** hay tripulantes en el Sector de la nave de descenso, la nave de descenso y todo su contenido se pierden:
 - Devuelve todas las cartas que no sean Descubrimientos únicos y otras cartas de la nave de descenso a sus mazos y barájalas.
 - Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.
 - Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
3. Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 991

La *Vanguard* activó por primera vez su protocolo de reclutamiento de emergencia.

La *Vanguard* activó por segunda vez (o más) su protocolo de reclutamiento de emergencia.

ENTRADA 999



ENTRADA INICIAL

[**Capitán Wayman**]: ¡Buenos días, equipo! Si estáis escuchando esto, significa que pertenecéis a un pequeño grupo de personal esencial que ha despertado en la primera ola.

Permitidme que os ponga al día: Durante los últimos dos años, la *Vanguard* ha estado surcando el espacio sin incidentes en dirección a las coordenadas que nos legó una raza alienígena, el objetivo principal de nuestra misión. Hace cinco días, desactivamos el motor Alcubierre y desaceleramos a velocidad sublumínica. Es posible que os sintáis un poco pesados en la cubierta principal; los compensadores gravitacionales mantienen la desaceleración en unas ligeramente incómodas 2 g. Las zonas señaladas en rojo de la nave están selladas y no debéis entrar en ellas, a menos que os apetezca comprobar qué se siente al experimentar unas 90 g.

Nos acercamos a nuestro objetivo. Hasta ahora, los sensores no están captando nada, pero no dejéis que eso os desanime. Todavía estamos lejos y...

*****Alerta principal*****

[**IA de la Vanguard**]: ¡ALERTA DE COLISIÓN! ¡CORREGID EL RUMBO!

[**Capitán Wayman**]: ¡Informad! ¿Qué está pasando?

[**Jefe de navegación Neels**]: Señor, estamos detectando un objeto masivo y camuflado directamente en nuestra ruta. Los cálculos muestran... que estamos a tres semanas del impacto.

[**Capitán Wayman**]: Iniciad maniobras evasivas.

[**Jefe de navegación Neels**]: Señor... este objeto es varias veces más grande que nuestro sistema solar... su diámetro es de casi 200 Unidades Astronómicas. Teniendo en cuenta nuestra velocidad actual, no estoy seguro de que podamos ajustar el rumbo a tiempo.

[**Capitán Wayman**]: ¿Cómo se nos ha pasado por alto algo tan grande?

[**Jefe de navegación Neels**]: El objeto emplea alguna clase de tecnología de camuflaje activo y no parece tener ninguna interacción gravitatoria con los sistemas cercanos.

[**Capitán Wayman**]: Sargento Nahy, ¿están despiertos los jefes de sección?

[**Sargento Nahy**]: ¡Sí, señor!

[**Capitán Wayman**]: Tráelos aquí. Y sella el puente. Ni una palabra de esto a nadie... no queremos sembrar el pánico a bordo.

Si estás jugando al **Tutorial**, sigue las instrucciones de preparación de la página 11 del reglamento.

Si estás usando las reglas de **inicio rápido**, vuelve a la sección de **Inicio rápido de la Campaña** del reglamento (página 28) y comienza el Paso 4.

ENTRADA 1

[**Capitán Wayman**]: Ya habéis leído el informe, así que seré breve: La *ISS Vanguard* se dirige a una velocidad de 300 000 kilómetros por hora hacia una esfera de origen alienígena más grande que nuestro sistema solar. Nuestros ingenieros están intentando por todos los medios desacelerar y alterar nuestro rumbo de colisión, pero eso podría no ser posible sin poner en peligro la salud de la tripulación y la integridad de la nave.

Sois nuestro plan B. Os vamos a enviar a explorar el objeto y determinar su composición y estructura. Necesitamos saber cuánto podemos acercarnos sin poner en peligro a la *Vanguard*. Hemos equipado vuestra nave de descenso con combustible y provisiones extra. Si la *Vanguard* acaba evitando la esfera y sigue su rumbo, podríamos tardar meses en ponernos en contacto de nuevo. Esto significa que no tendréis espacio de carga para equipo adicional. Además, como hemos acelerado vuestro despertar, es posible que... no os sintáis en plena forma. Esperamos que los efectos secundarios de la cámara criogénica se desvanezcan antes de que alcancéis vuestro objetivo.

¡Buena suerte!

Si estás jugando al **Tutorial**, sigue leyendo las instrucciones del apartado «Prepara el equipo de exploración» de la página 12 del reglamento.

Si estás usando las reglas de **inicio rápido**, lee la **Entrada 5**.

ENTRADA 2

ALTO SECRETO

Proyecto «Legado», Diario de investigación 1F

Tras profundizar en nuestra investigación sobre el anclaje gravitatorio que fija el monolito a un lugar específico en relación con el núcleo del planeta, hemos demostrado que este lazo puede cortarse si se aplica energía suficiente. Este descubrimiento casi le costó la vida a nuestro equipo de exploración. Cuando fijamos el dispositivo antigravitatorio que he diseñado a la base del monolito, este empezó a fallar de inmediato, causando anomalías letales en sus proximidades. He prohibido que se realice ningún otro experimento con los anclajes del monolito. Aun así, sospecho que es posible llevarse estos monolitos, solo que es una locura peligrosa y poco práctica. Voy a examinar los datos de varios lugares anómalos que la humanidad ha ido encontrando en la Tierra a lo largo de nuestra historia. ¿Tal vez uno de ellos sea donde estaba nuestro propio monolito de los Constructores antes de que lo robasen?

Obtén 1 .

ENTRADA 3

Informe de incidente 105/F

... en resumen, seguimos al pie de la letra el protocolo de *Adquisición de descubrimientos extraterrestres*, tomando todas las precauciones posibles. Ni siquiera escaneamos la sonda por temor a que reaccionara. No me cabe duda de que se activó por sí sola al percibir nuestra proximidad.

Comenzó a emitir pulsos de amplio espectro, incluidas vibraciones que perturbaron el volcán. Intentamos continuar nuestro trabajo, pero los temblores, las erupciones de lava y el calor empezaron a hacer mella en el equipo, obligándonos a retroceder.

Tan pronto como salimos de la gruta llena de lava recibimos una transmisión de la *Vanguard* que nos advirtió de la inminente erupción.

- Pon una carta **P001** encima de las cartas de tu Sector.
- Cada Tripulante de este Sector sufre una Lesión de *Herida*.
- Busca y revela la carta de Misión **M34**. Descarta las cartas de Misión **M10** y **M31** si están reveladas.
- Si la carta y la figura de la *Amenaza Tormenta de polvo* están reveladas, descártalas.
- Sustituye tu carta de Condición global actual por la **G04**.

Advertencia: cuando se agote su medidor de Tiempo, ¡morirás!

ENTRADA 4

Aunque no le veíamos la cara a nuestro interlocutor, dedujimos por su pose derrotada que estaba decepcionado. Permaneció inmóvil un rato y luego comenzó a hablar, ante lo cual nuestra IA se lanzó a traducir lo que decía.

Lee la **Entrada 336**.

ENTRADA 5

*****Ruido del motor*****

[**Equipo de exploración, agente 1**]: ¿Comunicaciones? Al habla el equipo de exploración. Nos acercamos al objetivo. Nuestros escaneos de corto alcance detectan una capa exterior de un alótopo de carbono desconocido que parece absorber todas las emisiones. No tenemos forma de saber qué hay dentro.

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Ya estamos analizando vuestros datos, equipo de exploración. Os lo haremos saber si encontramos algo.

[**Equipo de exploración, agente 2**]: No es de extrañar que no pudiéramos detectar esta cosa. La diseñaron expresamente para ser invisible.

[**Equipo de exploración, agente 1**]: ¿Deberíamos intentar aterrizar?

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: No. No sabemos lo resistente que es la estructura. Sobrevoladla más de cerca y desplegad un dron de recogida de muestras.

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Entendido, *Vanguard*. Estamos...

*****Sonido de escaneo*****

[**Equipo de exploración, agente 2**]: ¡Esperad! Detecto algo en la superficie de la esfera. Un objeto metálico, incrustado en su cascarón. Mirad: la superficie que lo rodea

está agrietada, casi como si se hubiera estrellado. Está... ¡girándose hacia nosotros?

*****Disparo ensordecedor*****

*****Alerta de la nave de descenso*****

[**Equipo de exploración, agente 2**]: ¡Nos han dado! ¡Nos está disparando! ¡Es una especie de centinela automatizado, anclado en la esfera!

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: ¡Abortad! ¿Me recibís, equipo de exploración? ¡Abortad la misión ahora mismo!

¡Os habéis estrellado en la superficie de un artefacto alienígena!

Si estás jugando al **Tutorial**, sigue leyendo las instrucciones del apartado «Prepara los datos y las cartas de Sección» de la página **12** del reglamento.

Si estás usando las reglas de **inicio rápido**, el jugador de la Sección de Reconocimiento coge la ficha de Jugador inicial y decide quién juega el primer Turno; consulta la carta de referencia en caso de duda.

ENTRADA 6

[**Equipo de exploración**]: Al habla el equipo de exploración. Nos preparamos para entrar en las fisuras del mayor volcán activo de la zona. Estamos detectando patrones sísmicos anormales. También hay capas de compuestos magnéticos esparcidas por toda la ladera de la montaña. Es posible que experimentemos interferencias en las comunicaciones.

[**Comunicaciones**]: Entendido, equipo de exploración. Si no contactáis en una hora, enviaremos un equipo de rescate.

Lee la **Entrada 8**.

ENTRADA 7

Informe del equipo de exploración 27/b

Encontramos trazas de agua en el suelo de la cueva, pero el pasillo central terminaba en una sección derrumbada. Los sensores detectaron vibraciones inusuales al otro lado de los escombros, así como algo que podría haber sido una importante concentración de agua. Desgraciadamente, abrir vía requeriría un esfuerzo de excavación a gran escala.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P081**.

ENTRADA 8

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 33**.

Lee la **Entrada 615**.

Lee la **Entrada 220**.

ENTRADA 9

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Mirad esto. ¿Qué estaban extrayendo?

[**Equipo de exploración, agente 2**]: Cal. Las paredes y las pilas contienen principalmente óxido de calcio e hidróxido de calcio. Supongo que estaban preparando cemento.

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Suficiente cemento para llenar un pequeño mar.

Nuevo objetivo: Averiguar para qué usaron el cemento.

- Sustituye el PDI del Sector **6** por la carta **P116**.
- Sustituye la carta de Misión **M21** por la carta de Misión **M22**. Lee la carta de Misión **M22**.
- ¡Descubres otra zona prometedor! Retira esta carta del juego y sustitúyela por otra carta **P113** al azar.
- Si no hay más cartas **P113**, sustituye esta carta por una **P000**.

ENTRADA 10

ALTO SECRETO

Proyecto «Legado», Diario de investigación 1E

Con los datos con los que contamos en este momento, el significado de los grandes glifos centrales de cada monolito parece claro. Cada uno de ellos es un concepto abstracto, representado de forma sencilla, ideado como mensaje fundacional para una civilización que crecería en torno al monolito. Sin embargo, lo que sigue siendo un misterio son los glifos pequeños. Son completamente diferentes de los grandes y hay entre treinta y doscientos por monolito.

Tanto la IA de la *Vanguard* como mi propia investigación han llegado a la misma conclusión: los glifos menores son parte de un lenguaje alienígena. Cumplen la ley de Zipf,

como la mayoría de las lenguas conocidas, desde el inglés hasta los cantos de las ballenas jorobadas. También he observado varias probabilidades condicionales sustanciales: en diferentes monolitos, ciertos símbolos muy a menudo van seguidos de otros específicos.

Hace poco me di cuenta de que cada monolito contiene su propia cadena de glifos que parecen relacionados con el símbolo central y se repiten a lo largo del texto. Es posible que el símbolo central sea un mensaje simplificado, destinado a formas de vida primitivas. Los glifos más pequeños amplían su significado, a menudo haciendo referencia a él. Este podría ser el hallazgo que necesitamos para empezar a descifrar este lenguaje.

Obtén 1

ENTRADA 11

- Descarta la carta de Misión *Cuarentena* (**M32** o **M33**).
- Dale la vuelta a la carta de Ascenso de escalafón para ponerla por la cara Completado: independientemente de sus reglas, el Ascenso se considera completado.
- Cada Tripulante repone 2
- Sustituye la carta *Laboratorio biológico* (**P169**) por la carta *Laboratorio de campo* (**P082**).

ENTRADA 13

ALTO SECRETO

Proyecto «Legado», Diario de investigación 1G

El número de monolitos de los Constructores descubiertos hasta ahora en esta parte de la galaxia me ha permitido realizar un análisis comparativo de sus glifos principales y menores. Ahora tengo la certeza de que cada monolito representa no solo un mensaje para la civilización que los Constructores esperaban que surgiese en torno a él, sino también unas condiciones de partida únicas que querían probar en el mundo correspondiente. Experimentos a escala universal. ¿Qué pasaría si varias especies inteligentes evolucionaran al mismo tiempo? ¿Qué pasaría si a una joven civilización se le diera una oportunidad casi ilimitada de expansión dentro de su propio sistema solar? ¿Qué pasaría si una especie inteligente mostrara un odio innato hacia cualquier concepto abstracto? Y luego están los monolitos de mundos muertos o vacíos, donde las condiciones del experimento fueron demasiado lejos, donde la idea fue demasiado extrema para dar algún fruto.

Dadas las enormes diferencias entre estas condiciones de partida y la audacia de algunas de ellas, solo veo dos explicaciones posibles. O bien los Constructores se tomaron todas estas molestias para crear un conjunto de civilizaciones lo más diverso posible, o bien buscaban desesperadamente la aparición de una especie específica, idónea para alguna tarea que no alcanzo a comprender...

Obtén 1

ENTRADA 14

Si la carta **M34** está revelada, esta Entrada termina: ¡los violentos terremotos imposibilitan estudiar las muestras! De lo contrario, sigue leyendo:

Informe del equipo de exploración 31/F

Un hallazgo emocionante: hemos encontrado tecnología claramente alienígena. Las tormentas de polvo y las rocas lo han dañado gravemente, pero los análisis preliminares de los restos indican que se trataba de una especie de dron en miniatura, demasiado pequeño para haber venido del espacio.

Hemos sintonizado los escáneres con los elementos radiactivos inusuales que hemos encontrado en los refrigeradores del dron y hemos detectado señales similares en las proximidades de un gran volcán visible en el horizonte. O los drones venían de él o lo estaban estudiando.

En cualquier caso, visitarlo puede merecer la pena.

- Obtén 1
- Pon la carta de Misión **M31** junto al tablero de Planeta y lee su texto.
- Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P010**.

ENTRADA 15

Nuestros análisis estaban en lo cierto. Hay varios sitios de interés en este sector

Busca las tres cartas **P113**. Pon 1 al azar en este Sector y devuelve el resto a «Puntos de interés» (bandeja de cartas A).

Recordatorio: El Sector solo se considera explorado por completo cuando se revela una carta con el icono

ENTRADA 16

[Equipo de exploración, agente 1]: Estamos pasando por el riesgo de lava solidificada.

[Comunicaciones]: No os olvidéis de recopilar muestras; podrían darnos una idea de la composición del núcleo del planeta. Quizá tenga alguna relación con este cristal.

[Equipo de exploración, agente 1]: Esperad, hay todo un campo plagado de antenas más adelante. Son... enormes.

[Comunicaciones]: El lugar perfecto para buscar tecnología alienígena. Definid «enorme», equipo de exploración.

[Equipo de exploración, agente 1]: Al menos varias veces mayores que el telescopio FAST de la Tierra. Sus diámetros podrían medirse en kilómetros.

Pon la carta **P114** en este Sector.

ENTRADA 17

ALTO SECRETO

Proyecto «Legado», Diario de investigación 1H

Nuestra investigación sobre el material del que están hechos estos monolitos nos ha llevado a un hallazgo bastante sorprendente. Con la esperanza de conseguir una muestra lo bastante grande como para estudiarla en la *Vanguard*, autoricé un experimento de recogida de muestras bastante... destructivo. Fue necesaria una energía increíble para separar tan solo una esquirla del monolito. Además, tan pronto como lo hicimos, el monolito se activó y envió una fuerte señal hacia el Ojo del vacío. Este pulso pudo detectarse en la mayoría de las longitudes de onda, pero también causó una fuerte perturbación en el funcionamiento de toda nuestra tecnología subespacial. Dado que los campos subespaciales no se ven afectados por las fuerzas electromagnéticas, solo puede significar que los monolitos también emiten alguna onda aún desconocida que afecta a otras dimensiones.

En cuanto a la naturaleza de la señal, solo puedo ofrecer especulaciones. ¿Fue una solicitud de reparación? Quizá los monolitos funcionan como una especie de sistema de alerta temprana que rodea la esfera de los Constructores por todos lados. Si es así, ¿sobre qué debían alertar?

Pienso repetir este experimento con el próximo monolito que encontremos, pero esta vez me prepararé para registrar el pulso de todas las formas imaginables.

Obtén 1 .

ENTRADA 18

Marca la casilla **A** en la **Entrada 950**.

Comprueba que la casilla **C** de la **Entrada 930 NO** esté marcada.

Si no lo está, lee la **Entrada 61**. De lo contrario, lee la **Entrada 48**.

ENTRADA 19

¡Enhorabuena! ¡Has completado esta Exploración planetaria!

Si la casilla de abajo no está marcada, márcala y resuelve su texto:

- Añade la carta de Situación **S13** (*Escasez de alimentos*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.

Si estás en *Tormenterna*, abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

De lo contrario, lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 20

Informe del equipo de exploración 27/c

Sobrevivimos al accidente, pero aún no estábamos fuera de peligro. La nave de descenso se partió en dos mitades tras el impacto y algunos nos quedamos atrapados en la sección de cola, que estaba totalmente destrozada.

Sigue leyendo las instrucciones del apartado «Primera acción de Amir» en la página **15** del reglamento.

ENTRADA 21

ALTO SECRETO

Proyecto «Legado», Diario de investigación 1B

El material del monolito no ha sido ninguna sorpresa: es bastante similar a la aleación que los Constructores utilizaron para construir el Ojo del vacío. Es resistente, pero, como cualquier otro material, no es indestructible.

Nos preguntamos si algunos monolitos acabaron destruidos por los elementos o a propósito, y si eso fue lo que le ocurrió al que, según nuestras previsiones, debió haber en algún lugar de la Tierra.

Obtén 1 .

ENTRADA 22

Pitidos

[Equipo de exploración]: *Vanguard*, estamos cerca del origen de la señal.

[Comunicaciones, sargento Nahy]: Proceded con precaución, equipo de exploración. Nuestros asesores tienen varias teorías contradictorias sobre qué podría ser esta cosa. Algunos insisten en que es una trampa, diseñada para...

Ruido de escombros moviéndose

[Equipo de exploración]: ¡Lo tenemos! Es un... ¿satélite?

[Comunicaciones, sargento Nahy]: ...

[Equipo de exploración]: ¿Alguna idea, *Vanguard*? Podría haber caído del cielo.

[Comunicaciones, sargento Nahy]: No, está enterrado a demasiada profundidad. Parece que el final de este planeta fue bastante... explosivo. Este trozo de su corteza debe haber impactado contra el satélite tras la explosión. ¡Un gran hallazgo, equipo de exploración! Coged lo que podáis y seguid con la misión.

- Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena*.
- ¡Encuentras otro lugar de interés en esta zona! Retira esta carta del juego y sustitúyela por otra carta **P113**.
- Si no hay más cartas **P113**, sustituye esta carta por una **P000**.

ENTRADA 23

ALTO SECRETO

Proyecto «Legado», Diario de investigación 1A

Hasta ahora, el análisis semántico de los glifos no ha dado muchos frutos. Aunque estamos seguros de que contienen algún tipo de información, carecemos de material para contrastarlos o algún tipo de base para compararlos que nos permitan empezar a descifrar el lenguaje. Basándonos en nuestros descubrimientos en Pelúcido y otros mundos que hemos visitado, nuestra teoría es que cada monolito puede estar dedicado a un concepto, un tema, relacionado con la forma de su glifo central. Este tema central parece influir de alguna manera en la civilización desarrollada bajo el influjo de cada monolito. Sin embargo, solo será posible realizar estudios más detallados cuando logremos reunir suficientes inscripciones para compararlas, o bien otra muestra de escritura de los Constructores.

Obtén 1 .

ENTRADA 24

[Equipo de exploración]: Estamos entrando en el pecio. Aún tiene energía, sorprendentemente. Las luces parpadean.

[Capitán Wayman]: Avanzad con precaución. Algunas luces están encendidas y esta cosa parece activa. Podría pasar cualquier cosa.

[Equipo de exploración]: Entendido.

[Capitán Wayman]: Recordad vuestra misión, ¡no la perdáis de vista! Centraos.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Centrarse en recopilar restos de tecnología interesantes:** Lee la **Entrada 44**.
- » **Centrarse en el estudio del pecio:** Lee la **Entrada 49**.
- » **Centrarse en transmitir imágenes del interior a los ávidos espectadores de la *ISS Vanguard*:** Lee la **Entrada 64**.

ENTRADA 25

Informe del equipo de exploración 27/c

Mientras explorábamos una zona rocosa, localizamos una entrada a un gran complejo de cuevas. Contiene estructuras que reflejan los efectos típicos de la erosión del agua. Las cuevas se extienden en todas las direcciones; aunque analizarlas podría desviarnos de nuestra misión, hay que tener en cuenta que en todo entorno con presencia de agua en estado líquido existe una alta probabilidad de encontrar vida.

Pon la carta **P080** en este Sector.

ENTRADA 26

ALTO SECRETO

Proyecto «Legado», Diario de investigación 1C

Cuando nuestro equipo intentó mover el artefacto, todos los intentos convencionales fracasaron. Ahora entendemos por qué. Hemos descubierto un anclaje gravitatorio invisible que mantiene el monolito fijo en una posición específica, relativa al centro de la masa del planeta. Los Constructores hicieron todo lo posible para asegurarse de que sus monolitos no pudieran ser retirados de ningún planeta ni trasladados de otro modo a otros planetas, aunque todavía no adivinamos el motivo.

Salvo que podamos trasladar los planetas en sí, no tenemos ninguna forma práctica de llevarnos los monolitos y tendremos que depender de escaneos detallados para profundizar en nuestras investigaciones.

Obtén 1 .

ENTRADA 27

Sigue los siguientes pasos:

- Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P169**.
- Obtén 1 Suministro por cada Tripulante.
- Cada Tripulante de este Sector sufre una Lesión de *Agotamiento*.
- Busca la carta de Misión **M32**, ponla junto al tablero de Planeta y lee su texto.

Nuevo objetivo: Deshacerse del parásito.

ENTRADA 28

Si hay un marcador en el Sector **8**, lee la **Entrada 301**.

De lo contrario, sigue leyendo:

Los orificios conducían a las entrañas de una extraña máquina asombrosamente parecida a la arquitectura de los Constructores que vimos en el Ojo del vacío. La estructura se extendía por el subsuelo y hacia otras partes del planeta, aunque su propósito no estaba claro.

Según nuestras investigaciones preliminares, esta estructura data de hace uno o dos milenios. Nuestros análisis despertaron algo en sus profundidades que emitió breves ráfagas de energía intermitentes. Poco después volvió a quedarse en silencio.

Nos interesaría investigar si hay otras partes de esta gran máquina dispersas por los sectores cercanos.

Pon un marcador en el Sector **5**.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 3 Indicios de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 29

Aviso: No puedes terminar esta Misión introductoria antes de alcanzar el objetivo. Cumple la Misión principal (la carta **M21** o **M22**) para concluir esta Exploración planetaria.


ENTRADA 30

Diario personal, ID 30/5

Nadie se creyó mi informe, y las imágenes borrosas que lo acompañaban tampoco ayudaron a convencer a nadie. Lo dejaré por escrito mientras el recuerdo está fresco para no olvidar ese día y poder volver a visitar las entrañas de la máquina en el futuro, si es que reúno el coraje suficiente.

Mientras realizaba un análisis estructural de los extraños agujeros que encontramos en Tormenterna, caí en uno de ellos. En cuanto pasé de la entrada, una extraña fuerza me succionó hacia el interior. Me golpeé la cabeza y perdí el conocimiento durante un minuto. Entonces percibí colores, formas y sonidos extraños... además de sensaciones desconocidas. De alguna manera, mis piernas eran más largas. No me sentía las manos. Mi cuerpo estaba distorsionado y laxo como un espagueti hervido del que estuviesen tirando. Viajaba en espiral, hacia arriba y hacia abajo al mismo tiempo. Intenté comprender lo que pasaba, pero mi mente estaba dispersa, no podía concentrarme. Lo único que recuerdo con claridad era una cámara con «branquias» brillantes que giraba a una velocidad vertiginosa. Al fin, la máquina me escupió por su inmensa boca, a muchos kilómetros del lugar en el que había caído.

El cuerpo me ardía de dolor, mi mente estaba confusa y sentía... un estímulo tan extremo que casi sentía un pavor atroz.

- Pon a tu Tripulante y los Tripulantes que te hayan apoyado en el Sector **8**.
- Tu tripulante y cada Tripulante que te apoyó .

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

ENTRADA 31

[**Equipo de exploración**]: ¡Vanguard! Aquí el agente uno. ¿Me oís?

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Os oímos, agente uno. ¿Qué problema tenéis?

[**Equipo de exploración**]: Hemos encontrado algún tipo de organismo: una colonia bacteriana homogénea, de varios centímetros de diámetro, capaz de moverse. Se encaramó a uno de los trajes. Intentamos retirarlo, pero se coló por los orificios. Os enviamos todos los datos. Por favor, decidnos qué deberíamos hacer.


[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Permaneced a la espera, equipo de exploración. Estamos consultando con la Sección de Ciencia.

...

[**Equipo de exploración**]: Aquí el agente uno. ¿Alguna novedad? ¡Esta cosa se está extendiendo por todo el traje! Tememos que pueda...

[**Capitán Wayman**]: Al habla el capitán. Hemos analizado vuestras grabaciones. Tanto los oficiales de Seguridad como los de Ciencia están preocupados: esta cosa parece evadir conscientemente el peligro y se multiplica rápidamente. Si volvéis con este espécimen, hay muchas posibilidades de que escape de la cuarentena. Vamos a lanzar un laboratorio biológico portátil cerca de vuestra ubicación. Desplegado y usad su equipo para contener el organismo. Hasta entonces, evacuaros conlleva un riesgo que preferimos no asumir. Lo sentimos, agente uno.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Intentar deshacerse del parásito:** ¡Esto inicia una nueva Misión obligatoria! Lee la **Entrada 27**.
- » **Negarse a cumplir las órdenes:** Esto provoca que retiréis todos vuestros  y causará problemas en la nave, pero podréis Despegar del planeta. Lee la **Entrada 45**.

ENTRADA 32

Audiobitácora 13F

Estoy entrando en el subsuelo. Las paredes carbonizadas parecen absorber la luz. Empiezo a arrepentirme de haber venido a solas...

Hay... restos. Decenas de cuerpos, de muchas formas y tamaños extraños. Es desconcertante e inquietante. Miro por encima de mi hombro y casi espero que uno de ellos se mueva. Algunos cadáveres muestran signos de importantes modificaciones biónicas y cibernéticas. Deben pertenecer todos a especies diferentes. Todas las piezas de equipo que han resistido el paso del tiempo parecen estar adaptadas a varios operadores de diferentes formas corporales. ¿Cómo acabaron tantas especies inteligentes en un mismo planeta? No hemos encontrado ninguna prueba de que se tratase de una civilización con capacidad para el viaje estelar.

Me marcho, no hay nada más que ver, pero me quedan varias preguntas pendientes. ¿Todas estas especies evolucionaron simultáneamente en este planeta o las trajeron aquí de alguna manera? ¿Cómo se las arreglaron para convivir pacíficamente? Deberíamos estar atentos por si encontramos más pistas, en particular algo que contenga fragmentos de comunicaciones.

- ¡Encuentras otro lugar de interés en esta zona! Retira esta carta del juego y sustitúyela por otra carta **P113** al azar.
- Si no hay más cartas **P113**, sustituye esta carta por una **P000**.

ENTRADA 33

Si estás en *Alcárcite*, lee la **Entrada 34**.

Si estás en *Fósforo*, lee la **Entrada 39**.

ENTRADA 34

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Repetid, agente uno. Estamos perdiendo vuestra señal.

[Equipo de exploración]: Estamos dentro de la montaña. Encontramos... [interferencias] ... de la perturbación sísmica. Es una especie de mecanismo, atrapado en la gran laguna de magma. Es... [interferencias].

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Tened cuidado, agente uno. No sabemos si...

[Equipo de exploración]: [Interferencias] ¡... viene hacia nosotros! El pulso de energía ha desestabilizado el... [interferencias] Estamos...

- Pon una carta **P001** encima de las cartas de este Sector.
- Pon la figura del *Coloso Expugnador* en este Sector.
- Pon la carta de Amenaza del *Coloso Expugnador* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
 - Si esta es la primera Amenaza que has encontrado en la campaña, recuerda revisar las reglas de Amenazas en el Capítulo III del reglamento.
 - El *Coloso Expugnador* se activa: lee su carta de Amenaza y aplica sus reglas cuando sea necesario.
- Sustituye tu carta de Condición global actual por la **G04**.

Advertencia: cuando se agote su medidor de Tiempo, ¡morirás!
- Busca y revela la carta de Misión **M34**. Descarta las cartas de Misión **M10** y **M31** si están reveladas.
- Si la carta y la figura de Amenaza *Tormenta de polvo* están reveladas, descártalas.
- Lee la **Entrada 694**.

ENTRADA 35

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Tira el D10 y comprueba tu resultado a continuación:

0-4: Lee la **Entrada 37**.

5-9: Lee la **Entrada 284**.

Lee la **Entrada 284**.

ENTRADA 36

[Comunicaciones, sargento Nahy]: Está empezando, equipo de exploración. Podemos verlo desde aquí arriba. Va a ser una erupción de antología. ¿Cuánto os queda para llegar a la zona de aterrizaje?

[Equipo de exploración]: ...

[Comunicaciones, sargento Nahy]: ¿Me recibís, equipo de exploración? ¿Cuánto os queda?

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Vanguard? Al habla el equipo de exploración. Creo que... no llegaremos a tiempo. La actividad sísmica ha abierto grandes grietas frente a nosotros. Tardaremos demasiado en sortearlas.

[Comunicaciones, sargento Nahy]: ...

[Equipo de exploración, agente 1]: Estamos desplegando nuestros refugios móviles detrás de unas rocas. Volveremos a llamar cuando hayamos terminado.

[Equipo de exploración, agente 2, en la distancia]: ¡YA ESTÁ AQUÍ!

Interferencias

- Todos los Tripulantes en el planeta mueren: saca sus cartas de las fundas.
- Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 37

[Equipo de exploración]: ¡Vanguard! Aquí el agente uno. Hemos pasado al otro lado. Entramos en las cuevas más profundas.

[Comunicaciones, sargento Nahy]: Hemos recibido vuestro mensaje, agente uno. Todos los ojos están puestos sobre vosotros.

[Equipo de exploración]: ¡Los detectores se están volviendo locos! La atmósfera está cargada de partículas orgánicas.

Detectamos... brotes similares a agallas en las paredes. Hay organismos complejos moviéndose por el agua. ¡Es todo un ecosistema!


[Puente]: [fuertes aplausos y vítores]

[Equipo de exploración]: ¡Esperad! Está pasando algo. La bioluminiscencia se está desvaneciendo. Es algún tipo de reacción.

[Comunicaciones, sargento Nahy]: Nuestros expertos en flora aventuran que se trata de un mecanismo defensivo.

[Equipo de exploración]: No. La flora de la cueva empezó a morir desde el momento en que entramos. Hemos sellado la... [interferencias], pero la reacción no ha hecho más que acelerarse. Creo... ¡creo que la estamos matando nosotros!

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Sellar el ecosistema moribundo de nuevo y marcharse:** Descarta 2 , sustituye la carta de PDI de tu Sector por una **P000**.
- » **Intentar salvar el ecosistema:** ¡Esto inicia una nueva Misión obligatoria! Lee la **Entrada 41**.

ENTRADA 38

Informe del equipo de exploración **TF/19**

La superficie del montículo está hecha de un compuesto orgánico, por lo que ni siquiera nuestro equipo de más calidad es capaz de penetrar la corteza. Al principio, queríamos entrar en la estructura, ya que los escáneres mostraban espacios huecos en el interior, pero resultó imposible con nuestras limitadas herramientas. Sin embargo, hemos conseguido muestras del compuesto y trataremos de replicarlo una vez volvamos a bordo de la *Vanguard*.

También mencionamos al equipo de aerodinámica que la zona que rodeaba los montículos estaba casi en calma total, con poco viento. Comenzaron a estudiar el efecto de los montículos sobre el flujo de aire y rápidamente descubrieron que todos están en la posición perfecta para garantizar la seguridad de la mayor sección de la superficie posible.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 Descubrimiento de *Mineral*.

ENTRADA 39

Diario personal

Me acerqué lentamente a la puerta, sin salir aún de mi asombro. Era una imprudencia, lo sé, pero no podía apartar los ojos del glifo brillante del centro. A pesar de las incontables eras que habían debido transcurrir, aquí seguía, una fuente de energía totalmente operativa...

De repente, algo se movió en la oscuridad y todo lo que me rodeaba empezó a temblar ante el despertar de un coloso metálico. Debería haber tenido más cuidado.

- Pon la carta de Amenaza del *Coloso Expugnador* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Coloso Expugnador* en tu Sector.
 - Si esta es la primera Amenaza que has encontrado en la campaña, recuerda revisar las reglas de Amenazas en el Capítulo III del reglamento.
 - El *Coloso Expugnador* se activa: lee su carta de Amenaza y aplica sus reglas cuando sea necesario.
- Lee la **Entrada 694**.

ENTRADA 40


Informe del equipo de exploración **58/d**

El objeto ha demostrado ser extremadamente resistente a todo tipo de armamento, pero conseguimos inutilizarlo. Cuando nos acercamos a los restos humeantes, al principio solo nos fijamos en su tecnología biomecánica, completamente ajena a cualquier cosa que hayamos conocido. Algunas secciones de la máquina habían sido claramente partes de la nave antaño.

Entonces es cuando lo vimos: un símbolo en una de las láminas de blindaje, inquietantemente similar al que llevamos en nuestras propias placas identificativas. El signo que aparecía en el pecio descubierto en la Tierra y que ahora era el corazón de nuestra nave.

¿Qué relación podrían tener estos restos con nuestra nave?

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.
Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Obtén 1 . Obtén 4 Indicios de *Tecnología alienígena*. Retira del juego el Objetivo secundario *Derribar al titán (O16)* de la sección «Punto» del Registro de la nave o del sobre «A la espera...» (si está ahí). Descarta el *Coloso Expugnador* y su carta de Amenaza. Marca la casilla de la **Entrada 970**.

Obtén 3 Indicios de *Tecnología alienígena*. Descarta el *Coloso Expugnador* y su carta de Amenaza.

Descarta el *Coloso Expugnador* y su carta de Amenaza.

ENTRADA 41

Sigue los siguientes pasos:

- Cada Tripulante repone 1 .
- Busca la carta de Misión **M35** y ponla junto al tablero de Planeta.
- Sustituye el PDI de tu Sector por la carta **P164**.

ENTRADA 42

Al intentar cruzar uno de los precipicios, uno de nosotros empezó a resbalar por el barranco. No tuvimos más remedio que montar un grupo de rescate y descender de la meseta para buscar a nuestro compañero en los barrancos de abajo.

Sufre una Lesión de *Herida*. Pon una carta **P160** al azar en este Sector.

ENTRADA 44

[**Equipo de exploración**]: Me las arreglé para conseguir una muestra de cada material que encontré.

[**Comunicaciones, cabo Coetz**]: Eso son buenas noticias. Volved de inmediato.

[**Equipo de exploración**]: Justo lo que quería oír. También os interesará saber que uno de los dispositivos intentó perforar mi traje.


[**Comunicaciones, cabo Coetz**]: ...

[**Equipo de exploración**]: Tuve cuidado, ¡para que lo sepáis!

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena* y ponlo en «Descubrimientos reunidos».

ENTRADA 45

- Descarta todos los .
- Añade la carta de Situación **S17** (*Organismo intruso*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» y barájalas.

ENTRADA 46

Diario personal, Tripulante 327

Debo admitir que pensé que los capitostes habían perdido la cabeza cuando nos dijeron que abriéramos una amenazadora tumba gigante en un planeta oscuro que ya daba bastante miedo de por sí. A ver, he jugado a suficientes videojuegos para saber cómo va a acabar esto. Desgraciadamente, encima saqué la pajita más corta y me encontré en el papel del pobre diablo al que le toca entrar primero.

En cuanto abrí la puerta, la luz de mi traje inundó una vasta sala, reflejándose en los ojos de innumerables máquinas letales ordenadas en pulcras filas; un auténtico ejército de muertos que llevaba enterrado hace milenios. Ni siquiera sé de qué tenía más ganas: de salir pitando de allí o de gritar «¡Os lo dije!» por la radio antes de que esos centinelas me hicieran pedazos.

Puede que mi reacción fuese un poco exagerada. Las máquinas no se movían. No había ningún artefacto del juicio final activo.

Más tarde, me enteré por mis colegas de la Sección de Ciencia de que el déspota que gobernaba el planeta vecino estaba enterrado aquí, junto con su ejército de robots asesinos, algo no muy diferente a ciertos antiguos emperadores chinos. Pensé que con esto se habían acabado los problemas, pero luego me enteré de que los gafotas se llevaron un par de decenas de estas máquinas a bordo y comenzaron a experimentar con ellas. Ese juego también sé cómo acaba...

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto.

Si está marcada, no ocurre nada.

Mueve el Proyecto de investigación **R03** (*Programación alienígena*) de «Proyectos de investigación» (bandeja de cartas B) al sobre «A la espera...».

ENTRADA 47

Informe del equipo de exploración 60/F

El entusiasmo es generalizado. Los materiales y las marcas de este extraño monolito con forma de hito parecen similares a los encontrados en el Ojo del vacío, lo que confirma nuestras sospechas: los Constructores son quienes fabricaron estos obeliscos. Ahora pensamos que dejaron un monolito en cada mundo marcado en el mapa que recibimos cuando entramos en el Ojo.

Alguna especie de anclaje energético parecía mantener el monolito fijo en el planeta y nos impedía moverlo, pero lo escaneamos y analizamos de todas las maneras posibles y construimos una réplica a bordo de la *Vanguard*.







Es difícil determinar su propósito exacto y tampoco entendemos la naturaleza de sus glifos. Tal vez si encontramos más como este para estudiarlos averigüemos algo más.

Lee la **Entrada 55**.

ENTRADA 48

«Enviamos mensajes ocultos a varias zonas de la nave, tratando de encontrar a alguien que combatiere a nuestro lado para liberar al capitán Wayman. Nadie fue lo bastante valiente para enfrentarse a la comandante Dahl. Estábamos solos en esta lucha, pero decidimos intentarlo de todos modos. Pronto estalló una escaramuza desesperada en las mismas puertas del camarote del capitán».

Los jugadores realizan una prueba especial usando sus dados y Tripulantes. Los dados usados en ella no estarán disponibles para ninguna otra prueba. Los Tripulantes que participen en esta prueba de dados podrían morir. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar varias pruebas más en esta parte de la historia.

- En primer lugar, todos los jugadores deciden cuántos de sus dados de Sección quieren lanzar.
- A continuación, todos los jugadores eligen cualquier número de Tripulantes disponibles de su mano con Capacidades de conversión de  o  y los añaden a la Reserva de tirada. Solo se pueden elegir Tripulantes con esas Capacidades de conversión.
- Cuenta el número de resultados de  o  de la Reserva de tirada. A continuación, añade 1 punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada. Necesitas **10 puntos o más** para pasar esta prueba. Los jugadores pueden tirar más dados y asignar más Tripulantes hasta que estén satisfechos con el resultado.
- Retira del juego todos los dados de la Reserva de tirada. Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión. Si sacas 1  o 1 , retira a dicho Tripulante del juego. Los jugadores devuelven a los demás Tripulantes a sus Tripulantes disponibles.
- Si con esto ya no quedan Tripulantes disponibles, lee la **Entrada 810**. De lo contrario:

Si tienes **9 puntos o menos**, lee la **Entrada 73**.

Si tienes **10 puntos o más**, lee la **Entrada 84**.

ENTRADA 49

[**Equipo de exploración**]: Qué extraño. No veo nada que se parezca a un puerto de conexión. ¿Pensáis que quizá todo era inalámbrico?

[**Comunicaciones**]: Es posible. ¿Cuándo fue la última vez que usaste un cable?

[**Equipo de exploración**]: Tienes razón.

[**Comunicaciones**]: ¿Eh? ¿Qué dices? Pero ¿por qué íbamos a...? De acuerdo, se lo diré. Lo siento, equipo de exploración. Tengo aquí detrás a un representante de la Sección de Ciencia. Quiere que coloquéis uno de vuestros dispositivos en varios puntos diferentes, cerca de pantallas u otras cosas que parezcan consolas.

[**Equipo de exploración**]: Sí, lo que sea... Quiero decir, entendido.

...

...

[**Equipo de exploración**]: ¿Qué narices? Algo ha salido de esta consola y se ha conectado a mi dispositivo. Lo ha dejado frito.

[**Comunicaciones**]: El representante de Ciencia quiere que intentes retirar el conector alienígena. Ten cuidado. No sabemos dónde más podría intentar conectarse.

[**Equipo de exploración**]: Muy gracioso, *Vanguard*. ¡Equipo de exploración, corto y cierro!

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Mueve la carta **E45** (*Interfaz multipuerto*) de «Equipo no disponible» a «Armería».

ENTRADA 50

Informe del equipo de exploración 1/B

Cuando me desperté, la cabina estaba oscura y llena de humo. Un extraño resplandor se filtraba por las grietas del fuselaje. Lo que sea que hubiera usado aquella torreta para derribarnos seguía devorando el casco, derritiendo el acero como si fuera mantequilla. Pensé en los tanques de oxígeno y los suministros del compartimento de carga, bajo la cabina. Si queríamos sobrevivir hasta que llegase el rescate, teníamos que salvarlos...

Sigue leyendo las instrucciones del apartado «Segundo turno de los Tripulantes» en la página 19 del reglamento.

ENTRADA 51

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 47**.

Lee la **Entrada 55**.

ENTRADA 52

Informe del equipo de exploración 29/C

El agua es más densa de lo que debería: contiene cantidades significativas de tritio inusualmente estable. Su presencia implica que las posibilidades de encontrar vida aquí son mucho más escasas. Sin embargo, hemos recogido muestras de agua y minerales que podrían esconder el secreto de la estabilización de estos isótopos radiactivos.

Aparte de este descubrimiento, si instalamos purificadores de agua y extractores de oxígeno, este lugar sería una buena estación de reabastecimiento.

Obtén 1 Descubrimiento de *Mineral*. Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P168**.

ENTRADA 53

Lista de deseos de la Sección de Ciencia, entrada del Tripulante 325

Me encantaría echarle el guante a la especie inusual que encontramos en «Fósforo». ¡Es simplemente asombroso el modo en que la vida se ha adaptado para huir de las repentinas combustiones del aire! Además, encontramos las coardinadas del planeta en el Ojo del vacío, así que lo lógico es investigar esta forma de vida.

Firmado por el 79 % de los miembros de la Sección de Ciencia.

Pon la carta **P130** encima de las cartas del Sector 2. Pon la nave de descenso en el Sector 2.

Pon una figura de *Brote* en los Sectores 1 y 8.

Abre el Registro de la nave por la página 24 y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 54

Informe de incidente 60/F

La comisión de seguridad determinó que la causa más probable del accidente había sido el uso inadecuado de herramientas de campo eléctricas. Alguien se descuidó y una broca sobrecalentada tocó directamente la superficie del cristal, provocando un centelleo local de magnitud extrema. Recomendamos a los equipos de exploración que tengan cuidado de no aplicar calor o presión excesivos a materiales aún desconocidos.

Cada Tripulante en este Sector tira .

ENTRADA 55

ALTO SECRETO

Documento fundacional del proyecto «Legado», extracto

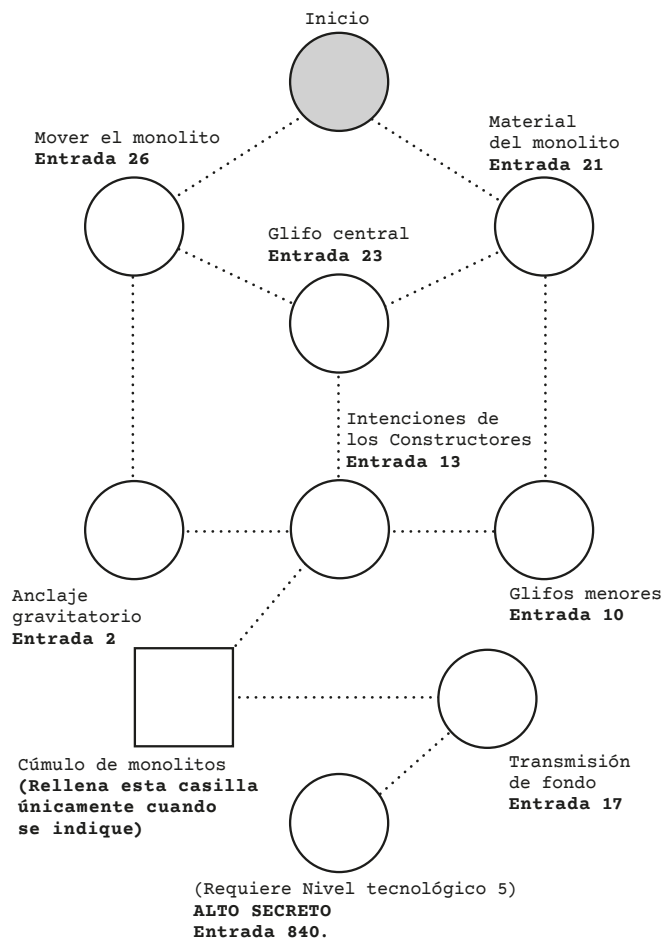
Aunque el mensaje de los Constructores que la *ISS Vanguard* recibió en el Ojo del vacío distaba mucho de ser obvio, sí que parecía animarnos a visitar todos los mundos cercanos capaces de albergar vida para buscar lo que los Constructores llamaban «nuestra tribu». Ahora sospechamos que cada una de estas coordenadas tiene un planeta habitable, y cada uno de estos planetas un monolito, un obelisco que dejaron los Constructores. El estudio de estos obeliscos es nuestra única posibilidad de entender el mensaje y nuestro propósito. Por lo tanto, debería ser la máxima prioridad de la *Vanguard*.

Dra. Sarah Corey, investigadora jefe de la *ISS Vanguard*

Ve al diagrama del *Proyecto Legado* (abajo) y traza una línea desde cualquiera de los círculos rellenos hasta un **círculo vacío** de tu elección. Rellena el círculo elegido y lee la Entrada indicada al lado.

Si una línea tiene un requisito de Nivel tecnológico, solo podrás trazarla si la carta de Nivel tecnológico de la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3) muestra como mínimo ese Nivel.

PROYECTO LEGADO



ENTRADA 56

Si esta casilla ya está marcada, lee la **Entrada 58**.
En caso contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

ALTO SECRETO

Proyecto «Legado», Diario de investigación 19c

Las copias detalladas de los monolitos y los datos de investigación que obtuvimos de esta antigua raza resultaron ser de gran valor. Tal vez no sea información tan detallada como lo sería nuestra propia investigación, ¡pero por otro lado tendríamos que pasar décadas vagando por el espacio para aprender tanto como lo hemos hecho con esta única misión! Había tanto conocimiento que para contenerlo tuvimos que añadir una nueva base de datos al puente específicamente. Aun así, han quedado sin respuesta varias de las últimas preguntas que tenemos sobre los monolitos. No por mucho tiempo, espero.

En el diagrama del *Proyecto Legado* de la **Entrada 55**, rellena el cuadrado del «Cúmulo de monolitos». Cada vez que hagas progresos en el gráfico en la **Entrada 55**, ahora puedes elegir trazar una línea desde este cuadrado también.


Mueve la carta de Objetivo **O09** (*Hasta el último confin*) y la Mejora del puente **B18** (*Base de datos de monolitos*) de Cartas de Puente al sobre «A la espera...».

Abre el Registro de la nave por la página 25 (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 57

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Aquí yacen algunos restos calcinados de antiguos exploradores. Parece que saltaron a la fosa para protegerse de algo que había arriba. Obtén 3 Indicios de *Tecnología alienígena*.

Tras una búsqueda exhaustiva, solo encontramos piezas menores de tecnología alienígena destruida. Obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena*. Repón 1 .

ENTRADA 58

Ve al diagrama del *Proyecto Legado* (Entrada 55) y traza una línea desde cualquiera de los círculos rellenos hasta un círculo vacío de tu elección. Rellena el círculo elegido y lee la Entrada indicada al lado. **IMPORTANTE:** Después de resolver la Entrada indicada, la Exploración planetaria termina: abre el Registro de la nave por la página 25 (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 59

Todos los Tripulantes le dan ahora a la vuelta a su ficha de Turno para ponerla por el lado de «Turno terminado». Esto termina la primera ronda.

A partir de ahora, tienes pleno control sobre las acciones que elijas. Antes de seguir con la partida, revisa las secciones de «Continuación del Tutorial» en el reglamento. No es necesario que leas por completo todas estas secciones ahora; hazlo solo la primera vez que las necesites.

Sigue leyendo las instrucciones del apartado «Continuación del Tutorial» en la página 20 del reglamento.

ENTRADA 60



Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-432

A pesar de los muchos hallazgos recogidos en Pelúcido, nuestra primera exploración de un mundo marcado por los Constructores no fue el éxito que esperábamos. Aún no hemos entablado contacto con ninguna inteligencia extraterrestre, y me temo que este nuevo mundo que vamos a explorar ayudará poco en este sentido.

Es difícil imaginar un entorno más hostil para la vida: un planeta gigante y frío con una atmósfera densa y superrotatoria. La interminable tormenta azota la superficie de basalto y cristal y arrastra fragmentos afilados como cuchillas con velocidades capaces de hacer jirones cualquier cosa que encuentren a su paso.













Sin embargo, un conjunto de estructuras increíbles se extiende más allá de la estratosfera del planeta, como garras que asoman de la tormenta. Cada una de estas garras, hechas de una sustancia no identificada, tiene varios kilómetros de longitud y la anchura suficiente para cortar los vientos, creando pequeñas bolsas que podríamos explorar.

Y explorarlas es lo que haremos: nadie a bordo de la *Vanguard* tiene la menor idea de cómo estructuras como esa podrían aparecer de forma natural...

Si tu nave de descenso tiene al menos 4  y 5 , pon un marcador en la casilla «Aterrizaje exitoso» y ve al paso 4. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador del medidor de Aterrizaje no está en la casilla «Aterrizaje exitoso», vuelve al paso 2; si está ahí, has aterrizado sin problemas:
 - Abre la Planetopedia por las páginas 10 y 11 (*Tormenterna*). Abre el Registro de la nave por la página 24 y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

TORMENTA ELÉCTRICA

	Vuelo descontrolado	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » Ignorar las turbulencias Devuelve 3 –  cartas de Equipo al azar a la «Armería». » Asegurar la carga Cada Tripulante 3 .
	Viento de fuerza 6	Resistir Cada Tripulante 5 –   .
	Pulso electro-magnético	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » Avería del sistema de refrigeración Si  es 2 o menos, cada Tripulante sufre una Lesión de <i>Quemadura</i>. Si  es 3 o más, cada Tripulante . » Redirigir la energía Devuelve 2 cartas de Equipo al azar a la «Armería» o pierde 2 Suministros.
	Corriente favorable	Seguir la corriente Si  es 3 o más, mueve dos veces el marcador del medidor de Aterrizaje.

ENTRADA 61

«Mientras planeábamos nuestro ataque con los planos de la nave delante, tuvimos una visita sorpresa. El Emisario de los Muertos entró cojeando en nuestro escondite, armado con un extraño armamento Expugnador. El odio de la comandante Dahl por los Expugnadores lo había atraído a nuestro bando. Nos hizo una oferta: si nuestros jefes de sección usaban sus códigos de acceso privados para sortear el cortafuegos de la *Vanguard*, podría conectarse directamente a los sistemas de la nave. Entonces sería capaz de cerrar todos los mamparos que conducían a las dependencias de capitania y volver los sistemas de la nave contra la gente de Dahl. Ni que decir tiene que a muchos de nosotros no nos entusiasmaba la idea de conectar una IA Expugnadora directamente a la IA de la *Vanguard*. Por otro lado, no es nuestra lista de aliados potenciales fuera demasiado larga en ese momento».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Confiar en el Emisario de los Muertos y darle acceso a los sistemas de la nave:** Lee la *Entrada 63*.
- » **Hacer caso omiso del Emisario de los Muertos y atacar las dependencias de capitania sin su ayuda:** Lee la *Entrada 48*.
- » **Cancelar el ataque y plantear un enfoque diferente:** ¡Cuanto más tiempo perdáis, más posibilidades tendréis de ser capturados! Lee la *Entrada 501*.

ENTRADA 62

Registro de vuelo de la misión de la nave exploradora

[Tiempo de la misión 16:24]

Nos acercamos a la mesosfera del planeta. Detectamos algo que parece un campo de fuerza radiactivo más adelante. Los sistemas nos dicen que hay algunos huecos en él, apenas más grandes que nuestra nave de descenso. Intentaré pasar por uno de ellos.

[Tiempo de la misión 16:55]

La nave de descenso está ahora en el ángulo correcto. Activando impulsores. Tres... dos... uno... ¡Allá vamos!

[Tiempo de la misión 16:58]

[Interferencias] [Alertas sonoras] ¡Los niveles de radiación siguen aumentando! Muchos sistemas no responden. ¡El hueco en el escudo se está moviendo! [Interferencias] ¿...reaccionando a nuestra presencia? ¡Es la última oportunidad para cambiar de dirección!

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **¡Abortar el aterrizaje!** Esto terminará la Exploración planetaria e iniciará una nueva fase de Gestión de la nave. Puedes hacerlo una vez sin sufrir una penalización. Lee la *Entrada 68*.
- » **Dejar que el aterrizaje continúe:** Advertencia, ¡dependiendo de los atributos de la nave de descenso, podrías perder la nave y su tripulación! Lee la *Entrada 74*.

ENTRADA 63










«A pesar de las objeciones de la IA de la Vanguard, conectamos al Emisario de los Muertos directamente a nuestro ordenador central. Las alarmas se dispararon de inmediato. Los mamparos comenzaron a abrirse y cerrarse por toda la nave y las luces parpadearon mientras las dos prodigiosas inteligencias artificiales se disputaban el control de la nave. Finalmente, las cosas se calmaron.

"Ahora tengo el control directo", dijo la voz del Emisario de los Muertos, resonando en todos los altavoces cercanos como si todo un ejército de Expugnadores nos hablara. "Podéis llevar a cabo vuestro plan".

En nuestras pantallas observamos que las luces de los pasillos que conducían al camarote del capitán Wayman se apagaron. Todos los mamparos, excepto uno, se cerraron. Los marines de guardia intentaban maniobrar torpemente en la oscuridad. Era nuestro momento de pasar a la acción».

Los jugadores realizan una prueba especial usando sus dados y Tripulantes. Los dados usados en ella no estarán disponibles para ninguna otra prueba. Los Tripulantes que participen en esta prueba de dados podrían morir. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar varias pruebas más en esta parte de la historia.

Sigue los siguientes pasos:

- En primer lugar, todos los jugadores deciden cuántos de sus dados de Sección quieren lanzar.
- A continuación, todos los jugadores eligen cualquier número de Tripulantes disponibles de su mano con Capacidades de conversión de ,  o  y los añaden a la Reserva de tirada.
- Cuenta el número de resultados de ,  o  de la Reserva de tirada. A continuación, añade 1 punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada. Necesitas **8 puntos o más** para pasar esta prueba. Los jugadores pueden tirar más dados y asignar más Tripulantes hasta que estén satisfechos con el resultado.
- Retira del juego todos los dados de la Reserva de tirada. Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión. Si sacas 1 ,  o , retira a dicho Tripulante del juego. Los jugadores devuelven a los demás Tripulantes a sus Tripulantes disponibles.
- Si con esto ya no quedan Tripulantes disponibles, lee la **Entrada 810**. De lo contrario:

Si tienes 7 puntos o menos: Lee la **Entrada 77**.

Si tienes 8 puntos o más: Lee la **Entrada 81**.

ENTRADA 64

[Comunicaciones]: Hala. Siento la falta de profesionalidad, pero tenéis bastante público.

Hay mucha gente a mis espaldas ahora mismo.

[Equipo de exploración]: No me importa. ¡Este precio es lo más increíble que haya visto nunca! Nada de esto se parece a nada que me resulte familiar.

[Comunicaciones]: ¿Eso era una puerta?

[Equipo de exploración]: Eso parece. Pero bien podría estar dentro de algún respiradero. ¿Quién sabe?

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

ENTRADA 65

Cuaderno de bitácora del capitán, **Entrada 412**

Sabíamos que aterrizar en Atropos supondría... desafíos inusuales. En lugar de arriesgar la vida del equipo de exploración, decidimos que valía la pena hacer un vuelo de reconocimiento rápido.

Lee la **Entrada 62**.

ENTRADA 67

Aunque no le veíamos la cara a nuestro interlocutor, dedujimos por su pose derrotada que estaba decepcionado. Permaneció inmóvil un rato y luego comenzó a hablar, ante lo cual nuestra IA se lanzó a traducir lo que decía.

Lee la **Entrada 336**.

ENTRADA 68

[Comunicaciones]: ¡Corregid el rumbo de inmediato!

[Vehículo de exploración]: Entendido. ¡Abortando!

Estruendo de retrocohetes

[Vehículo de exploración]: Solo para que conste, Vanguard...

[Comunicaciones]: ¿Sí?

[Vehículo de exploración]: Creo que podría cruzar esta barrera. Necesitaría una nave de descenso mejor y mucho blindaje, pero creo que sería posible.

[Comunicaciones]: Entendido. Asegúrate de mencionarlo en tu informe. Y no te preocupes por la misión. Hemos obtenido muchos datos valiosos solo con este acercamiento.

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

Pon la ficha de Misión fallida en la nave de descenso, abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 69

Diario personal

La puerta se abrió: estaba hecha de una aleación de titanio y su fachada de piedra no era más que una costra mineral acumulada durante milenios.

Detrás de la puerta nos esperaba el pasado: un Repositorio de los Constructores immaculado, sin abrir hasta ahora.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P137**.

ENTRADA 70

Ruidos del motor y del viento

[Piloto de Reconocimiento, Búsqueda y Salvamento, sargento Márquez]: ¡Arriba, amigos! Ha llegado la caballería.

[Equipo de exploración, agente 1]: [Interferencias]

[Reconocimiento, Búsqueda y Salvamento, sargento Márquez]: Por favor, repetid el mensaje, equipo de exploración. Os estamos perdiendo.

[Equipo de exploración, agente 1]: [Interferencias] ¡No bajéis tanto, maldita sea! Vuestro propulsor está agrietando la superficie.

Ruidos de insectos

[Comunicaciones]: Estamos detectando señales adicionales en la cima del montículo. ¿Qué está pasando?

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Salen de todas partes! ¡Subid! ¡Rápido!

[Reconocimiento, Búsqueda y Salvamento, sargento Márquez]: ¡Nos han dado! Repito, han impactado en la nave de evacuación. Nos están disparando con una especie de telaraña orgánica. La zona de evacuación no es segura. Repito: La zona de evacuación no es segura. Vamos a abortar...

[Equipo de exploración, agente 2]: ¡No! Esperad. Voy a llamar su atención.

[Comunicaciones]: Negativo, agente del equipo de exploración dos. No los confrontéis. Repito, no...

Cinturón de seguridad desabrochándose

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Vuelve aquí, maldita sea!

[Equipo de exploración, agente 2]: ¡Seguid sin mí! ¡No me esperéis!

Si tienes el Descubrimiento único **33** (*Jalea real*), lee la **Entrada 172**.

De lo contrario, sigue leyendo:

- Descarta la carta de Misión **M52**.
- Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y elegir al Tripulante que se quedará atrás luchando contra los ácaros de los montículos.
- Si los jugadores no se ponen de acuerdo sobre qué Tripulante debe quedarse, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra.
- Saca al Tripulante elegido de su funda de Escalafón y vuelve a ponerlo en su tablero de Tripulación. Este Tripulante está muerto.
- La Sección a la que pertenecía este Tripulante roba de inmediato 5 nuevas cartas de «Reclutas», elige 1, la mete en una funda de Escalafón 1 y la añade a «Tripulantes descansando» (bandeja de cartas B).
- **Recordatorio:** En la ISS Vanguard, cada Sección tiene varios Tripulantes. A veces morirán cuando una misión salga mal o cuando decidas sacrificarlos.

Lee la **Entrada 71**.

ENTRADA 71

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-435

Habíamos jurado no dejar a nadie atrás, pero nadie estaba dispuesto a sacrificar otra tripulación y otra nave de descenso. La nave de Búsqueda y Salvamento activó los propulsores y nuestro querido camarada desapareció en la distancia, luchando contra los innumerables ácaros de los montículos, hasta que las nubes, misericordiosas, corrieron un velo sobre la escena.

La Vanguard honrará su sacrificio. Esperemos que no haya que hacer más demasiado pronto.

- Retira del juego la carta de Aterrizaje L4.
- Pon el tablero de la Nave de descenso básica junto al tablero de Planeta y pon todos los Descubrimientos de los tableros de Tripulación, así como la carta de Ascenso de escalafón, en los espacios indicados de la nave de descenso.
- Añade la Situación S14 (Motín) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» y barájalas.

Lee la **Entrada 440**.

ENTRADA 72

- Si no hay ninguna carta en el Sector 8, lee la **Entrada 378**. Si la carta P241 (Crucero Expugnador) está en el Sector 8, sigue leyendo:
- Elige una figura que represente a cualquiera de las naves de descenso disponibles (las que aparecen en la página 19 del Registro de la nave).
- Pon la figura de la nave de descenso en el Sector 8.
- Pon cualquier número de Tripulantes del Sector 4 en el Sector 8.
 - **IMPORTANTE:** Estos Tripulantes no podrán volver a la nave hasta que el crucero enemigo sea derrotado o la nave de descenso sea derribada.

ENTRADA 73



«Fue entonces cuando el combate frente al camarote del capitán dio un giro nefasto. Llegaron los refuerzos: un grupo de marines fuertemente armados, con una enorme máquina de guerra a sus espaldas. Era uno de los robots de abordaje Expugnadores con los que tuvimos que lidiar al defender la Vanguard, reprogramado por la comandante Dahl.

Conseguimos sacar al capitán en el último momento, pero el enemigo nos cercaba por todos lados. El capitán sonrió en cuanto nos vio y trató de decirnos algo... y fue entonces cuando le dieron. Un proyectil pesado le atravesó el torso. Lo sacamos de la zona de combate y tratamos de estabilizarlo. Así falleció el capitán Wayman, con una sonrisa en los labios, rodeado de su fiel tripulación. Hemos fracasado».

Marca la casilla B en la **Entrada 930**.
















Lee la **Entrada 501**.

ENTRADA 74

Si tu nave de descenso tiene al menos 6  y 5 , lee la **Entrada 103**. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S») y **muévelo 2 casillas a la izquierda** (o tan a la izquierda como lo permita el medidor).
2. **Ahora, puedes decidir retirarte. Si lo haces, lee la Entrada 68.**
3. Tira un dado de Peligro y aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
4. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
5. Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso», descarta todos los marcadores de Daño de la nave de descenso y lee la **Entrada 103**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

CAMPO DE FUERZA

	Fallo de navegación	<p>Debemos utilizar los escáneres auxiliares</p> <p>Si  es 5 o más, no ocurre nada.</p> <p>Si  es 3 o 4, pon 1 marcador en el tablero de Nave de descenso. Si hay 3 o más, lee la Entrada 76.</p> <p>Si  es 0 o 2, pon 2 marcadores en el tablero de Nave de descenso. Si hay 3 o más, lee la Entrada 76.</p>
	Restos acelerados	<p>Elige una opción:</p> <p>» Esquivar Tira un dado de peligro 7 –  veces. Por cada , pon 1 marcador en el tablero de Nave de descenso. Si hay 3 o más, lee la Entrada 76.</p> <p>» Exponer casco blindado Pon 6 –  marcadores en el tablero de Nave de descenso. Si hay 3 o más, lee la Entrada 76.</p>
	El nivel de radiación aumenta	<p>Si  es 5 o más, no ocurre nada.</p> <p>De lo contrario, cada Tripulante tira 3 dados de Lesión. Cada Tripulante que saque 1  y 1  O BIEN 2  muere: sácalo de la funda de Escalafón.</p> <p>Si todos los Tripulantes mueren, lee la Entrada 76.</p>
	¡Desplazamiento del campo!	<p>Los huecos en el campo de fuerza cambian de lugar.</p> <p>Si  es 5 o más, no ocurre nada.</p> <p>De lo contrario, mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la izquierda.</p>

ENTRADA 75

[Capitán Wayman]: Al habla el capitán. Estamos bajo...

Interferencias

[Capitán Wayman]: A pesar de los esfuerzos de nuestro personal de seguridad, la ISS Vanguard ha sido invadida por fuerzas hostiles. Tenemos varios equipos de asalto defendiendo lugares críticos en todas las cubiertas. El puente ha sufrido daños. Estamos haciendo lo que podemos para repararlo. Todo el personal civil debe evacuar a la proa de la nave.

Disparos




[Capitán Wayman]: Todos los agentes de Sección deben presentarse ante sus jefes para recibir instrucciones. Resistid. Lo conseguiremos.

¡Empieza la batalla a bordo de la ISS Vanguard! Antes de comenzar los preparativos, ten en cuenta que:

- Fracasar tendrá un alto coste. Deberías usar los mejores Tripulantes que tengas.
- Prepárate para enfrentarte a peligrosas Amenazas y arriesgarte a sufrir muchas Lesiones.
- ¡No has tenido tiempo de armarte! No tendrás Equipo disponible al comienzo de la misión, pero podrás encontrarlo más tarde a bordo de la ISS.
- En el combate, habrá pocas oportunidades de obtener Indicios.
- Poder mover de una sección de la nave a otra rápidamente te ayudará a coordinar mejor la defensa.
- ¡No hay ningún sitio al que poder evacuar! Esta Misión tiene unas reglas de Evacuación especiales: los tripulantes tendrán que luchar hasta morir, en cuyo caso serán sustituidos por otros Tripulantes y la Misión continuará.

Realiza los siguientes pasos para comenzar la defensa:

1. Recoge componentes

- Devuelve todas las cartas de Situación de la mesa y del sobre «A la espera...» a «Situaciones posibles» y barájalas.
- Descarta todas las fichas de  y .
- Mueve todas las fichas de  a la bolsa de fichas.
- Cierra y guarda el Registro de la nave.
- Cierra y guarda el libro de Mapas de sistemas.

2. Prepara al equipo

- Los jugadores eligen Tripulantes para esta Misión de su mano de Tripulantes disponibles. Solo se puede elegir a un Tripulante de cada Sección, y nunca menos de dos Tripulantes en total.
 - Si los jugadores no se ponen de acuerdo en elegir al menos a dos Tripulantes, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra.
- Los jugadores ponen a los Tripulantes elegidos en sus tableros de Tripulación correspondientes y llenan los tableros con dados de Sección de su Compartimento correspondiente. Nunca puedes tener más dados de los que permitan los espacios del tablero y algunos requieren un Escalafón particular.
- Cada jugador pone el número inicial de Cargas, representadas por marcadores, en el espacio de Cargas de su tablero de Tripulación.

3. Cartas de Sección

- Los jugadores cogen todas sus cartas de Sección y crean mazos de Sección de al menos 10 cartas. No puedes usar ninguna carta que tenga un Escalafón superior al del Tripulante de tu tablero de Tripulación. Pon los mazos de Sección preparados junto a los tableros de Tripulación correspondientes.
- Los jugadores roban cartas de Sección hasta el límite impreso en sus tableros de Tripulación.

4. Ascenso de escalafón

- No robes una carta de Ascenso de escalafón. Los Tripulantes que sobrevivan a la defensa de la *Vanguard* subirán de Escalafón en función de su actuación en este escenario.

5. Equipo

- No cojas ninguna carta de Equipo. La naturaleza repentina del ataque ha pillado desprevenidos a los defensores: tendrás que reunir Equipo en el transcurso de la Misión.

6. Registra tu tablero de Planeta actual

Si no hay un tablero de Planeta en la mesa, omite este paso. De lo contrario, comprueba si ya hay una hoja de Registro planetario para tu planeta actual en «Planetas registrados» (bandeja de cartas B) y deséchala. A continuación, coge una hoja de Registro planetario en blanco y rellénala como sigue:

- Escribe el nombre del planeta arriba.
- Por cada Sector, escribe el número y el nombre de las cartas de PDI. Si hay más de una carta de PDI, escribe la que está arriba a la izquierda. Marca si el Sector está Terminado.
- Escribe el número de cada Descubrimiento único que siga en el tablero de Planeta.
- Escribe el nombre y el número de Sector de las Amenazas que sigan en el tablero de Planeta. A continuación, devuelve a la caja todas las cartas de Amenaza del tablero de Planeta y sus figuras correspondientes.

Devuelve todas las cartas de PDI del tablero de Planeta a «Puntos de interés» (bandeja de cartas A).

Devuelve todas las cartas de Descubrimiento único del tablero de Planeta a «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A).

Pon la hoja de Registro planetario en «Planetas registrados» (bandeja de cartas B).

7. Tablero de Planeta

- Abre la Planetopedia por las páginas **20** y **21** (*ISS Vanguard*).
- Pon el marcador del medidor de Suministros del tablero de Planeta en la casilla 8.
- Coge los Tripulantes disponibles y Tripulantes descansando que queden de cada Sección y ponlos en los espacios indicados bajo el tablero de Planeta. Estos Tripulantes podrán contribuir a tus esfuerzos y podrían morir si decides sacrificarlos.
- Añade 2 marcadores al espacio de Ventaja del enemigo del lado derecho del tablero de Planeta.
- Baraja el mazo de Eventos y ponlo junto al tablero de Planeta.
- Rellena el lado derecho del tablero de Planeta con los Descubrimientos únicos indicados (bocabajo).
- Coge 3 Condiciones globales **G11**, barájalas y ponlas en una pila bocarriba en el espacio de Condiciones globales.
- Pon la carta **P244** en el Sector **1**. Pon todas las miniaturas de Tripulantes en este Sector.
- Pon una carta **P233** en el Sector **4** y 1 ficha de Tiempo en la primera casilla del medidor de Tiempo.
- Pon la carta **P235** en el Sector **5**. A continuación, pon una carta **P233** encima.

- Pon la carta **P236** en el Sector **6**. A continuación, pon una carta **P233** encima y 1 ficha de Tiempo en la segunda casilla del medidor de Tiempo.
- Pon la carta de Misión **M101** en el espacio indicado junto al tablero de Planeta y lee su texto.
- Baraja los 5 mazos de Descubrimiento por separado y ponlos por encima del tablero de Planeta. Si no están ya allí, cógelos de la bandeja de cartas A.
- Pon la bolsa de Indicios junto al tablero de Planeta. Asegúrate de que contiene 20 fichas de Indicio.
- Pon el mazo de Lesiones a la derecha del tablero de Planeta. Si no está ya allí, cógelo de la bandeja de cartas A.

8. ¡Empieza a jugar!

- Cada Tripulante pone una ficha de Turno en su tablero de Tripulación, con el lado de «Turno disponible» bocarriba.
- El jugador de la Sección de Reconocimiento elige qué Tripulante recibe la ficha de Jugador inicial.

ENTRADA 76

[Comunicaciones]: Vehículo de exploración, ¿me recibes?
Repito: ¿Me recibes?

[Vehículo de exploración]: [Interferencias]

[Voz al fondo]: Sargento Johnson... hemos perdido el contacto con la nave de descenso. Tampoco hay señales de balizas de emergencia.

[Comunicaciones]: Imposible... los cálculos eran correctos. Toda la Sección de Ciencia...

[Capitán Wayman]: Ya basta. Este es un día triste para la *Vanguard* y para cada uno de nosotros. Primero, preparemos una ceremonia en memoria de otra alma valiente que esta nave ha perdido. Ya habrá tiempo para investigaciones más adelante.

Saca de sus fundas a todos los Tripulantes que haya en tableros de Tripulación: están muertos.

Pon la ficha de Misión fallida en la nave de descenso.

Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).

Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 77

«Los marines de Dahl no se rendían. Cuando los acorralamos, empezaron a disparar armas de plasma que nunca deberían haber sido utilizadas en la *Vanguard*. Las explosiones pronto atravesaron las paredes y dañaron el fuselaje. Toda la sección de la nave en la que estaban empezó a ser succionada por el vacío. Muchos marines, y muchos de los de nuestro bando, salieron disparados al espacio. Fui testigo de cómo el Emisario de los Muertos salía volando de la nave como un trozo de basura espacial... el último Expugnador, flotando hacia la oscuridad eterna. A pesar del caos, logramos sellar el pasillo y liberar al capitán Wayman. Aun así, teniendo en cuenta nuestras pérdidas, no podíamos evitar sentir que habíamos dado dos pasos adelante, pero uno atrás».

Marca la casilla **C** en la **Entrada 930**. Luego, lee la **Entrada 403**.

ENTRADA 79

«Con el capitán Wayman de nuestro lado, todo fue mucho más fácil. En nuestro siguiente intento, asaltamos el puente de la nave. Los guardias allí presentes no se atrevieron a disparar contra Wayman y los oficiales aceptaron de inmediato su mando. Dahl perdió el control de la nave y sus propios lugartenientes no tardaron en traerla esposada».

Lee la **Entrada 403**.

ENTRADA 80

Debemos decidir si queremos enviar naves de exploración al asteroide o ignoramos la recomendación de la operadora y enviamos en su lugar drones mineros.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Enviar naves de exploración no tripuladas:** Lee la **Entrada 126**.
- » **Enviar drones mineros:** Lee la **Entrada 131**.

ENTRADA 81

«La escaramuza frente al camarote del capitán fue mejor de lo esperado. Hemos conseguido liberar al capitán Wayman

y huir antes de que los marines de Dahl pudieran frenarnos. Aun así, hubo pérdidas. Me fijé en el rostro solemne del capitán mientras nos retirábamos por el mismo terreno que habíamos capturado. Solamente cuando llegamos a nuestro refugio y él se dejó caer pesadamente en un asiento, con el rostro arrasado en lágrimas, comprendí lo duro que era para él ver cómo se mataban entre sí personas a las que había elegido personalmente para la misión. "Nunca imaginé que las cosas podrían llegar tan lejos", dijo. "Espero que todos podáis perdonarme".

Añade 2 **marcadores** a la reserva de victoria. Lee la **Entrada 403**.

ENTRADA 82

[**Capitán Wayman**]: Estamos perdiendo vuestra señal, equipo de exploración. ¿Va todo bien? No queremos perder otro grupo ahí.

Interferencias fuertes

[**Equipo de exploración**]: ... por la mitad de la corona solar. Aún quedan un par de horas para... Uno de los generadores de campo nulo se ha quemado. Hemos tenido que cambiar a un...

Interferencias fuertes

[**Capitán Wayman**]: Regresad, y tened cuidado.

Si tu nave de descenso tiene al menos 5 , 5 y 5 , ve al paso 5. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro y aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso», ve al paso 5. De lo contrario, vuelve al paso 2.
5. Si tu tablero de Planeta es el *Objeto Thorne-Zytkov* (páginas 38 y 39), ve al paso 6. Si tu tablero de Planeta es el *Repositorio de los Constructores* (páginas 40 y 41) ve al paso 7.
6. Baraja las tres cartas **G20** y ponlas bocarriba en el espacio de Condiciones globales. Abre el Registro de la nave por la página 24 y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».
7. Lee la **Entrada 581**.

	Erupción solar	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » Cruzar a toda velocidad Si es 4 o más, no ocurre nada. De lo contrario, cada Tripulante tira . » Maniobra evasiva Pierde 3 - Suministros.
	Choque térmico	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » Ignorar Cada Tripulante 4 - . » Cambiar el vector de aproximación Si es 3 o más, mueve el marcador 1 casilla a la izquierda en el medidor de Aterrizaje. De lo contrario, muévelo 2 casillas a la izquierda.
	Fuselaje dañado	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » Dejar que la nave de descenso lo repare Cada Tripulante tira . » Repararlo sin ayuda Un tripulante tira .

ENTRADA 83

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Al habla el equipo de exploración. Hemos desacelerado y ahora estamos entrando en el disco nebuloso. Es... en realidad, hay muy poca diferencia. Esperaba que de repente todo se oscureciera.

[**Dra. Corey**]: La nebulosa se extiende millones de kilómetros. Solo parece opaca desde el exterior. Las partículas orgánicas son relativamente escasas. ¿Podrías tomar algunas muestras?

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Entendido, doctora. Nos estamos preparando para...

[**Equipo de exploración, agente 2**]: Esperad. ¿Soy yo o se ha ido la luz? ¿Nos estamos adentrando más en la nebulosa?

[**Equipo de exploración, agente 1**]: No. Estamos bordeando su perímetro.

[**Capitán Wayman**]: Estos organismos se están concentrando a vuestro alrededor, equipo de exploración. ¡Salid de ahí, ahora!

Sonidos de motor

[**Equipo de exploración**]: Sí. Perdemos la conexión... ¡no! Nos están siguiendo fuera de la nebulosa. ¡Maldita sea, esas cosas son rápidas!

[**IA de la Vanguard**]: ¡Atención! Aceleración máxima segura alcanzada.

[**Equipo de exploración**]: ¡No nos los podemos quitar de encima!

Lee la **Entrada 94**.

ENTRADA 84

«Los marines de Dahl no se rendían. Cuando los acorralamos, empezaron a disparar armas de plasma que nunca deberían haber sido utilizadas en la Vanguard. Las explosiones pronto atravesaron las paredes y dañaron el fuselaje. Toda la sección de la nave en la que estaban empezó a ser succionada por el vacío. Muchos marines, y muchos de los de nuestro bando, salieron disparados al espacio. A pesar del caos, logramos sellar el pasillo y liberar al capitán Wayman. Aun así, teniendo en cuenta nuestras pérdidas, no podíamos evitar sentir que habíamos dado dos pasos adelante, pero uno atrás.»

Añade 1 **marcador** a la reserva de victoria y lee la **Entrada 79**.

ENTRADA 85

A B

[**Operador del portal**]: Portal al Mundo de los Visitantes abierto. Conexión estable.

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Estamos listos.

[**Equipo de exploración, agente 2**]: ¿Alguna lectura previa? ¿Qué debemos esperar?

[**Operador del portal**]: Es difícil de decir. No os quitéis el traje, sed precavidos y no atacéis a nada a menos que estéis en grave peligro. Estaréis solos: no podemos prometer que podamos mantener el contacto por radio una vez que estéis en el otro lado.

[**Capitán Wayman**]: Equipo de exploración, tened muy claro que cualquiera de vosotros es libre de abandonar. Esta es una misión solo para voluntarios, nadie os lo echará en cara si lo hacéis.

[**Equipo de exploración, agente 2**]: No es una opción, señor. Vamos a entrar.

[**Capitán Wayman**]: Buena suerte. Recordad: cotejar nuestra investigación con los datos de los monolitos que puedan haber recopilado los Visitantes podría ser nuestra única esperanza. Procurad dejar una buena primera impresión, ¿de acuerdo?

[**Equipo de exploración, agente 1**]: ¡Entendido!

- Si tienes una nave de descenso preparada, refírala junto con todas las Modificaciones.
- Si aún no lo has hecho, elige 5 cartas de Equipo personal y 2 de Equipo de misión para llevarlas a esta Misión.
- Abre la Planetopedia por las páginas 34 y 35 (*Mundo de los Visitantes*).
- Pon un marcador en la casilla 5 del medidor de Suministros.
- En esta Misión, recogerás Descubrimientos en el tablero de Planeta: puedes traer de vuelta hasta 6 Descubrimientos.

Si las casillas **A** y **B** están marcadas, lee la **Entrada 104**.

Si la casilla **A** está marcada, lee la **Entrada 101**.

Si ninguna lo está, lee la **Entrada 91**.












ENTRADA 86

Si tu nave de descenso tiene al menos 6 , 6 y 6 , lee la **Entrada 88**. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro y aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente. Si hay más de una opción disponible, elige una

(no puedes elegir una que no puedas resolver por completo).
En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.

- Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
- Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso», lee la **Entrada 88**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

	Erupción solar	Elige una opción: » Cruzar a toda velocidad Si  es 5 o más , no ocurre nada. De lo contrario , cada Tripulante tira  . » Maniobra evasiva Pierde 5 –  Suministros.
	Choque térmico	Elige una opción: » Ignorar Cada Tripulante 5 –   . » Cambiar el vector de aproximación Si  es 5 o más , mueve el marcador 1 casilla a la izquierda en el medidor de Aterrizaje De lo contrario , muévelo 2 casillas a la izquierda.
	Fuselaje dañado	Elige una opción: » Dejar que la nave de descenso lo repare Cada Tripulante tira  . » Repararlo sin ayuda Un tripulante tira  .

ENTRADA 87

- Descarta la carta **P233** de tu Sector.
- Si no hay más cartas **P233** en ninguna parte del tablero, lee la **Entrada 164**.
- Si tu Tripulante está ahora en un Sector con un número de Entrada revelado, resuelve dicha Entrada.

ENTRADA 88

Bitácora personal, Tripulante 213

Durante el último tramo de nuestro vuelo, el motor funcionó a toda máquina para alejarnos de la estrella de neutrones. La gravedad de este objeto era dos mil millones de veces mayor que la de la Tierra. Hizo falta toda la potencia de nuestro campo nulo, con toda su extraordinaria capacidad para doblar las leyes de la física, y nuestros motores sobrealimentados para evitar que nos estrelláramos contra la superficie.

El aterrizaje fue accidentado. Aunque el campo nulo nos protegía de la mayoría de las fuerzas, nuestra nave de descenso apenas podía soportar la aplastante gravedad.

Cuando salimos de ella y pisamos la superficie de la estrella, más dura que un diamante y más lisa que el cristal, intenté no pensar en las fuerzas desatadas a nuestro alrededor. Estábamos dentro de una gigante roja. Las temperaturas superaban los siete mil grados centígrados. Nuestros instrumentos no eran capaces de medir la brutal presión. La cantidad de radiación gamma podría freírnos en una fracción de segundo. Si no hubiera sido por el software de reconstrucción visual que alimentaba nuestros visores, habríamos estado ciegos, ya que la gravedad doblaba la luz misma de una manera que nos impedía ver. Incluso el más mínimo fallo en los campos nulos de nuestros trajes mecanizados bastaría para matarnos al instante. Solo me preguntaba si la temperatura y la radiación podrían aniquilar todas nuestras células vivas antes de que la gravedad las aplastara y extendiese como mantequilla sobre la superficie de neutronio de la estrella.

Entonces, algo me llamó la atención. A casi 1 kilómetro de nuestra zona de aterrizaje, los escáneres mostraban una gigantesca rampa que conducía a lo más profundo de la superficie: un corredor tallado en la materia más densa del universo. A ambos lados se alzaban dos grandes estructuras que parecían respiraderos, absorbiendo el plasma caliente del sol. Activé el espectrómetro digital de mi pantalla y empecé a tomar lecturas. Era el momento de empezar nuestro trabajo.

Lee la **Entrada 90**.

ENTRADA 89

Informe de autopsia clasificado N93, extracto


El nombre en clave que nuestra tripulación le dio a este espécimen fue «Magnacerebro». Un asombroso 75 % de su masa corporal consiste en un cerebro descomunal repleto de células inusualmente densas semejantes a las neuronas. El resto lo ocupa un sistema digestivo sencillo y unas patas que apenas bastan para sostener el peso de la criatura. Al principio, me desconcertó la ausencia de órganos reproductores e incluso empecé a sospechar que la bestia podría ser un clon o un arma de bioingeniería. No podía entender cómo había aparecido en nuestra nave y cómo su hermano mayor había acabado en Ugnir sin contar con la capacidad para el viaje estelar. Quizá lo único de lo que no me quedaba duda era de que no se trataba de una especie autóctona: el ecosistema de Ugnir carecía de eslabones evolutivos intermediarios entre sus primitivas plantas y estas bestias colosales. Solo cuando el capitán Wayman me dio acceso a las imágenes de vídeo clasificadas del incidente a bordo de la *Vanguard* (para disgusto de la comandante Dahl) empezaron a encajar las piezas.

El Magnacerebro pequeño que atacó nuestra nave procedía de nuestros propios tanques de biomasa, que contenían un lodo líquido listo para ser reciclado como alimento. Una de las cámaras industriales grabó su nacimiento. Cuando la *Vanguard* abandonaba la órbita del Ugnir, la biomasa se reorganizó repentinamente en una pequeña esfera de células madre que siguió creciendo y tomando forma hasta que, menos de 24 horas después, una joven pero peligrosa criatura se arrastró hasta las cubiertas. Sospecho que esta «inmaculada» concepción fue obra de ese hermano mayor que dejamos en el planeta: los datos del escáner a los que he accedido mostraban que el Magnacerebro antiguo estaba centrado por completo en la *Vanguard*, siguiendo nuestros movimientos con su gigantesca cabeza incluso mientras salíamos de la órbita y desaparecíamos del campo de visión de sus primitivos ojos.

Creo que hemos conocido a la primera especie que se vale de la telequinesis como parte de su ciclo reproductivo. Mis estudios iniciales y los datos de la autopsia apuntan a que los Magnacerebros colonizan las estrellas buscando telepáticamente objetos con abundante biomasa. Una vez que localizan un lugar factible, usan sus increíbles poderes telequinéticos para dar forma a la materia y transformarla en una célula reproductiva, lista para dividirse y desarrollarse rápidamente. Tal vez el que estaba en Ugnir acabó allí porque su progenitor se había confundido, como nos pasó a nosotros: en lugar de un rico ecosistema en el que poder medrar, acabó dejando a su prole en un auténtico desierto, repleto de pequeños guijarros orgánicos.

Todavía hay mucho que quiero conocer sobre esta especie, pero por el momento les he pedido a nuestros ingenieros principales que preparen una alerta temprana que nos avise de cualquier otro Magnacerebro que cobre vida en la nave.

Nota añadida [Wayman, N. - Oficial al mando]: He decidido clasificar los datos del Magnacerebro: solo cierto personal de seguridad seleccionado conocerá los detalles. La criatura causó verdaderos estragos a bordo y la idea de que una nueva pueda surgir espontáneamente en cualquier reserva de biomasa lo bastante grande sería inquietante para nuestra tripulación.

Obtén 1 . Si el Proyecto de investigación **R11** (*Telepatía*) está en «Proyectos de investigación», muévelo al sobre «A la espera...».

ENTRADA 90

Abre la Planetopedia por las páginas **38** y **39** (*Objeto Thorne-Zytkov*). Si hay algún otro tablero de Planeta en la mesa, retira primero todas sus cartas del juego, ya no las necesitarás.

Baraja las tres cartas **G20** y ponlas bocarriba en el espacio de Condiciones globales.

Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 91

Canal privado del equipo de exploración, Transcripción 58B

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Dónde infernos estamos?

[Equipo de exploración, agente 2]: Pues parece que... en alguna clase de inferno, para ser franco.

[Equipo de exploración, agente 3]: ¡Cállate y corre!
¡Esta masa de carne se mueve hacia nosotros!

[Equipo de exploración, agente 2]: ¿Cómo?

[Equipo de exploración, agente 1]: [Jadeando] ¿Por qué no me estoy moviendo en absoluto?

[Equipo de exploración, agente 3]: ¡Te estás alejando de nosotros! ¡Para!

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Pero si estoy justo detrás de ti!

[Equipo de exploración, agente 3]: ¿Eh? Ciertamente... ¿entonces por qué veo tu espalda delante? Y... ¿mi propia espalda?

[Equipo de exploración, agente 2]: Vale. Parece un infierno diseñado por Escher.

Pon la carta **P370** en el Sector 1, la **P371** en el Sector 2 y la **P373** en el Sector 3. Pon a todos los Tripulantes en el Sector 1.

Busca la carta de Misión **M170** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.

Busca la carta de Condición global **G28** y ponla en el espacio de Condiciones globales en el tablero de Planeta.

Abre el Registro de la nave por la página 24 y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 92

«La sección circular del suelo comenzó a bascular. Finalmente, se dio la vuelta 180 grados sobre su eje horizontal. Lo que antes estaba arriba, ahora colgaba por debajo, y viceversa.»

Si la carta **P435** (*Haz de plasma abrasador*) está en el Sector 2 o si no hay ninguna carta en este Sector (aparte del PDI impreso):

- Sustituye las cartas del Sector 2 por la carta **P434**. A continuación, si la carta **P436** (*Haz de plasma cargando*) está en el Sector 3, descarta la carta **P436**.
- Sustituye las cartas del Sector 4 por la carta **P439**.
- Cualquier Tripulante que esté en el Sector 2 puede ponerse en el Sector 4. Cualquier Tripulante que esté en el Sector 4 puede ponerse en el Sector 2.

Si la carta **P434** (*Haz de plasma desviado*) está en el Sector 2:

- Sustitúyela por la **P435**.
- Pon la carta **P436** encima de cualquier carta del Sector 3.
- Sustituye las cartas del Sector 4 por la carta **P438**.
- Cualquier Tripulante que esté en el Sector 2 puede ponerse en el Sector 4. Cualquier Tripulante que esté en el Sector 4 puede ponerse en el Sector 2.
- **Pista:** La piedra angular está ahora bajo el suelo y el haz de plasma puede llegar más lejos hasta impactar contra la puerta al final del pasillo y cargarla. ¡Ten en cuenta que, si vuelves a tocar la piedra angular, esta volverá a subir y bloqueará el haz de plasma!

Si la carta **P433** (*Piedra angular invertida*) está en el Sector 2:

- Descarta la carta **P433**.
- Sustituye las cartas del Sector 4 por la carta **P439**.
- Cualquier Tripulante que esté en el Sector 2 puede ponerse en el Sector 4. Cualquier Tripulante que esté en el Sector 4 puede ponerse en el Sector 2.

ENTRADA 94

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción. En caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra:

- » **Dar la vuelta y disparar al banco que se aproxima:** ¿Quizá la andanada lo disperse? Lee la **Entrada 96**.
- » **Acelerar más allá de los límites de seguridad:** ¡Nuestros cuerpos deberían ser capaces de soportar un breve pico de fuerza g! Lee la **Entrada 97**.
- » **Apagar todo y vagar a la deriva por el vacío:** ¿Tal vez, una vez que todas las señales de energía se disipen, las criaturas perderán el interés? Lee la **Entrada 119**.

ENTRADA 95

«Toda la sección circular del suelo que soportaba la piedra angular comenzó a bascular rápidamente. Afortunadamente, ya imaginábamos que algo así iba a pasar aquí e intentamos saltar de la plataforma...»

Resuelve inmediatamente una prueba de dados: no puedes usar Combinaciones de dados en esta prueba de dados.

ISALTAR!

!?! = [Icono]



ENTRADA 96

Ruido del motor

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Incineradlos, equipo!

Disparos

[Equipo de exploración, agente 2]: ¡Sí, tomad eso, alimañas espaciales!

Disparos

[Equipo de exploración, agente 3]: ¡Espera, para! PARA.

[Equipo de exploración, agente 2]: ¿Por qué? Los derrite como la mantequilla.

[Equipo de exploración, agente 3]: ¡Mirad a los lados! Se acercan más nubes, es casi como si...

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¡Equipo de exploración! ¡Alto el fuego! Estas criaturas se sienten atraídas por señales de alta energía. Están acelerando y convergen en vuestra posición desde todas las ubicaciones.

[Equipo de exploración, agente 2]: ¡Están delante de nosotros también!

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Maniobra evasiva! ¡Maniobra evasiva!

Alerta

Fuerte golpe

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Equipo de exploración, ¿nos oís? Hemos perdido vuestra señal en la nube. Equipo de exploración, ¿podéis responder?

Marca una casilla de la **Entrada 925**. **Importante:** Si marcas las tres casillas de la Entrada tu nave de descenso quedará destruida.

Cada Tripulante tira . Luego, lee la **Entrada 119**.

ENTRADA 97

Revisión de incidente 3B226, extracto

«El equipo de exploración aceleró la nave de descenso por encima de los límites recomendados y trató de dejar atrás los bancos de microorganismos que se acercaban. Los sensores de señales vitales de los trajes 1 y 2 registraron un pico potencialmente peligroso de fuerza g. Al mismo tiempo, los sensores de la Vanguard registraron una mayor actividad en el banco. Parecía que los motores de la nave de descenso, que brillaban de color blanco por el sobrecalentamiento, resultaban hipnóticos para los microorganismos, que aumentaron su velocidad emitiendo rápidas y potentes ráfagas de energía y comenzaron a ganar terreno a la nave de descenso. Al mismo tiempo, la tripulación tuvo que reducir su aceleración hasta los límites de seguridad. Dos minutos y medio después, los agitados bancos de organismos chocaron contra la nave de descenso y la cubrieron por todos los costados con una capa cada vez más gruesa, y sus propias emisiones gamma bloquearon cualquier señal del interior.»

Marca una casilla de la **Entrada 925**. **Importante:** Si marcas las tres casillas de la Entrada tu nave de descenso quedará destruida.

Cada Tripulante tira . Luego, lee la **Entrada 119**.

ENTRADA 98

«Toda la sección circular del suelo que soportaba la piedra angular comenzó a bascular rápidamente. Me pilló por sorpresa y me precipité a la oscuridad del subsuelo.»

Pon la carta **P433** en el Sector 2. Pon la carta **P438** en el Sector 4. Pon a tu Tripulante y los Tripulantes que te hayan apoyado de tu Sector en el Sector 4.

ENTRADA 99

Bitácora de la operadora 74C

Nuestros drones encontraron estructuras cristalinas bajo la corteza mineral. Cuando intentamos tomar muestras, algo emitió un fuerte pulso electromagnético y desactivó nuestras máquinas. La próxima vez, recomendamos un estudio exhaustivo de la zona con sondas de exploración antes de iniciar cualquier operación minera.

Obtén 1 Descubrimiento de Mineral y ponlo en «Descubrimientos reunidos».

ENTRADA 100

Diario de investigación 18C

Al analizar el mensaje, descubrimos que el orden en que los Constructores habían enumerado los mundos de su lista no era casual. Aunque están a diferente distancia del Ojo del vacío, forman una cadena ideal para que el viaje de uno a otro sea más rápido aprovechando la asistencia gravitatoria. Con esta información, pudimos desarrollar una idea para mejorar el mapa estelar del puente, lo que haría más eficiente nuestro viaje.

También había algo que escamaba a algunos miembros de la Sección de Seguridad. La Tierra estaba demasiado lejos del Ojo del vacío para que nuestras emisiones de radio y televisión del siglo XX pudieran llegar a él. Tenía que haber otra explicación para que hubiera interceptado dichas emisiones, y creemos que la respuesta más probable es que los Constructores dejaron un objeto escondido en las profundidades de nuestro sistema solar. Hemos enviado una sonda con motor hiperluz que contiene un mensaje para la Tierra, aconsejándoles que busquen este observador oculto, pero la sonda tardará mucho en llegar...

Pasando a un plano más personal, he observado una tendencia preocupante. Hay tripulantes cada vez más obsesionados con los Constructores y sus planes...

Mueve la Mejora del puente **B07** (*Mapa estelar avanzado*) de «Cartas de Puente» al sobre «A la espera...».

Mueve el Proyecto de investigación **R07** (*Supervivencia en biomas extremos*) de «Proyectos de investigación» al sobre «A la espera...».

Añade la carta de Situación **S11** (*Secta de los constructores*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.

ENTRADA 101

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: El último equipo de exploración se perdió en esta dimensión. Tenemos que dar prioridad a la construcción de un puesto avanzado. ¡Sin uno, acabaremos como ellos!

[Agente 2]: No cometamos el mismo estúpido error.

[Agente 1]: Nos dejaron un mapa del extraño espacio de Möbius para que pudiéramos encontrar una salida. Si sobrevivimos, será gracias a su sacrificio. Merecen todos los honores, ¡no nuestra condena!

- Busca las tres cartas de PDI **P382**, barájalas y ponlas bocarriba en el Sector 2.
- Busca las tres cartas de PDI **P383**, barájalas y ponlas bocarriba en el Sector 3.
- Busca las tres cartas de PDI **P384**, barájalas y ponlas bocarriba en el Sector 1.
- Si la carta **P374** (*Entorno estable*) no está en el Sector 4, ponla allí.
- Pon a todos los Tripulantes en el Sector 4.
- Busca las cartas de Misión **M171** y **M172** y ponlas en los espacios de Misión del tablero de Planeta.
- Busca las tres Condiciones globales **G29**, barájalas y ponlas en una pila bocarriba en el espacio de Condiciones globales del tablero de Planeta.
- Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 102

«Nuestro plan era sencillo: fingir un motín en una zona distante de la popa de la nave y, en cuanto Dahl se llevase a la mayoría de sus leales para controlar la situación, asaltar el puente».

Marca la casilla **B** en la **Entrada 950**.

Si la casilla **A** de la **Entrada 930** está marcada, lee la **Entrada 117**.

De lo contrario, lee la **Entrada 110**.

ENTRADA 103

Informe del equipo de exploración 419D

Cuando atravesamos el último hueco en el escudo, nos quedamos extasiados. Como no podía ser de otro modo, si una especie alienígena se había tomado tantas molestias para construir una barrera así de elaborada, debía ser porque quería proteger algo valioso.

Al descender a los niveles más bajos de la atmósfera, lo primero que notamos fue una serie de objetos alargados que flotaban hacia nuestra nave de descenso en una larga fila. Pensamos que era un comité de bienvenida, una bandada de Atropianos curiosos. Sin embargo, cuando los objetos

pasaron flotando entre las nubes, los escáneres revelaron una verdad escalofriante. Eran ataúdes, cada uno con un cuerpo alienígena perfectamente conservado. A medida que descendíamos por la espesa atmósfera, pasamos por delante de más y más macabros enjambres como este. Finalmente, el velo de aire nebuloso se levantó y vimos la superficie, toda ella cubierta de antiguas tumbas hasta donde alcanzaba la vista.



Aterrizamos entre sus gigantescas fachadas que daban sombra a nuestra zona de aterrizaje y enseguida supimos que aquí no había nada. Ni flora ni fauna. Ni minerales ni descubrimientos. Solo tumbas y muertos, cada kilómetro cuadrado del planeta convertido en un gigantesco cementerio en un proceso que había abarcado medio millón de años, según los análisis preliminares.

No había muestras que recoger ni nada de lo que huir. Lo único que nos esperaba en Atropos era una larga y silenciosa caminata entre tumbas de hace eones, cada una rebosante de cápsulas funerarias, hasta llegar a un monolito que descansaba en la cima de una montaña muerta. Como determinaron rápidamente los xenolingüistas a bordo de la *Vanguard*, el glifo central del monolito significaba «conservar».

Fue más tarde, después de dejar este mundo atrás, cuando nos enteramos de lo sucedido. Aquí había surgido una civilización profundamente espiritual, bajo la espesa atmósfera de Atropos, sin otras estrellas y sin conocimiento del universo más allá. Sus sacerdotes y filósofos malinterpretaron el glifo del monolito. Estamos bastante seguros de que los Constructores pretendían inspirarles a conservar y preservar todo lo valioso de su mundo y otros mundos más allá. Sin embargo, los Atropianos pensaron que el glifo les ordenaba conservarse a sí mismos para la otra vida. No había nada más importante para todos y cada uno de ellos que proteger su propio cuerpo para la eternidad. Con el paso de los siglos, la mayor parte de los recursos de los planetas se consumió en la construcción de magníficas tumbas para la siempre creciente cohorte de muertos. Una vez que descubrieron el viaje por el espacio, en lugar de explorarlo, los Atropianos trataron de protegerse de hipotéticos asaltantes y ladrones de tumbas, convirtiendo todo su planeta en un mausoleo vigilado. Finalmente fueron extinguiéndose y el último de ellos pereció en un mundo desolado compuesto solo por tumbas, a la espera de la otra vida que creían que los Constructores les habían prometido.

Al menos lograron algo: la espantosa visión de este mundo muerto perdurará para siempre en las detalladas grabaciones de nuestros exploradores y en los pocos recuerdos que hemos conseguido traer de este lugar.

Retira del juego la carta de Aterrizaje de *Atropos* (**L4**). Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto.

- Obtén 4 , 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena* y el Descubrimiento único 5. Obtén 1  más cada uno de los Tripulantes de Escalafón 2 y 3 que hayan participado en esta Exploración. Todos los Tripulantes de Escalafón 1 que hayan participado en esta Exploración ascienden de Escalafón.

Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 104

Cartas desde el infierno de Escher

¿Puede repetirme alguien por qué estoy aquí? Ni siquiera he salido de nuestro puesto avanzado, protegido con tecnología punta, y ya estoy hasta la gorra de este lugar. Estoy tan cerca del portal que lleva a casa y mi cuerpo cansado me arrastra hacia él. Quiero volver. No quiero sentir cómo mis intestinos se retuercen al ritmo de esta extraña realidad. Mis ojos no soportan la tortura de la falsa perspectiva, ver la parte posterior de mi propia cabeza. Aun así, de todos los que vinieron a este lugar, solo yo sobreviví, así que soy la persona más indicada para esta misión. Debo abandonar este refugio seguro y hacer lo que la humanidad necesita de mí.


- Busca las tres cartas de PDI **P382**, barájalas y ponlas bocarriba en el Sector 2.
- Busca las tres cartas de PDI **P383**, barájalas y ponlas bocarriba en el Sector 3.
- Busca las tres cartas de PDI **P384**, barájalas y ponlas bocarriba en el Sector 1.
- Pon a todos los Tripulantes en el Sector 4.
- Busca la carta de Misión **M172** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.

- Busca las tres Condiciones globales **G29**, barájalas y ponlas en una pila bocarriba en el espacio de Condiciones globales del tablero de Planeta.
- Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 105

Llegamos demasiado tarde. ¡No queda nada de este ecosistema!

Sustituye el PDI del Sector **2** por una carta **P000**.

Descarta 2 .

Descarta la carta de Misión **M35**.

ENTRADA 106

Informe de incidente 76

Sí, estaba cerca del núcleo cuando ocurrió. Mis compañeros y yo fuimos de los últimos en llegar. Cuando llegamos al núcleo, el lugar estaba casi completamente invadido, con solo un par de equipos de asalto que apenas podían contener el ataque en las inmediaciones del generador. Literalmente pasamos corriendo entre los Expugnadores, recibiendo disparos desde todos los lados, para tomar posiciones alrededor del núcleo. Fue entonces cuando vimos al capitán Wayman, medio sentado con la espalda apoyada en el núcleo, con un agujero en el pecho. Creo que se dio cuenta de que veníamos y sonrió. Eso creo. ¿Tal vez pensó que era una fuerza más grande la que venía al rescate? Sin embargo, éramos solo seis y pronto tuvimos bajas. El enemigo nos asaltó desde todas direcciones, flanqueando nuestra cobertura y obligándonos a abandonarla posición tras posición. Pronto, no tuvimos ningún sitio para refugiarnos, literalmente. Pensé que habíamos perdido la *ISS Vanguard*. De verdad que llegué a pensarlo. Entonces, algo apareció detrás de nosotros y sentí sus tentáculos rozando mis hombros. No sé si caminaban o volaban, porque apenas tocaban el suelo. Los Expugnadores parecían sorprendidos, pero volvieron a disparar. Estas nuevas criaturas respondían con extrañas armas que escupían diversos compuestos corrosivos. No podía entender de dónde venían. Entonces me volví hacia el núcleo de la *Vanguard* justo cuando uno de ellos salía de su luz cegadora, como si fuera una especie de portal. Llegaron más detrás, y juro que por un minuto vislumbré otro lugar, con paredes rojas y palpitantes, más allá del núcleo.

Pero lo que más me llamó la atención fue el símbolo estampado en las placas redondeadas de la armadura de las criaturas: el mismo símbolo que se halló en la nave alienígena que sirvió como base para la *ISS Vanguard* y que posteriormente se reutilizó como logotipo de la Iniciativa Vanguard. Era el mismo símbolo que aparecía en mi insignia y en mis placas de identificación. Fue entonces cuando lo supe: los antiguos propietarios del núcleo habían decidido intervenir. No queríamos que se llevaran la peor parte de la lucha. Nos reagrupamos y avanzamos con nuestros nuevos aliados.

Si la carta de Misión **M102** está revelada, lee la **Entrada 108**.

Si la carta de Misión **M102** no está revelada, lee la **Entrada 149**.

ENTRADA 107

Conversaciones con lo desconocido


Solo permitieron a uno de nosotros entrar en la nave espacial. Su ascético interior me provocó claustrofobia: las paredes eran de color gris oscuro y siempre había alguna parte de mí en contacto con una de las superficies. Hasta que me aclimaté a esta pequeña jaula a la deriva en el espacio, me golpeaba constantemente la cabeza, la rodilla o el codo.

El Idemiano, tranquilo como una roca, se movía con gracia. Empezamos a hablar. Al principio, intenté usar mi IA, pero el Idemiano me pidió que la desactivara, así que nos valimos de nuestros diferentes idiomas y movimientos corporales incomprensibles, y de repente todo empezó a cobrar sentido. Pronto, a pesar de no entender ni una sola palabra, comprendí el mensaje.

Pasamos muchas horas intercambiando visiones del mundo, emociones y conceptos. Al final, sentí que el Idemiano estaba agradecido por mi tiempo y me ofreció el mismo dispositivo que nos había permitido comprendernos con tanta profundidad.

Como regalo de despedida adicional, el Idemiano me dio las coordenadas de un cometa cercano en el que podríamos obtener suministros de energía adicionales.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Mueve la carta **E42** (*Xenoanalizador*) de «Equipo no disponible» a «Armería» y obtén 3 .

ENTRADA 108

Sustituye el PDI del Sector **2** por la carta **P243**.

ENTRADA 109

Aunque no le veíamos la cara a nuestro interlocutor, dedujimos por su pose derrotada que estaba decepcionado. Permaneció inmóvil un rato y luego comenzó a hablar, ante lo cual nuestra IA se lanzó a traducir lo que decía.

Lee la **Entrada 336**.

ENTRADA 110

«El momento de nuestro asalto al puente se acercaba, con equipos escondidos cerca de las entradas y grupos de distracción dispersos por la nave. Estábamos casi listos para pasar a la acción cuando Anu apareció de repente y quiso hablar con nosotros. Nos rogó que no nos matáramos unos a otros por diferencias abstractas en nuestra visión del mundo. En lugar de la violencia y el derramamiento de sangre, tenía otra solución: con su pase de puente, podría entrar y detonar granadas de gas Idemiano no letales, diseñadas para incapacitar a los depredadores felinos de su planeta. Esto nos permitiría tomar el puente sin disparar un solo tiro. El único problema es que el agente nervioso de las granadas nunca se había probado en humanos. A pesar de que nos aseguró que era seguro, no teníamos forma de saber cuánto tiempo funcionaría o si dejaría a la *Vanguard* sin la mayor parte de su tripulación de puente en mitad de una situación tan tensa».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Aceptar la ayuda Idemiana y gasear el puente:** Lee la **Entrada 120**.
- » **Rechazar la ayuda y asaltar el puente:** Lee la **Entrada 117**.

ENTRADA 111

«En cuanto el puente fue nuestro, enviamos un mensaje a través del comunicador y de todas las frecuencias, pidiendo a otros tripulantes que vinieran en nuestra ayuda y detuvieran a la comandante Dahl. Lo que siguió a continuación fueron unos minutos de silencio llenos de tensión».

Comprueba si la casilla está marcada en la **Entrada 922** o **924**.

Si cualquiera de ellas lo está, lee la **Entrada 169**. De lo contrario, lee la **Entrada 216**.

ENTRADA 112

[**Equipo de exploración**]: Estoy entrando en el subsuelo. Parece que la cubierta externa de la esfera se apoya en una malla de algo que parece ser filamentos de carbono. El entramado es lo bastante grande como para colarse a través de él... Creo que así podré llegar a otras zonas de este sector.

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Ten cuidado, no se sabe cómo esta estructura...

[**Equipo de exploración**]: Maldita sea.

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Agente uno del equipo de exploración, veo que tu ritmo cardíaco aumenta. ¿Qué está pasando?






[**Equipo de exploración**]: Parece que me he... atorado.

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: No hay nadie que pueda ayudarte en este momento. ¿Puedes liberarte?

[**Equipo de exploración**]: Lo intentaré, *Vanguard*. ¡Equipo de exploración, corto y cierro!

Has fallado. Sin embargo, en *ISS Vanguard*, esto no siempre es algo malo. Algunos resultados negativos pueden abrir nuevas posibilidades y tramas que solo están disponibles después de un fracaso.

Elige una opción:

- » **Descender lentamente:** ++ y pon a tu Tripulante y los Tripulantes que te hayan apoyado en el Sector **4**.
- » **Pedir ayuda:** Si hay otro Tripulante en este sector, puede  para ayudarte. Si lo hace, pon a tu Tripulante y al Tripulante que te ayudó en el Sector **4**.
- » **Usar herramientas para liberarte:** Tira . Tras aplicar los resultados de esta tirada, pon a tu Tripulante en el Sector **4**.

Recordatorio: Durante tu turno, cada vez que entres en un Sector que contenga una redirección de Entrada, deberás leer inmediatamente esta Entrada. En este caso, lee la **Entrada 311** en cuanto entres en el Sector **4**.

ENTRADA 113

Bitácora de la operadora

¡Estas rocas están malditas! Pero aquí estamos, extrayéndolas de nuevo. Ya registré una queja pero, por supuesto, la ignoraron. ¡Qué desperdicio de recursos! Puedes asignar a 1 Tripulante para obtener 1 Descubrimiento de *Mineral* y ponerlo en «Descubrimientos reunidos».

ENTRADA 114

- Marca esta casilla. Si ya estaba marcada, lee la **Entrada 134**.
De lo contrario, sigue leyendo.

Informe del equipo de exploración TF/29

¡Cuando llegamos a la cima quebrada del montículo, nos dimos cuenta de que ya no estaba desierto! Encontramos rastros recientes de ácaros que conducían a sus profundidades. Los seguimos y descubrimos una gran cámara, llena de larvas viejas y disecadas. Los ácaros presentes en la cámara regurgitaron una extraña sustancia verdosa en un pozo situado en el centro de la sala, teniendo mucho cuidado de no desperdiciar ni una sola gota. Luego, sumergieron las larvas en la sustancia, una por una. Los análisis remotos muestran una composición orgánica extremadamente compleja en la sustancia. Tomar muestras podría ser provechoso pero arriesgado.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Tomar muestras:** Obtén el Descubrimiento único **33** (*Jalea real*) y lee la **Entrada 148**.
- » **No arriesgarse:** Termina esta Entrada.

ENTRADA 115

[Comandante Dahl]: ¡Buenos días, equipo! El planeta que vais a explorar fue señalado por los Constructores como una de las llamadas cunas. Está lleno de vida, pero también es peligroso. El capitán me ha pedido que os informe sobre todos los peligros de los que tenemos conocimiento antes de que descendáis a él.

¡Clic!

[Comandante Dahl]: Extremad la precaución y vigilad los niveles de oxígeno; la atmósfera del planeta favorece los incendios espontáneos. En algunas zonas, basta con una chispa de electricidad estática para provocarlos.

¡Clic!

[Comandante Dahl]: También hemos detectado numerosas formas de vida complejas. La abundancia de oxígeno indica que su metabolismo podría ser mucho más acelerado que el de cualquier otro tipo de flora y fauna de la Tierra. Su velocidad o su fuerza podrían cogeros desprevenidos.

¡Clic!

[Comandante Dahl]: Como aún no sabemos qué esperar allí abajo, vuestra misión será simplemente explorar las capas exteriores del planeta y traer todas las muestras que podáis.

Pon la carta **P130** encima de cualquier carta del Sector **1**. Pon la nave de descenso en el Sector **1**.

Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 116

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.









- Lee la **Entrada 99**.
 Lee la **Entrada 80**.
 Lee la **Entrada 113**.

ENTRADA 117

«Nadie respondió a nuestras llamadas. Estábamos solos en esto. Pronto, decidimos pasar a la acción fuera como fuese: depondríamos a Dahl o moriríamos en el intento».

Los jugadores realizan una prueba especial usando sus dados y Tripulantes. Los dados usados en ella no estarán disponibles para ninguna otra prueba. Los Tripulantes que participen en esta prueba de dados podrían morir. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar varias pruebas más en esta parte de la historia.

Sigue los siguientes pasos:

- En primer lugar, todos los jugadores deciden cuántos de sus dados de Sección quieren lanzar.
- A continuación, todos los jugadores eligen cualquier número de Tripulantes disponibles de su mano con Capacidades de conversión de  o  y los añaden a la Reserva de tirada.
- Cuenta el número de resultados de , ,  o  de la Reserva de tirada. A continuación, añade **1** punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada. Necesitas **10 puntos o más** para pasar esta prueba. Los jugadores pueden tirar más dados y asignar más Tripulantes hasta que estén satisfechos con el resultado.
- Retira del juego todos los dados de la Reserva de tirada. Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión. Si sacas 1  o 1 , retira a dicho Tripulante del juego. Los jugadores devuelven a los demás Tripulantes a sus Tripulantes disponibles.
- Si con esto ya no quedan Tripulantes disponibles, lee la **Entrada 810**. De lo contrario:

Si tienes 9 puntos o menos: Lee la **Entrada 176**.

Si tienes 10 puntos o más: Añade 1 **marcador** a la reserva de victoria y lee la **Entrada 111**.

ENTRADA 118

[Equipo de exploración]: Al habla el equipo de exploración. Ahora estamos cerca del sol, siguiendo un banco de microorganismos migratorios. Se están desacelerando y dispersando. Hay un aumento significativo de la temperatura subyacente. La espectrometría revela varias reacciones químicas en su interior.

[Dra. Corey]: Sí. Esto coincide con mis conclusiones iniciales. Lo más probable es que estos organismos necesiten acercarse al sol porque una de las fases de su ciclo vital requiere una cantidad de energía o radiación ultravioleta imposible de conseguir en la nebulosa. Entonces...

[Equipo de exploración]: ¡Esperad! Está pasando algo. ¡Se están alejando del sol!

[Dra. Corey]: Como era de esperar. Después de terminar lo que han venido a hacer, las criaturas vuelven a la oscuridad de la nebulosa.

[Equipo de exploración]: ¡No! No van hacia la nebulosa. Vienen hacia nosotros. ¡Cada vez vienen más!

[Capitán Wayman]: Equipo de exploración, largaos de ahí. Repito, abortad el acercamiento.

Sonidos de motor

[Equipo de exploración]: Sí. Perdemos la conexión. ¡Maldita sea, esas cosas son rápidas!

[IA de la Vanguard]: ¡Atención! Aceleración máxima segura alcanzada.

[Equipo de exploración]: ¡No nos las podemos quitar de encima!

Lee la **Entrada 94**.

ENTRADA 119

Crujido metálico del casco

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Al habla el equipo de exploración! Estas criaturas se han encaramado por toda la nave de descenso. ¿Nos oís, Vanguard?

Interferencias

[Equipo de exploración, agente 1]: Vanguard, ¿estáis ahí? Están aplastando nuestro casco, tratando de entrar. Por favor, decidnos qué deberíamos hacer, ¡cambio!

Interferencias

[Equipo de exploración, agente 2]: Es inútil. Hay muchas y causan demasiadas interferencias. La señal no puede pasar.

[Equipo de exploración, agente 1]: Entonces, ¿qué debemos hacer?

Crujido metálico del casco

[Equipo de exploración, agente 2]: Sea lo que sea, hay que darse prisa.

Cada Tripulante roba el número de cartas de Sección indicadas en su tablero de Tripulación. Solo se pueden usar en las pruebas de dados especiales que pueden ocurrir durante este Aterrizaje dependiendo de las decisiones que tomes. ¡Estas cartas de Sección y los dados de los tableros de Tripulación no se repondrán entre pruebas!

Repartid todas las cartas de Equipo de la nave de descenso entre los Tripulantes.

Cualquier carta que haga referencia a algo que no esté presente en la mesa (por ejemplo, cartas que te permitan robar Indicios o moverte a otros Sectores) no tendrá efecto durante este Aterrizaje.

Lee la **Entrada 123**.

ENTRADA 120

«Dejamos que Anu llevase a cabo su plan. Entró tranquilamente en el puente y detonó sus granadas. Quienes estaban en el puente estaban tan sorprendidos que apenas tuvieron oportunidad de moverse antes de desplomarse en la cubierta, inconscientes. En cuanto fue seguro volver a entrar en la sala, Anu nos abrió las puertas. Pasando cuidadosamente por encima de los cuerpos de los oficiales, tomamos el control de todas las consolas».

Marca la casilla **G** en la **Entrada 930** y añade 1 **marcador** a la reserva de victoria.

Luego, lee la **Entrada 111**.

ENTRADA 121

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 3

Todavía no podemos estar seguros de si estas estructuras conductoras son nervios naturales o cables creados por bioingeniería, aunque lo que sí sabemos es que son peligrosas: conducen electricidad del mismo amperaje que las líneas de alta tensión de la Tierra, pero sin ningún aislamiento. Podrían causarnos lesiones graves si no tenemos cuidado. Aparte de eso, parecen afectar a los tejidos circundantes e incluso a la materia no orgánica de diversas maneras. Si no tuviéramos que estar corriendo constantemente, deberíamos examinar de cerca estas estructuras, ya que pueden ayudarnos a comprender mejor este mundo.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

ENTRADA 122

«Frente a nosotros, la sección circular del suelo basculó horizontalmente 180 grados. La piedra angular colgaba ahora bajo el suelo y, frente a nosotros, había aparecido un pequeño panel de control con un único botón de gran tamaño».

Pon la carta **P433** en el Sector **2**. Pon la carta **P438** en el Sector **4**.

Cualquier Tripulante que esté en el Sector **2** puede ponerse en el Sector **4**.

Cualquier Tripulante que esté en el Sector **4** puede ponerse en el Sector **2**.

ENTRADA 123

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción. En caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra:

- » **Tratar de restablecer la comunicación:** Podríamos intentar potenciar la señal lo suficiente para eludir la interferencia de las criaturas que nos rodean. Lee la **Entrada 146**.
- » **Obtener una muestra de las criaturas:** Aunque es arriesgado, nos permitiría estudiarlas más fácilmente. Lee la **Entrada 624**.
- » **Esperar a que la Vanguard nos salve:** ¡Deben saber que estamos en un brete! Lee la **Entrada 645**.

ENTRADA 124

¡El camino está abierto! Sustituye el PDI del Sector **3** por la carta **P437**.

Pon la carta de Amenaza del *Metaedro guardián* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta. Pon la carta de Amenaza del *Escudo adaptable* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.

Pon la figura del *Metaedro guardián* en el Sector **5**.

ENTRADA 125

Si estás jugando en *Alcrebite*, lee la **Entrada 42**.

De lo contrario, sufre una Lesión de *Herida*.

ENTRADA 126

[Tiempo de la misión 0:03:27]

La sonda se acerca a la corteza rota. Los restos de las máquinas mineras flotan cerca, con sus circuitos abrasados sin posibilidad de reparación. La estructura cristalina del interior de la fractura se asemeja a las fibras ópticas y está agrietada en varios lugares. Hemos interceptado radiación electromagnética que se filtra por las grietas.

Teoría preliminar: Estos asteroides son piezas de una máquina cubierta por una corteza mineral. Datos enviados para su análisis.

[Tiempo de la misión 0:08:52]

El explorador se acerca a una estructura rocosa simétrica para raspar la capa exterior de minerales. Debajo hay una fuente de energía o algo similar; los sensores captan una actividad eléctrica creciente...

[Tiempo de la misión 0:08:54]

Ha habido un destello cegador que ha dejado fuera de combate a todos los exploradores. Los sensores de la *Vanguard* han captado un fuerte pulso electromagnético y hemos observado una potente explosión que ha desgarrado el cinturón de asteroides. Para saber qué ha pasado, debemos analizar todos los datos sobre la fibra cristalina enviados por la sonda antes de su destrucción.

Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena* y ponlo en «Descubrimientos reunidos».

ENTRADA 127

Si esta casilla ya está marcada, termina la Entrada.
En caso contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

[Capitán Wayman]: Equipo de asalto Alfa, vuestra nave de descenso no podrá soportar más daños. Retiraos para repararla y rearmaros.

Sonidos de alerta

[IA de la nave de descenso]: ¡Daño crítico detectado!

[Equipo de asalto Alfa]: No. Ya lo tengo. Lo tengo. Solo necesito...


*** Explosión ***

[Capitán Wayman]: Equipo de asalto Alfa, ¿nos recibís? Hemos perdido vuestra señal. ¿Equipo de asalto Alfa?

[Equipo de asalto Alfa]: ... ¡yija! ¡Conseguido, capi!

Vitores entusiastas

[Capitán Wayman]: Felicidades, Equipo de asalto Alfa. ¡Ha sido excepcional!

- Retira 2 marcadores del espacio de Ventaja del enemigo.
- Retira la carta de Amenaza y la figura de *Bombardeo* del tablero.
- Descarta la carta **P241** (*Crucero Expugnador*) del Sector **8**.
- Obtén el Descubrimiento único **8**.
- Descarta la carta de Misión **M103**.
- Obtén 1 .
- Retira la figura de la nave de descenso del Sector **8**.
- Devuelve a todos los Tripulantes del Sector **8** al Sector **4**.

ENTRADA 128

- Pon la carta **P441** en el Sector **6**.
- Pon la carta **P442** en el Sector **7**.
- Pon la carta **P443** en el Sector **8**.
- Pon la carta **P440** en este Sector.

ENTRADA 129

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: Me he cansado de tanto subir.

[Agente 2]: ¿Cómo? ¡Pero si hemos estado bajando todo este tiempo!

[Agente 1]: Qué bromista. Tú...

[Agente 3]: No era ninguna broma: estamos bajando.

[Agente 2]: ¡Esperad! ¡Por fin, un cambio de paisaje! Ahora sí que estamos subiendo.

[Agente 1]: Te estás quedando conmigo, ¿verdad? Veo claramente que ahora estamos empezando a bajar...

Retira todas las cartas de PDI de los Sectores **1**, **2** y **3**. Sustituye el PDI de tu Sector por la carta **P372**. Sustituye el PDI del Sector conectado a tu Sector e indicado por una flecha blanca por la carta **P371**. Sustituye el PDI del Sector conectado a tu Sector e indicado por una flecha negra por la carta **P373**.

ENTRADA 130

Si tu carta de Misión actual es la **M03**, lee la **Entrada 133**.

De lo contrario, lee la **Entrada 132**.

ENTRADA 131

Bitácora de la operadora

Procedimos a la extracción con sumo cuidado, tratando de evitar las extrañas estructuras cristalinas, ya que no podíamos permitirnos perder más máquinas. Y funcionó bastante bien: pronto nuestros transportes estaban cargados de minerales inusuales e incluso algunas muestras para nuestros estudios.

Dos transportes despegaron y otro se acercó a los asteroides para recoger lo que quedaba del cargamento.

Algo sucedió cuando aterrizó: la corteza tembló y se agrietó. De repente, las máquinas dejaron de responder. ¡La explosión posterior fue cegadora!

Más equipo perdido. Me van a matar en Reconocimiento.

Obtén 1 Descubrimiento de *Mineral* y ponlo en «Descubrimientos reunidos».

ENTRADA 132

¡Te estás alejando demasiado de tu objetivo! No puedes avanzar en la esfera hasta que completes tu Misión.

Mueve a tu Tripulante de vuelta al Sector 4. Luego, sigue con tu turno.

ENTRADA 133

Informe del equipo de exploración 16C

Uno de los conductos técnicos nos llevó finalmente a un pequeño balcón adosado a la parte interior de la esfera. Nos quedamos boquiabiertos al ver el enorme espacio que contenía el objeto. Ante nosotros flotaban los restos de un sistema solar entero en torno a una estrella roja y agotada.

Hicimos lecturas y escaneos preliminares. Parecía evidente que la materia de este sistema, y probablemente de muchos de los vecinos, fue reutilizada para construir esta enorme estructura. Pero ¿por qué tomarse tantas molestias solo para esconder una vieja gigante roja y algunas rocas exprimidas de todos sus recursos valiosos?

El interior de la esfera está cubierto de paneles solares encarados a la estrella, pero todos los pasillos y terminales que hemos visto hasta ahora están sin energía. ¿Se habrá roto algo en el circuito de esta parte de la esfera? Y si es así, ¿podremos arreglarlo?

Pon una carta **P000** al azar bocarriba en este Sector.

Obtén 1 .

ENTRADA 134

Lee la **Entrada 148**.

ENTRADA 135

- Descarta la carta **P432** (*Iris enfocado*) del Sector 1.
- Si la carta **P434** (*Haz de plasma desviado*) está en el Sector 2, descártala.
- Si la carta **P435** (*Haz de plasma abrasador*) está en el Sector 2, sustitúyela por la **P433**.
- Si la carta **P436** (*Haz de plasma cargando*) está en el Sector 3, descártala.

ENTRADA 136

- Cada Tripulante del Sector 8 sufre una Lesión de *Herida crítica*.
- Pon a todos los Tripulantes del Sector 8 en el Sector 4.
- Abre el Registro de la nave por la página 19 (hoja de bolsillos del Hangar) y dale la vuelta a la carta que representa a la nave de descenso del Sector 8 para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- Retira la figura de la nave de descenso del Sector 8.
- Añade 1 marcador al espacio de Ventaja del enemigo.

ENTRADA 137

Pista: Observa cómo cambia el entorno cuando recorres este extraño lugar.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción:

- » **Moverse con el flujo de las sinapsis (seguir la flecha negra):** Lee la **Entrada 141**.
- » **Moverse de lado, tratando de alcanzar la parte superior del horizonte distorsionado;** podría cambiar del todo nuestra perspectiva: Lee la **Entrada 129**.

ENTRADA 138

Resumen de la investigación de la nube orgánica Kelu-8

Esperábamos que la nube fueran restos de una batalla espacial, un organismo lanzado al espacio o el cadáver de algo que murió aquí. Parece que en realidad es una

nube de microorganismos encapsulados que, de alguna manera, navegan lentamente por el vasto cosmos y dejan sus esporas en cada planeta por el que pasan. Su capacidad para desplazarse de forma instintiva por el vasto espacio sin entrar en contacto con ningún peligro inspiró un gran avance en nuestros sistemas de navegación.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

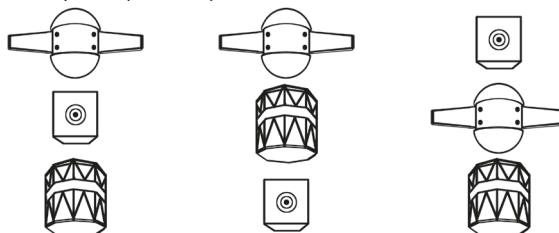
- Mueve la carta **A18** (*Consola de navegación alienígena*) de «Modificaciones» (bandeja de cartas B) al sobre «A la espera...».

A continuación, puedes asignar a 3 Tripulantes para obtener

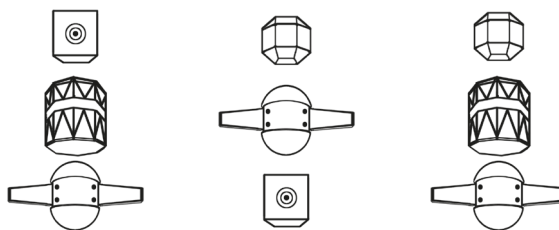
1 Descubrimiento de *Microorganismo*.

ENTRADA 139

¿Cómo quieres colocar las piezas? Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una opción:



» Lee la **Entrada 143**. » Lee la **Entrada 150**. » Lee la **Entrada 177**.



» Lee la **Entrada 182**. » Lee la **Entrada 185**. » Lee la **Entrada 190**.

ENTRADA 140

El yacimiento es muy rico, pero no excepcionalmente grande.

- Marca la primera casilla no marcada y sigue con la partida. Si todas las casillas están ahora marcadas, sigue leyendo:

Hemos agotado el depósito.

Obtén el Descubrimiento único de más arriba que haya en el tablero de Planeta (si hay alguno). Después, sustituye el PDI de este Sector por la carta **P011**.

ENTRADA 141

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: ¿Estoy perdiendo la cabeza o es este mundo el que es demencial?

[Agente 2]: La respuesta a ambas preguntas es sí. Pero ¿qué quieres decir?

[Agente 1]: Mira hacia arriba: lo que se ve es el mismo paisaje que tenemos delante. Y detrás.

[Agente 2]: Uhm...

[Agente 1]: Vaya que uhm... Además, creo que es el horizonte el que se mueve mientras el bucle permanece en el mismo lugar.

[Agente 2]: ¿Movimiento relativo?

[Agente 1]: No lo tengo claro...




Si estás en el Sector:

1: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector 2. Asegúrate de que el PDI **P371** (*Espacio retorcido*) está en el Sector 2 y el PDI **P372** (*Pasaje membranoso*) está en el Sector 3. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.

2: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector 3. Asegúrate de que el PDI **P371** (*Espacio retorcido*) está en el Sector 3 y el PDI **P372** (*Pasaje membranoso*) está en el Sector 1. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.

3: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector 1. Asegúrate de que el PDI **P371** (*Espacio retorcido*) está en el Sector 1 y el PDI **P372** (*Pasaje membranoso*) está en el Sector 2. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.

ENTRADA 142

- Pon la carta **P234** en tu Sector si no está allí ya.
- Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a una carta de nave de descenso a tu elección que no sea una básica para ponerla por el lado dañado.
- Si la suma de los **Escalafones** de tus Tripulantes elegidos es **4 o más**, avanza el medidor verde de la carta **P241** (*Crucero Expugnador*) en el Sector **8** dos casillas.
- Por cada Tripulante elegido de la Sección de Seguridad o de Reconocimiento, avanza el medidor verde de la carta **P241** (*Crucero Expugnador*) en el Sector **8** una casilla.
- Por cada Tripulante elegido que tenga una Capacidad de conversión ,  o  en su carta, avanza el medidor verde de la carta **P241** en el Sector **8** una casilla.
- Pon a todos los Tripulantes elegidos en el espacio «Bajas» del borde del tablero de Planeta.

Si el marcador del medidor verde llega al Resultado: tus Tripulantes elegidos alcanzan su objetivo y mueren. Lee la **Entrada 590**.

Si el marcador del medidor verde no llega al Resultado: tus Tripulantes elegidos no han alcanzado su objetivo y mueren. ¡Habrà que enviar otro equipo para terminar el trabajo! Lee la **Entrada 607**.

ENTRADA 143


Lee la **Entrada 217**.

ENTRADA 144

Historia de la tecnología dimensional, extracto

Entre otros muchos hallazgos en el Mundo de los Visitantes, nuestro equipo de exploración recuperó un objeto que nos ayudó a comprender mejor otras dimensiones ocultas a nuestros sentidos y el modo en que interactúan con las que percibimos. Este fue nuestro primer paso real en el desarrollo de una rama tecnológica totalmente nueva. Por supuesto, por aquel entonces, aún no teníamos ni idea de la cantidad de trabajo que requeriría esta tecnología ni de lo decisiva que sería para el éxito de la Iniciativa Vanguard. Y ni siquiera fue lo último que recuperamos durante esa misión...

Si el Proyecto de investigación **R20** (*Física subespacial*) está en «Proyectos de investigación», muévelo al sobre «A la espera...».

De lo contrario, obtén 1  y 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena*. Luego, lee la **Entrada 752**.

ENTRADA 145

Devuelve los Descubrimientos únicos **35** y **38** a «Descubrimientos únicos». Luego, descarta todas las Misiones. Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 146

*****Interferencias estridentes*****

[**Equipo de exploración, agente 1:** No hay manera. Cada uno de estos microorganismos es un pequeño reactor. Crean suficiente energía y radiación para bloquear cualquier señal cuando se reúnen en suficiente número.

[**Equipo de exploración, agente 2:** Espera, ¿has dicho radiación?

[**Equipo de exploración, agente 1:** Sí. Espero que no tuvieras pensado tener hijos...

[**Equipo de exploración, agente 2:** Ya. Creo que podríamos hacer algo para potenciar nuestra señal. Habría que redirigir la energía, desactivar los umbrales de seguridad de la antena, reprogramar el ordenador de comunicaciones...

*****Crujido metálico*****

[**Equipo de exploración, agente 1:** ¿Hay alguna posibilidad de que lo podamos hacer a tiempo?

[**Equipo de exploración, agente 2:** Sí.

*****Crujido metálico*****

[**Equipo de exploración, agente 2:** Probablemente.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y elegir al Tripulante que crean más adecuado para manipular el equipo de alta tecnología de la nave de descenso. En caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra. Luego, lee la **Entrada 167**.

ENTRADA 147

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

: Lee la **Entrada 772**.

: Lee la **Entrada 756**.

ENTRADA 148

Informe de incidente 96/F



Rápidamente descubrimos que nuestro olor y apariencia irritaban a los ácaros. Cada vez que nos topábamos con ellos, liberaban feromonas que parecían advertir a otros ácaros del peligro y con cada encuentro se volvían más agresivos. Sabíamos que era cuestión de tiempo que las cosas se pusieran feas.


Si hay un marcador en la última casilla del medidor de Tiempo de la Condición global *Encuentro cercano*, reinicia este medidor.

A continuación, resuelve el efecto de la casilla no marcada que esté más arriba y marca la casilla. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

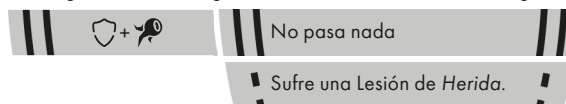
Los ácaros empiezan a notar nuestra presencia. ¡Debemos andarnos con cuidado!

Hay que rodear un grupo poco amigable de ácaros. Cada Tripulante de este Sector .

Los ácaros tratan de expulsarnos de la zona. Cada Tripulante de este Sector  .

Nos persiguen con intenciones claramente hostiles. Cada Tripulante que esté en este Sector se pone de inmediato en otro Sector conectado que elija y tira .

¡Los ácaros nos asaltan! Cada Tripulante que esté en este Sector realiza de inmediato la siguiente prueba de dados, en el siguiente orden: Seguridad, Reconocimiento, Ciencia, Ingeniería.




ENTRADA 149

Diario personal de la Dra. Corey, entrada 213

Ganamos, pero no hubo vítores. Cuando el humo se disipó y empezamos a contar nuestras bajas, la realidad cayó sobre nosotros como una losa. Hemos perdido a muchos buenos amigos y compañeros de trabajo, al oficial de comunicaciones Nahy y a mi querida amiga, la piloto de Reconocimiento, Búsqueda y Salvamento Márquez. El capitán Wayman estaba gravemente herido y, a juzgar por las miradas de nuestro equipo de cuidados intensivos, no le quedaba mucho tiempo. Estábamos atrapados con nuestro dolor en una nave que apenas se mantiene en pie, sin poder volver a casa y sin poder llegar a otro lugar que no sea un par de sistemas cercanos. Muchos, incluida yo, temíamos que fuera el fin de la *ISS Vanguard* y de su misión...

¡Has completado la Misión!

- Obtén el Descubrimiento único **11**.
- Cuenta el número de marcadores que hay en el espacio de Ventaja del enemigo. Suma 2 puntos por cada carta de Tripulante que haya en el espacio de «Bajas» a la izquierda del tablero de Planeta. Resta 1 punto por cada . Comprueba la puntuación final y aplica el resultado correspondiente de la tabla siguiente.
 - **16 o más:** ¡Ningún Tripulante asciende de Escalafón!
 - **5-15:** Todos los Tripulantes de Escalafón 1 que hayan participado en esta Exploración ascienden de Escalafón. Si una Sección no tiene Tripulantes en esta Exploración, un Tripulante de Escalafón 1 que elijas de dicha Sección puede ascender de Escalafón.
 - **4 o menos:** Todos los Tripulantes de Escalafón 1 y 2 que hayan participado en esta Exploración ascienden de Escalafón. Si una Sección no tiene Tripulantes en esta Exploración, un Tripulante de Escalafón 1 o 2 que elijas de dicha Sección puede ascender de Escalafón.

Lee la **Entrada 158**.

ENTRADA 150

Lee la **Entrada 217**.

ENTRADA 151

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: ¡Para!

[Agente 2]: Debemos examinarlos. De lo contrario, ¡no averiguaremos nada!

[Agente 1]: Maldita sea. ¡Los sistemas de esta sala están encendidos!

[Agente 2]: ¡Debemos examinarlos! Si esta nave cae, estará todo perdido. ¡Todo este conocimiento! ¡Su historia!

[Agente 1]: ¡Agh!

[Agente 2]: ¿Estás bien?

[Agente 1]: ¡Malditos temblores! Estoy bien. ¡Te dije que era peligroso!

[Agente 2]: Tal vez, pero ¿has visto? Se ha abierto algo. Nos lleva a... oh... más cadáveres.

- Saca la carta de Aterrizaje **L12** del escáner y retírala del juego.
- Sustituye esta carta de PDI por la **P297**.
- Descarta la carta de Misión **M130** y revela la carta de Misión **M131**.

ENTRADA 152

[Equipo de exploración]: Hemos encontrado muchas piezas interesantes y un curioso módulo alienígena.

[Comunicaciones]: ...

[Equipo de exploración]: ¿Me oís, Vanguard?

[Comunicaciones]: Entendido, equipo de exploración. Lo siento, no me di cuenta de que estabais esperando que os diésemos la enhorabuena. ¡Excelente trabajo!

[Equipo de exploración]: ...

Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena* y el Descubrimiento único **10**. Sustituye este PDI por la carta **P141**.

Añade la Situación **S12** (*Drogas ilegales*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas: la investigación sobre el Descubrimiento se ha filtrado de los laboratorios de Ciencia y personas malintencionadas le han sacado partido.

ENTRADA 153

Extracto de informe médico 189F

Quienes tomaron la decisión de traer esta basura radiactiva a bordo deberían estar en el calabozo. Varios tripulantes han enfermado por la radiación y quién sabe cuántos de los que siguen en las cámaras criogénicas habrán sido afectados también. No me cabe duda de que esta decisión nos va a quitar el sueño durante muchos años. Solo espero que los descubrimientos que hemos hecho merezcan todo este sufrimiento...

Obtén 2 Descubrimientos de *Tecnología alienígena* y ponlos en «Descubrimientos reunidos».

ENTRADA 154

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 9

[Datos corruptos]

Mundo de los Visitantes: Notas de investigación 9 - Revisión

No pudimos recuperar nada del archivo original. Sin embargo, recopilamos información de otras notas y hablamos con el autor (que, por desgracia, no recordaba mucho).


Probablemente hay muchas más dimensiones en el plano de los Visitantes que en nuestro mundo. Los humanos no disponemos de los sentidos ni la tecnología para percibirlos: experimentamos vértigo, alucinaciones y nos hicimos daño físico al «caer por un hueco de veinte metros» que no existe para nuestros sentidos.

Para «contrarrestar» nuestra ceguera, podemos simplemente avanzar en línea recta y cruzar los dedos.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 155

- Descarta la carta de Misión **M35** (*Ecosistema marchito*).
- Dale la vuelta a la carta de Ascenso de escalafón para ponerla por la cara Completado: independientemente de sus reglas, se considera completado.
- Cada Tripulante repone 2 .
- Sustituye la carta **P164** (Bioma infectado) por una **P000**.

ENTRADA 156

Si esta casilla ya está marcada, lee la **Entrada 161**.
En caso contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Bitácora de la operadora

El cuboide está hecho de acero blanqueado por la radiación cósmica, aunque probablemente fuera rojo en su día. Los escaneos preliminares revelan que está lleno de sustancias radiactivas; aunque peligrosas para nosotros, podrían albergar interesantes secretos, ya que este objeto es sin duda artificial.

Elige una opción:

- » **Destruir el cuboide:** Lee la **Entrada 174**.
- » **Coger el contenedor para investigarlo:** Lee la **Entrada 153**.

ENTRADA 157




Informe de incidente 77

Luchamos codo con codo, o con tentáculo, con estas extrañas criaturas. Mis compañeros dicen que los Expugnadores fueron expulsados enseguida, pero no llegué a verlo, ni tampoco el momento en que las criaturas que nos ayudaron regresaron a través de su portal sin dejar casi ningún rastro. Y es que en los últimos momentos del combate en torno al núcleo fui alcanzado por un rayo Expugnador. Lo siguiente que recuerdo es que desperté aquí, en la enfermería. ¿Qué día has dicho que era?

Descarta la carta de Misión **M102**.

Lee la **Entrada 149**.

ENTRADA 158

- Devuelve las cartas **P001** y **P000** del tablero de Planeta a «Puntos de interés».
- Retira del juego todas las cartas de Misión, de Condición global y otras cartas de PDI que queden en el tablero de Planeta.
- Coge todas las cartas de Tripulante del espacio «Bajas». Pon a estos Tripulantes en cualquier lugar de los tableros de Tripulación de sus Secciones (incluso si la Sección no participó en la misión) y sácalos de sus fundas de Escalafón.
- Coge todas las cartas de Tripulante de los espacios de Sección bajo el tablero de Planeta y muévelas a «Tripulantes descansando».
- Pon el Objetivo **O05** (*En las últimas*) en el sobre «A la espera...».
- Añade la carta de Situación **S15** (*Avería del generador*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.
- Abre el Registro de la nave por la página **4** (hoja de bolsillos del Puente (*Viaje*)) y devuelve la Mejora del puente **B01** (*Casco reforzado*) a «Mejoras del puente». A continuación, sustituye la carta actual de Nivel tecnológico de la página **3** por la de **Nivel tecnológico 0**.
- Devuelve todos los ,  y  de la bolsa de fichas a las reservas correspondientes junto al Registro de la nave.
- Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 159

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción:

- **Retroceder (siguiendo la flecha blanca):** Lee la **Entrada 162**.
- **Avanzar (siguiendo la flecha negra):** Lee la **Entrada 171**.
- **Moveirse de lado, tratando de alcanzar la parte superior del horizonte distorsionado;** podría cambiar del todo nuestra perspectiva: Lee la **Entrada 173**.

ENTRADA 160

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Tenéis algo de la Sección de Ciencia?

[Comunicaciones]: Estoy subiendo su análisis. Ya deberíais tenerlo.

[Equipo de exploración, agente 1]: Dadnos un momento...

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Así que teníamos razón! Esta máquina debería haber plantado el germen de la vida en este planeta, pero no lo hizo. ¿La encendemos? ¿O mejor la desmontamos y la subimos a la Vanguard?

[Comunicaciones]: Las órdenes del capitán son sencillas. Deberíais...

Si esta casilla no está marcada, márcala y obtén 1 .

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Encender la máquina como los Constructores habrían querido:** Lee la **Entrada 175**.
- » **Desmantelar la máquina:** Lee la **Entrada 152**.
- » **Dejar la máquina en paz; tal vez volváis aquí más tarde:** No ocurre nada.

ENTRADA 161

Diario de investigación FP-T-9

Pasamos nuestro tiempo libre estudiando la trayectoria del desaparecido cuboide: parece que viajó hasta aquí desde algún sistema planetario lejano y quedó atrapado accidentalmente por la gravedad. Al principio, alguien bromeó diciendo que se trataba de un contenedor con residuos peligrosos que había tirado al espacio alguna civilización extraterrestre. Todos nos reímos.

Sin embargo, ahora pensamos que quizá tuviera razón.

Puedes asignar a 2 Tripulantes para obtener 1 .

ENTRADA 162

Cartas desde el infierno de Escher

Como la cadena de una bicicleta, siento como si me diesen la vuelta, como si me enrollasen o doblasen. Cada paso es dolor y cada paso es alivio. En un abrir y cerrar de ojos, recorro kilómetros.

Si estás en el Sector:


- 1:** Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **3**. Asegúrate de que el PDI **P373** (*Zarcillos palpitantes*) está en el Sector **2** y el PDI **P370** (*Colinas de sinapsis*) está en el Sector **3**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.
- 2:** Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **1**. Asegúrate de que el PDI **P373** (*Zarcillos palpitantes*) está en el Sector **3** y el PDI **P370** (*Colinas de sinapsis*) está en el Sector **1**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.
- 3:** Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **2**. Asegúrate de que el PDI **P373** (*Zarcillos palpitantes*) está en el Sector **1** y el PDI **P370** (*Colinas de sinapsis*) está en el Sector **2**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.

ENTRADA 163

Diario de investigación de Muspelheim

Nuestros hallazgos en este enclave secreto estaban conectados con todo lo que habíamos descubierto hasta ahora o que estábamos a punto de descubrir. Para entender los escritos y las pinturas, teníamos que verlos en otro contexto. Para entender sus máquinas comunales, teníamos que estudiar los circuitos de sus dispositivos militares. Cada elemento de este lugar tenía múltiples propósitos y solo si lo analizábamos como un todo obtendríamos resultados.

Sigue los siguientes pasos:

- Si hay un marcador en el Sector **4**, descártalo y obtén el Descubrimiento único **20**.
- Si hay un marcador en el Sector **5**, descártalo y obtén el Descubrimiento único **21**.
- Repón 2 .
- Si la carta de Misión **M131** está revelada, comprueba si ahora has completado sus requisitos.

ENTRADA 164

Marca esta casilla. Si esta casilla ya estaba marcada, no ocurre nada; sigue con la partida. De lo contrario, sigue leyendo:

[Equipo de asalto Alfa, agente 1]: Aquí el Equipo de asalto Alfa. Las cubiertas están despejadas. Repito: Las cubiertas están despejadas. Hemos ganado.

[Jefe de Sección]: ...

*** Explosión***

[Equipo de asalto Alfa, agente 1]: Puente, ¿qué está pasando ahí? ¿Qué órdenes tenéis?

[Jefe de Sección]: ...

[Equipo de asalto Alfa, agente 2]: ¿Funciona la radio? Quizá no puedan...


[Jefe de Sección]: ... ¡una distracción! El puente no era su objetivo principal. Mientras luchábamos contra los invasores, otros grupos tomaron posiciones alrededor del núcleo de la Vanguard. Lo están asaltando por todos lados.

Nuestro equipo de seguridad no aguantará mucho tiempo. El capitán Wayman dirige la fuerza de rescate. Si estáis oyendo esto, dirigíos al núcleo. Si estáis...

Interferencias

[Equipo de asalto Alfa, agente 1]: ¡El núcleo! Es la única parte de la nave que no podemos reparar ni reemplazar.

[Equipo de asalto Alfa, agente 2]: Seguro que lo saben. Vamos, en marcha.

- Sustituye el PDI del Sector **2** por la carta **P242**.
- Obtén 1 .
- Descarta la carta de Misión **M101**.
- Busca la carta de Misión **M102**, ponla junto al tablero de Planeta y lee su texto.
- Si tu Tripulante está ahora en un Sector con un número de Entrada revelado, resuelve dicha Entrada.

ENTRADA 165


[Comunicaciones, cabo Coetz]: Ya sabéis lo que hay que hacer, equipo de exploración. Este es el Mundo templo Idemiano. Recopilad todo lo que pueda ayudarnos en nuestra investigación, pero no os quedéis más de lo necesario. Basándonos en nuestro amplio conocimiento de este planeta, hemos trazado una ruta de aterrizaje segura, lo que significa que no deberíais encontrar ninguna sorpresa en el descenso. Cambio y corto.

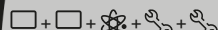

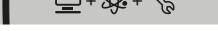

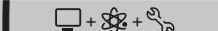


- Abre la Planetopedia por las páginas **24** y **25** (*Cábala Idemiana*).
- Pon la carta de Amenaza del Peregrino Idemiano en el espacio indicado sobre el tablero de Planeta y la figura correspondiente en el Sector **7**.
- Busca la carta de Misión *Búsqueda de recursos* (**M10**), ponla en el espacio de Misión indicado en el tablero de Planeta y lee su texto.
- Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 167

El Tripulante elegido en la Entrada anterior realiza la siguiente prueba de dados. Otros Tripulantes le pueden apoyar como si estuvieran en el mismo Sector. Ignora cualquier efecto de carta o Equipo que haga referencia a algo que no esté presente en la mesa (por ejemplo, cartas que te permitan robar Indicios o moverte a otros Sectores). Los dados que uses no estarán disponibles para las siguientes pruebas. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar más pruebas en este Aterrizaje.

 POTENCIAR LAS COMUNICACIONES DE LA NAVE DE DESCENSO

!!! = 

 +  +  + 	Repón 5 dados.
 +  + 	Lee la Entrada 178 .
Marca una casilla de la Entrada 925 . Si no era la última casilla marcada, lee la Entrada 123 .	

ENTRADA 168

Aunque no le veíamos la cara a nuestro interlocutor, dedujimos por su pose derrotada que estaba decepcionado. Permaneció inmóvil un rato y luego comenzó a hablar, ante lo cual nuestra IA se lanzó a traducir lo que decía.

Lee la **Entrada 336**.










ENTRADA 169

«Nuestra llamada a las armas llegó a todos los rincones de la nave, encontrando siempre a gente dispuesta a responder. La mayoría de la tripulación se puso de nuestro lado, incluidos algunos de los principales lugartenientes de Dahl. Sin embargo, ella seguía sin rendirse. De hecho, reunió a todos los que aún le eran leales y asaltó el puente menos de media hora después de nuestra incursión».

Los jugadores realizan una prueba especial usando sus dados y Tripulantes. Los dados usados en ella no estarán disponibles para ninguna otra prueba. Los Tripulantes que participen en esta prueba de dados podrían morir. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar varias pruebas más en esta parte de la historia.

Sigue los siguientes pasos:

- En primer lugar, todos los jugadores deciden cuántos de sus dados de Sección quieren lanzar.

- A continuación, todos los jugadores eligen cualquier número de Tripulantes disponibles de su mano con Capacidades de conversión de ,  o  y los añaden a la Reserva de tirada.
- Cuenta el número de resultados de , ,  o  de la Reserva de tirada. A continuación, añade 1 punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada. Necesitas **6 puntos o más** para pasar esta prueba. Los jugadores pueden tirar más dados y asignar más Tripulantes hasta que estén satisfechos con el resultado.
- Retira del juego todos los dados de la Reserva de tirada. Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión. Si sacas 1  o 1 , retira a dicho Tripulante del juego. Los jugadores devuelven a los demás Tripulantes a sus Tripulantes disponibles.
- Si con esto ya no quedan Tripulantes disponibles, lee la **Entrada 810**. De lo contrario:

Si tienes 5 puntos o menos: Lee la **Entrada 176**.

Si tienes 6 puntos o más: Añade 1 **marcador** a la reserva de victoria y lee la **Entrada 403**.

ENTRADA 170

Diario de investigación de Muspelheim

Tuvimos que detener nuestra investigación. Los sistemas de soporte vital del pecio se despertaron, agotando inmediatamente las reservas de energía, y toda la estructura empezó a hundirse en el infierno que había debajo. Teníamos los artefactos: tres piedras Rosetta fractales, como pensábamos entonces. No pudimos salvar el pecio, pero esperábamos aprender mucho sobre esta especie a partir de sus artefactos.

Descarta la carta de Misión **M131** y revela la carta de Misión **M134**.

ENTRADA 171

Cartas desde el infierno de Escher

El camino se despliega ante mí como un ovillo desenrollándose. Viajo al revés, pero el horizonte no cambia. El vértigo me está matando, pero si vomitase en el traje me vería en serios problemas. Debo observar el comportamiento del bucle.

Si estás en el Sector:

1: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **2**. Asegúrate de que el PDI **P372** (*Pasaje membranoso*) está en el Sector **2** y el PDI **P373** (*Zarcillos palpitantes*) está en el Sector **3**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.

2: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **3**. Asegúrate de que el PDI **P372** (*Pasaje membranoso*) está en el Sector **3** y el PDI **P373** (*Zarcillos palpitantes*) está en el Sector **1**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.


3: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **1**. Asegúrate de que el PDI **P372** (*Pasaje membranoso*) está en el Sector **1** y el PDI **P373** (*Zarcillos palpitantes*) está en el Sector **2**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.

ENTRADA 172

Tribunal militar, proceso 35/A, testimonio del equipo de exploración 3

Estábamos seguros de que la intención del acusado era sacrificarse manteniendo a raya a los ácaros. Sin embargo, fue en ese momento en el que nos fijamos en el contenedor. El acusado lo abrió y derramó la jalea real por toda la cima del montículo. Los ácaros perdieron inmediatamente el interés por nosotros y se apresuraron a salvar cada pequeña gota de la sustancia. Pudimos lanzarle al acusado una de las correas de sujeción para sacarlo de ahí y volamos hasta un lugar seguro.

Todos los miembros del equipo de exploración creemos firmemente que el acusado debe ser absuelto de todos los cargos, incluidos la desobediencia a una orden directa y la destrucción de muestras valiosas. En cambio, recomendamos que el acusado reciba la Medalla al valor.

- Descarta la Misión **M52**.
- Obtén 1 .
- Descarta el Descubrimiento único **33**.
- Lee la **Entrada 203**.

ENTRADA 173

Cartas desde el infierno de Escher

El horizonte se da la vuelta de repente. Mis intestinos se retuercen. Sigo en el mismo lugar, pero también es otro distinto.

Retira todas las cartas de PDI de los Sectores **1, 2 y 3**. Sustituye tu PDI por el **P373**. Sustituye el PDI del Sector indicado por una flecha blanca por la carta **P372**. Sustituye el PDI del Sector indicado por una flecha negra por la carta **P370**.

ENTRADA 174

Audiobitácora del puente

—Qué absurdo. Simplemente absurdo.


—¿Por qué? Fue un espectáculo: nunca imaginé que vería fuegos artificiales en el espacio.

—¿Visualmente? Sí. Pero sin sonido... no es lo mismo.

—Sabes que puedo editarlo para ponerle sonido, ¿no?

—¿En serio? ¡Hazlo!

—Claro, pero te va a costar varios postres de la cafetería.


Sube la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**). Si la moral ya era «Alta», en vez de eso obtén 1 .

ENTRADA 175

[**Equipo de exploración**]: ¡Funciona! No ha sido tan espectacular como esperábamos, pero... roció el entorno con una rica mezcla de aminoácidos y microorganismos con ADN. ¡Vida creada por los Constructores! ¡Nuestros comienzos!

[**Comunicaciones**]: Coged muestras. Podríamos aprender algo nuevo.

[**Equipo de exploración**]: No hacía falta ni que me lo pidieras. Estoy hasta arriba de esta cosa.

Obtén 1 . Obtén el Descubrimiento único **10**. Sustituye esta carta por la **P138**.

Añade la Situación **S12** (*Drogas ilegales*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas: la investigación sobre el Descubrimiento se ha filtrado de los laboratorios de Ciencia y personas malintencionadas le han sacado partido.

ENTRADA 176

Comprueba si la casilla **B** de la **Entrada 930** está marcada; si lo está, lee la **Entrada 181**. De lo contrario, sigue leyendo:

«El enfrentamiento con la gente de Dahl pronto se volvió en nuestra contra. Tenían mejores armas, estaban mejor entrenados y eran más numerosos. Pero entonces apareció el capitán Wayman al frente de un pequeño grupo de soldados que debieron liberarlo cuando estábamos ocupados en el puente. Wayman asumió el mando y muchos de los marines depusieron las armas, reacios a enfrentarse a su propio capitán. Estábamos ganando. Y fue entonces cuando un proyectil pesado le atravesó el torso. Lo sacamos de la zona de combate y tratamos de estabilizarlo. Así falleció el capitán Wayman, con una sonrisa en los labios, rodeado de su fiel tripulación. Teníamos el puente. Habíamos ganado, pero ¿a qué precio?».

Marca la casilla **B** en la **Entrada 930**. Lee la **Entrada 403**.

ENTRADA 177

Lee la **Entrada 217**.

ENTRADA 178

[**Equipo de exploración, agente 1**]: ¿Nos oís, Vanguard?

[**Capitán Wayman**]: ¡Gracias al cielo! Sí, os recibimos, equipo de exploración. Tuvimos que alejar la Vanguard del banco para evitar atraer a estas criaturas. ¿Cuál es vuestra situación?

[**Equipo de exploración, agente 1**]: El casco apenas aguanta. ¿Tenéis alguna manera de ayudarnos?

Si la casilla **B** está marcada en la **Entrada 910**, lee la **Entrada 192**.

Si la casilla **C** está marcada en la **Entrada 910**, lee la **Entrada 183**.

De lo contrario, lee la **Entrada 620**.

ENTRADA 179

Diario de investigación de Muspelheim

A pesar de utilizar una interfaz mecánica, se trata de una maquinaria complicada que controla la protección contra los elementos del pecio. El mecanismo está dañado (o no encontramos la forma de utilizarlo correctamente) y solo ofrece un número limitado de funcionalidades.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Activar el blindaje de plomo:** Lee la **Entrada 401**.
- » **Activar el blindaje de vacío:** Lee la **Entrada 449**.

ENTRADA 180

Informe de incidente 76

Sí, estaba cerca del núcleo cuando ocurrió. Mis compañeros y yo fuimos de los últimos en llegar. Cuando llegamos al núcleo, los equipos de asalto que ya estaban sobre el terreno estaban a punto de lograr algo imposible: ¡hacer retroceder al enemigo! Fue entonces cuando le dieron al capitán Wayman. En un momento estaba liderando la carga, al siguiente medio sentado con la espalda contra el núcleo, con un agujero en el pecho. El enemigo sacó partido de la confusión y nos asaltó desde todas direcciones, flanqueando nuestra cobertura y obligándonos a abandonarla posición tras posición. Pronto, no tuvimos ningún sitio para refugiarnos, literalmente. Pensé que habíamos perdido la ISS Vanguard. De verdad que llegué a pensarlo. Entonces, algo apareció detrás de nosotros y sentí sus tentáculos rozando mis hombros. No sé si caminaban o volaban, porque apenas tocaban el suelo. Los Expugnadores parecían sorprendidos, pero volvieron a disparar. Estas nuevas criaturas respondían con extrañas armas que escupían diversos compuestos corrosivos. No podía entender de dónde venían. Entonces me volví hacia el núcleo de la Vanguard justo cuando uno de ellos salía de su luz cegadora, como si fuera una especie de portal. Llegaron más detrás, y juro que por un minuto vislumbré otro lugar, con paredes rojas y palpitantes, más allá del núcleo.

Pero lo que más me llamó la atención fue el símbolo estampado en las placas redondeadas de la armadura de las criaturas: el mismo símbolo que se halló en la nave alienígena que sirvió como base para la ISS Vanguard y que posteriormente se reutilizó como logotipo de la Iniciativa Vanguard. Era el mismo símbolo que aparecía en mi insignia y en mis placas de identificación. Fue entonces cuando lo supe: los antiguos propietarios del núcleo habían decidido intervenir. No queríamos que se llevaran la peor parte de la lucha, así que nos reagrupamos y avanzamos con nuestros nuevos aliados.

Descarta la carta de Misión M102.

Lee la **Entrada 149**.

ENTRADA 181

Comprueba si la casilla **A** de la **Entrada 930** está marcada; si lo está, lee la **Entrada 193**.

De lo contrario, sigue leyendo:

«El enfrentamiento con la gente de Dahl pronto se volvió en nuestra contra. Tenían mejores armas, estaban mejor entrenados y eran más numerosos. Pero entonces apareció Anu, blandiendo un rifle Idemiano al frente de un pequeño grupo de soldados. Atacaron por el flanco, obligando a muchos marines a deponer las armas. Estábamos ganando. Y fue entonces cuando un proyectil pesado le atravesó el torso a la Idemiana. Sacamos a Anu de la zona de combate y tratamos de estabilizarla, solo para descubrir lo poco que sabíamos de su anatomía. Falleció con una sonrisa en los labios. Teníamos el puente. Habíamos ganado, pero ¿a qué precio?»

Marca la casilla **A** en la **Entrada 930**. Lee la **Entrada 403**.

ENTRADA 182

¡Funciona! La puerta al final de la sala se abre lentamente, revelando unas escaleras que se adentran en las profundidades.

Sustituye la carta de este Sector por la **P445**.

ENTRADA 183

[**Capitán Wayman**]: Afortunadamente, tengo a alguien que puede ayudar.

[**Emisario de los Muertos**]: Mi ingenio puede salvarlos, humanos. En mis largas guerras de conquista, he conocido a los que ahora os rodean. No hace falta decir que me fue mejor que este patético esfuerzo vuestro. Llevo un arma en mi memoria: una plaga que desarrollé para limpiar cualquier sistema colonizado por estas alimañas. Estoy subiendo los datos a la nave de descenso mientras hablamos. Tendréis que sintetizarla a bordo. Vuestro laboratorio de campo debería ser suficiente, siempre que tengáis a alguien lo bastante experto.

[**Dra. Corey**]: ¡Espera un segundo! ¿Esto los matará... a todos?

[**Emisario de los Muertos**]: Sí. La desarrollamos específicamente para matar a todas y cada una de estas alimañas, ya que de lo contrario volverán a multiplicarse.

[**Dra. Corey**]: ¡No son alimañas! Son formas de vida únicas y desconocidas.

[**Emisario de los Muertos**]: No pueden servir ni luchar. Son alimañas.

[**Dra. Corey**]: ¡No podemos matar a todas las especies peligrosas que encontremos! La nuestra es una misión científica.

[**Emisario de los Muertos**]: Como gustes. Si valoras sus vidas más que las de tu propia tripulación, que así sea. De lo contrario, estaré esperando vuestra señal para sintetizar la plaga.

[**Capitán Wayman**]: Equipo de exploración, ¿nos oís? Tenemos una solución que se deshará de las criaturas. Desgraciadamente, si la usamos, perderemos toda posibilidad de estudiarlas. Avisad si se os ocurre otra opción o si debemos proceder a la fabricación y liberación del agente.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción. En caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra:

- » **Intentar sintetizar la plaga del Emisario de los Muertos:** Lee la **Entrada 187**.
- » **Intentar obtener una muestra de las criaturas y buscar otra solución:** Marca una casilla de la **Entrada 925**. Si no es la última casilla marcada, lee la **Entrada 624**.

ENTRADA 184

[**Equipo de exploración**]: Aquí el equipo de exploración. El descenso salió a pedir de boca, todo parece correcto hasta ahora. No hay amenazas en la zona de aterrizaje. Estamos listos para dirigirnos a la colonia. ¿Me oís?

Silencio

[**Equipo de exploración**]: ¿Me oís, Vanguard? Parece que tenemos algunos problemas con la radio.

[**Comunicaciones, sargento Xiu**]: Ay, lo siento, equipo de exploración. Estaba presionando el botón equivocado. Es mi primera misión a cargo de las comunicaciones de la nave.

[**Equipo de exploración**]: Sí, no hace falta que nos recuerdes lo del pobre sargento Nahy.

[**Comunicaciones, sargento Xiu**]: ¡Lo siento!

Pasos

[**Equipo de exploración**]: Nos acercamos a las estructuras. Parecen abandonadas desde hace tiempo. Desplegamos drones de exploración. Deberíamos tener los datos pronto.

[**Comunicaciones, sargento Xiu**]: Estamos recibiendo vuestros datos, equipo de exploración. No queda nada vivo.

[**Equipo de exploración**]: ¿Hemos llegado demasiado tarde?

[**Comunicaciones, sargento Xiu**]: Parece que sí. Según vuestros datos, la IA cree que este lugar tuvo que ser abandonado hace un par de siglos. Justo al mismo tiempo que este planeta sufrió una violenta inversión geomagnética.

[**Equipo de exploración**]: No hay cadáveres. No hay objetos personales. No quedaba nada dentro de la mayor parte de los edificios. Parece que fue una evacuación bien organizada. Esto significa que tenían un lugar al que ir, ¿verdad?

[**Comunicaciones, sargento Xiu**]: Correcto. Teorizamos que quizá fuera Gliese 368-2, un sistema vecino marcado en el mapa estelar de los Constructores.

[**Equipo de exploración**]: Bien, hemos llegado a algo que parece una pista de aterrizaje. No quedan naves, pero detectamos tanques llenos de líquido bajo el suelo.

[**Comunicaciones, sargento Xiu**]: Un gran hallazgo, equipo de exploración. Parece que dejaron atrás mucho de su combustible. Podría ser útil ahora que Vanguard se está quedando sin energía. A ver qué más podéis encontrar.

[**Equipo de exploración**]: Entendido; equipo de exploración, corto y cierro.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 3 .

Importante: Hazas lo que hagas, asegúrate de conservar suficiente Energía para llegar al sistema **Gliese 368-2**.

ENTRADA 185

Lee la **Entrada 217**.

ENTRADA 186

Diario de exploración 14/74-A

Este complejo de salas cavernosas abarca gran parte de la extensión de la ciudad. Al estar por debajo del (hipotético) nivel del suelo, algunas secciones pudieron

sobrevivir. Conseguimos acceder a una de las salas a través de una especie de rampa de servicio. Debido a la falta de comunicación con la *Vanguard* y a las limitaciones de tiempo, tuvimos que abandonar los métodos de exploración habituales en favor de un rápido reconocimiento personal de los restos.

Obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena*. Sustituye la carta de este Sector por la carta **P323**.

ENTRADA 187

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y elegir al Tripulante que crean más adecuado para recrear la plaga sintética creada en el laboratorio a partir de los parámetros del Emisario de los Muertos. En caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra. Luego, lee la **Entrada 189**.

ENTRADA 188

[**Equipo de asalto Alfa, agente 1**]: ¡Con eso debería bastar! Consola de situación en funcionamiento. Todas las comunicaciones operativas.

[**Capitán Wayman**]: ¡Buen trabajo, Equipo Alfa! Ahora podemos coordinar las defensas en toda la nave. ¡Salid y demostradles a estos invasores de qué pasta está hecha la gente de la Tierra!


Sustituye la carta de tu Sector por la carta **P230**.




Nota: Hay una Acción especial impresa en el espacio de Ventaja del enemigo, disponible en varios lugares del tablero de Planeta, que se puede usar para reducir la Ventaja del enemigo. ¡Aunque usarla podría costarles la vida a tus Tripulantes, permitir que los enemigos invadan la *Vanguard* tendría consecuencias mucho más serias!

ENTRADA 189

El Tripulante elegido en la Entrada anterior realiza la siguiente prueba de dados. Otros Tripulantes le pueden apoyar como si estuvieran en el mismo Sector. Ignora cualquier efecto de carta o Equipo que haga referencia a algo que no esté presente en la mesa (por ejemplo, cartas que te permitan robar Indicios o moverte a otros Sectores). Los dados que uses no estarán disponibles para las siguientes pruebas. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar más pruebas en este Aterrizaje.

SINTETIZAR LA PLAGA DEL EMISARIO DE LOS MUERTOS

⚡ = 

	Obtén 1  , repón 5 dados.
	Lee la Entrada 651 .
	Marca una casilla de la Entrada 925 . Si no es la última casilla marcada, lee la Entrada 624 .

ENTRADA 190

Lee la **Entrada 217**.

ENTRADA 191

Retira del juego la carta de Misión **M03**.

Retira del juego 5 cartas de Evento de Tutorial.

Retira del juego todas las cartas de Lesión de *Solo un rasguño*, incluidas las colocadas en los tableros de Tripulación.

¡Todo listo para abandonar el planeta! Ten en cuenta que, como en la primera misión no se usó una nave de descenso, mazos de Descubrimiento, Indicios, Amenazas ni otros elementos del juego, ciertos procedimientos del Registro de la nave harán referencia a componentes que no están en la mesa. Puedes ignorar estos pasos tranquilamente.

Ahora, abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 192

[**Capitán Wayman**]: Afortunadamente, tengo a alguien que puede ayudar.

[**Cautiva**]: Nosotros, quiero decir yo, compañeros humanos de la *ISS Vanguard*, he aprendido mucho de la reina de los Visitantes en nuestro breve enlace mental. Según vuestro capitán, ahora estáis en el lugar equivocado. La cuestión es que los lugares no importan. Cambiar de lugar es fácil. Los Visitantes han perfeccionado el arte del viaje

subespacial. Puedo volver a mi... quiero decir, a su dimensión y abrir un túnel en vuestra nave de descenso para evacuaros.

[**Capitán Wayman**]: ¿Así de fácil? ¿Puedes ir y rescatarlos sin más?

[**Cautiva**]: No. Construir un túnel requerirá algunos materiales exóticos. Sin embargo, vuestra nave debería tener suficientes. Vuestros humanos también tendrán que construir un marcador en su nave para que yo sepa dónde emerger. Ah, y la nave de descenso se quedará atrás, naturalmente.



[**Capitán Wayman**]: ¡Ya habéis oído a Cautiva, equipo de exploración! Esto nos va a salir caro, pero creo que no hay mejor manera de traerlos de vuelta de una sola pieza. ¿Estáis dispuestos a intentarlo?

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Aceptar la ayuda de Cautiva e intentar construir un marcador en la nave:** Mueve 2 cartas de Descubrimiento cualesquiera de «Descubrimientos reunidos» a sus mazos correspondientes. Luego, lee la **Entrada 665**.
- » **Intentar obtener una muestra del microorganismo y buscar otra solución:** Marca una casilla de la **Entrada 925** y lee la **Entrada 624**.

ENTRADA 193

«El enfrentamiento con la gente de Dahl no fue nada fácil. Tenían mejores armas, estaban mejor entrenados y eran más numerosos. Aun así, nosotros teníamos más que perder. Resistimos y acabamos rechazándolos, aunque con un coste terrible».

- Por cada Tripulante disponible, tira un dado de Lesión. Si sacas 1  o 1 , retira a dicho Tripulante del juego. Los jugadores devuelven a los demás Tripulantes a sus Tripulantes disponibles.
- Si con esto ya no quedan Tripulantes disponibles, lee la **Entrada 810**. De lo contrario:

Marca las casillas **F** y **G** en la **Entrada 930**. Lee la **Entrada 403**.

ENTRADA 194

Diario personal

¡Hicieron falta cuatro intentos! ¡Cuatro! Perdimos tres sondas por un error de cálculo de nuestros queridos amigos de Ingeniería. Afortunadamente, la cuarta la enviamos nosotros, con un poco menos de chapuzas y buenas intenciones y un mucho de conocimiento científico. Esto, unido a todos los intentos anteriores, nos salió caro, pero creo que los resultados han merecido la pena.

Hemos conseguido una muestra de lo que hasta ahora era una sustancia teórica: el neutronio. Y tenemos una idea sobre cómo reproducir el proceso de producción. Sin embargo, presentaré una solicitud para que Ingeniería no se meta en esto. Cooperar por el bien común está muy bien, pero este descubrimiento ha sido nuestro.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

- Mueve la carta **A16** (*Blindaje de neutronio*) de «Modificaciones» (bandeja de cartas B) al sobre «A la espera...».




ENTRADA 195

La tarea era ardua y no estábamos avanzando. Absortos, no percibimos las pequeñas vibraciones del suelo. No pudimos escuchar el rugido que crecía lentamente en la distancia. De repente, un muro de patas y caparazones quitinosos se precipitó por el cañón como una avalancha, aplastando todo a su paso. ¡Bichos de las arenas! Ahora nos explicábamos por qué esta sonda alienígena parecía aplastada.

Cada Tripulante que esté en este Sector realiza de inmediato la siguiente prueba de dados, en el siguiente orden: Seguridad, Reconocimiento, Ciencia, Ingeniería.

Si se completan todas las pruebas de dados y no se activa el Resultado superior amarillo, sustituye la carta de tu Sector por la **P010**.

¡ESCAPA DE LOS BICHOS DE LAS ARENAS!

	Obtén 1  , sustituye el PDI de este Sector por la carta P074 y sigue con la partida; los demás Tripulantes no tiran.
	No ocurre nada.
	Sufre una Lesión de <i>Herida</i>

ENTRADA 196

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 21

Los zarcillos crecen en formas geométricas, parecidas a mandalas. Probablemente sirvan de sensores para toda la zona. Todo aquí está hecho principalmente de materia orgánica, por lo que podría ser un solo organismo gigante; es bastante inquietante pensar que un planeta pueda recelar de nuestra presencia. Pero esto es solo una teoría y espero no tener razón.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 3 Indicios de *Espécimen vivo*.

ENTRADA 197

Esta Misión no ha sido precisamente un gran éxito...

En el futuro, procura evitar riesgos innecesarios y también reducir el número de Lesiones. Prepara las tiradas con cuidado, planifícalas con antelación y usa estratégicamente las cartas de Sección. Las Lesiones graves harán que los Tripulantes pasen varias fases de Gestión de la nave en la *Enfermería*, y eso no solo ralentiza el desarrollo del personaje, sino que reduce también el número de Tripulantes disponibles.

Además, céntrate en obtener . Como con ellos puedes subir de escalafón a tus Tripulantes y adquirir datos de Sección adicionales, se trata de uno de los recursos más importantes que puedes conseguir durante una Exploración planetaria.

Lee la **Entrada 204**.

ENTRADA 198

¡Bien hecho!

No has sufrido demasiadas Lesiones y has reunido algunas fichas extra. Sin embargo, ten en cuenta que las Lesiones serán mucho más peligrosas en próximas Exploraciones planetarias. Procura evitarlas, ya que las Lesiones graves harán que los Tripulantes pasen bastante tiempo en la *Enfermería*, y eso no solo ralentiza el desarrollo del personaje, sino que reduce también el número de Tripulantes disponibles.

Además, aunque no pasa nada si no consigues todos los posibles que hay en un planeta, te recomendamos que te hagas con ellos siempre que tengas la oportunidad. Como te permiten subir de escalafón a tus Tripulantes y adquirir datos de Sección adicionales, se trata de uno de los recursos más importantes que puedes conseguir durante una Exploración planetaria.

Lee la **Entrada 204**.

ENTRADA 199

¡Impresionante!

¿Seguro que es la primera vez que juegas a *ISS Vanguard*? Has evitado las Lesiones y has reunido un montón de . Pero no te duermas en los laureles, ya que los próximos planetas irán siendo cada vez más difíciles. No bajes la guardia.

Lee la **Entrada 204**.

ENTRADA 200

[Equipo de exploración, agente 2]: ¿Estás consiguiendo algo? La corriente se va a cortar en breve...

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Quién iba a decir que manejar tecnología alienígena iba a ser difícil, eh? ¿Quieres encargarte tú?

[Equipo de exploración, agente 2]: Bueno, no. Es que...

[Consola alienígena]: BIEN-V-ENI-DO-S IN-V-ITA-DO-S.

[Equipo de exploración, agente 1]: Vale, ¡estoy dentro! Es una especie de mensaje de bienvenida con instrucciones y pictogramas... Hay palabras en chino, inglés y francés. Y esta parte... ni siquiera sé qué es esto.

[Equipo de exploración, agente 2]: Pero eso quiere decir que ¿nos habían estado escuchando? ¿Cómo puede ser? La Tierra está demasiado lejos para que incluso nuestras primeras transmisiones de radio de la historia hayan llegado aquí...

[Equipo de exploración, agente 1]: Esa es una pregunta que habrá que resolver más adelante. Ahora... ¿ves eso? Parece que la esfera puede abrirse. Querían que los visitantes entrasen.

[Equipo de exploración, agente 2]: ¿Para qué? No hay nada allí. Solo un viejo sistema hecho pedazos...

[Equipo de exploración, agente 1]: Debían de tener una razón. Déjame probar esto. Y esto.

*****Fuerte estruendo*****

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Nos oís, *Vanguard*? ¡Estamos abriendo las puertas!

*****Vitores*****

[Capitán Wayman]: Os recibimos, equipo de exploración. ¡Excelente trabajo! Vemos como una sección entera de la esfera, de varios cientos de kilómetros, se desplaza lentamente. Deberíamos poder dirigirnos hacia la abertura. ¡Buen trabajo, equipo de exploración! La nave de rescate está en camino. Nos vemos dentro.

[Comunicaciones, cabo Iweala]: Capitán... estamos recibiendo una transmisión desde dentro de la esfera.

¡Enhorabuena! ¡Has completado tu primera Exploración planetaria!

Usa el código QR o el siguiente enlace para ver el vídeo de introducción de tu campaña de *ISS Vanguard*:



<https://www.youtube.com/watch?v=aFJuARmS5y8>

Abre el libro de Mapas de sistemas y marca el sistema *Ojo del vacío* (página 2) con el marcapáginas de Sistema actual.

Mueve la carta **R02** (*Analizar el mensaje*) de «Proyectos de investigación» (bandeja de cartas B) al sobre «A la espera...».

Si estás jugando el Tutorial, sigue leyendo. De lo contrario, lee la **Entrada 191**.

Tutorial

Coge la primera carta del mazo de Tutorial **A** (carta de Proyecto de investigación **R01**) y ponla dentro del sobre «A la espera...».

Tu tripulación está regresando a la *ISS Vanguard* y estás a punto de aprender las reglas del segundo ciclo de juego principal: ¡la Gestión de la nave!

Pero antes, ¡vamos a ver lo bien que te ha ido en el Tutorial!

Si tienes el Descubrimiento único **1**, obtén 1 .

- Cuenta tus .
- Resta 1 del total por cada Tripulante que tenga una Lesión (pero no quites las fichas de en sí).

– Si el resultado total es **0-1**, lee la **Entrada 197**.

– Si el resultado total es **2-3**, lee la **Entrada 198**.

– Si el resultado total es **4 o más**, lee la **Entrada 199**.

ENTRADA 201

[Equipo de exploración]: Hecho. Estamos a salvo... O al menos de este monstruo.

[Comunicaciones]: Me alegra oírlo, equipo de exploración. Coged lo que podáis y volved a la nave.

[Equipo de exploración]: ¿Qué pasa con nuestra misión original?

[Comunicaciones]: Si os sentís capaces, tenéis permiso para continuar, pero ya habéis hecho bastante.

Obtén 2 Indicios de *Flora insólita* y el Descubrimiento único **7**. Sustituye el PDI del Sector donde está el *Matorral carnívoro* por la carta **P136**.

Descarta la figura del *Matorral carnívoro* y su carta de Amenaza.

Si quieres, puedes descartar tu carta de Misión actual y centrarte en volver a la nave de descenso.

ENTRADA 202

Experimentación en tejidos vegetales con base MS número 3

Tras una determinada exposición a las vibraciones, el tejido se contrae rápidamente. Si la muestra formase parte de una planta, esta se encogería de inmediato para proteger sus zonas vulnerables.

Mueve una vez cada *Brote* que aún esté en el tablero de Planeta:

1. Del Sector **7** a la caja (descártalo del juego).
2. De los Sectores **3** y **5** al Sector **7**.
3. Del Sector **8** al **5** y del Sector **1** al **3**.

A continuación, reinicia el medidor de Tiempo de la carta de Misión.

ENTRADA 203

- Retira del juego la carta **L4** (*Tormenterna*): ¡ya no podrás aterrizar en este planeta!
- Pon el tablero de la Nave de descenso básica junto al tablero de Planeta y pon todos los Descubrimientos de los tableros de Tripulación, así como la carta de Ascenso de escalafón, en los espacios indicados de la nave de descenso.

Lee la **Entrada 440**.

ENTRADA 204

[**Piloto de Reconocimiento, Búsqueda y Salvamento, sargento Márquez**]: *¿Vanguard?* Nos acercamos al muelle de estribor. Tiempo estimado de llegada: cinco minutos. Todos los sistemas operativos.

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Entendido. ¿Cómo va el paquete?

[**Equipo de exploración, agente 1**]: El paquete está bien, aunque tiene hambre y necesita una ducha. Chicos, os lo tomasteis con demasiada calma.

[**Piloto de RBS, sargento Márquez**]: No fuimos nosotros los que estrellamos nuestra nave de descenso...

[**Equipo de exploración, agente 2**]: ¡Eh! ¡Que nos dispararon!

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Basta de bromas. Nos alegramos mucho de teneros de vuelta de una pieza, equipo de exploración. Es la primera vez que una nave regresa de un objeto extraterrestre. Por favor, seguid cuidadosamente todos los procedimientos de embarque. Después de la descontaminación y de que deis vuestro informe en el hangar, venid por el pasillo verde hasta la enfermería. El equipo de seguridad inspeccionará y clasificará todos vuestros descubrimientos mientras os hacen un chequeo.

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Por supuesto. Conocemos el procedimiento, *Vanguard*. Llévame ya a esa ducha.

Si no obtuviste el Descubrimiento único **1** durante la Exploración planetaria, obténlo ahora y ponlo en el espacio de «Descubrimientos encontrados» indicado en el borde superior del tablero de Planeta.

Nota: Si estás obteniendo esto ahora es solo porque estás en un Tutorial. Durante la campaña, no se te regalarán las cosas que te pierdas: ¡examina a fondo cada planeta para encontrarlo todo!

Sigue leyendo las instrucciones del apartado «Recoger tras el Tutorial» en la página **24** del reglamento.

ENTRADA 205

Informe de la Sección de Ciencia

La muestra analizada es probablemente un fragmento de un objeto astronómico sobre el cual solo habíamos teorizado: una enana negra. Si pudiéramos confirmarlo, sería una prueba de que las estrellas muertas podrían enfriarse lo suficiente como para igualar la temperatura de la radiación de fondo de microondas. Es un descubrimiento importante para los astrónomos, pero de poca relevancia para nuestra misión.

Intentaremos responder a otras preguntas. ¿Cómo acabó este fragmento en este sistema planetario? ¿Por qué solo hay una parte? ¿Dónde está el resto de la enana negra?

Suponemos que se debe a que hubo una colisión entre la enana negra y un objeto de tamaño comparable, pero no tenemos ninguna prueba que respalde esta teoría.

Además, la supuesta enana negra está hecha de materiales raros y podría ser explotada con seguridad. Si excluimos los rayos cósmicos, no hay radiación en el objeto.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1

Puedes asignar a 1 Tripulante de Escalafón 2 o 3 para obtener 1 Descubrimiento de *Mineral* y ponerlo en «Descubrimientos reunidos».

ENTRADA 206

Diario de exploración 14/74-B

Una exploración más profunda de este subsector ha confirmado que, de hecho, nos hemos topado con una fábrica de armamento. Varias cadenas de montaje parecen haberse detenido a mitad del trabajo, creando una especie de cápsula del tiempo que nos permite asomarnos a todo el proceso. Lo que antes considerábamos el efecto de los daños sufridos, ahora ha quedado al descubierto: toda la zona carece de medidas de seguridad. Esto ha disparado las teorías sobre

que usaban mano de obra esclava. Hemos descartado que estuviera totalmente automatizada porque encontramos un par de salas que parecían ser una especie de dormitorios.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P324**.

ENTRADA 207

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 2 . Mueve la carta **A15** (*Sistema de alerta*) de «Modificaciones» (bandeja de cartas B) al sobre «A la espera...».

Luego puedes asignar a 3 Tripulantes para obtener 1 .

ENTRADA 208

[**Comunicaciones, cabo Coetz**]: Recordad: no estáis aquí para investigar, sino para reunir combustible para...

[**Equipo de exploración**]: El hielo se está resublimando en nuestro casco; con su peso añadido, tendremos dificultades para maniobrar.

[**Comunicaciones, cabo Coetz**]: Bueno, nada que no supierais antes. Sed fuertes.

[**Equipo de exploración**]: ¡A través de esta maldita nieve es difícil saber lo que estamos viendo!

Si tu nave de descenso tiene al menos 4 , 4 y 5 , lee la **Entrada 214**. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro y aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso», lee la **Entrada 214**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

	Pedrisco	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » Asegurar la nave de descenso Si es 4 o más, cada Tripulante . De lo contrario, cada Tripulante sufre una Lesión de <i>Herida</i>. » Exponer la nave de descenso Si es 4 o más, mueve 1 Modificación que elijas al sobre «A la espera...». De lo contrario, abre el Registro de la nave por la página 19 (hoja de bolsillos del <i>Hangar</i>) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
	Hielo sobre la nave de descenso	Retirar hielo Pierde 5 – Suministros O BIEN cada Tripulante .
	Fuerte nevada	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » Evitar Cada Tripulante 4 – . » Cruzar volando Si es 2 o más, 1 Tripulante que elijas sufre una Lesión de <i>Agotamiento</i>. De lo contrario, cada Tripulante sufre una Lesión de <i>Agotamiento</i>.
	Condiciones normales	Seguir volando Si es 4 o más , avanza 1 vez el marcador del medidor de Aterrizaje.

ENTRADA 209

Cartas desde el infierno de Escher

Me cuelo entre las pesadas y viscosas cortinas y salgo a tierra firme. ¿Quién iba a pensar que llegaría a alegrarme por estar en un páramo rocoso? Por fin no me duelen los ojos cuando miro a mi alrededor. El vértigo ha desaparecido.

Entonces, miro hacia arriba y veo el mismo horizonte imposible y el bucle sin fin que acabo de dejar. Vuelvo a mirarme los pies. Es hora de levantar un refugio. Ya pensaré en nuestra misión más tarde.

- Pon la carta **P374** en el Sector **4**.
- Pon a todos los Tripulantes en el Sector **4**.
- Descarta la carta de Misión **M170**. Busca las cartas de Misión **M171** y **M172** y ponlas en los espacios de Misión del tablero de Planeta.
- Obtén el Descubrimiento único **18**.
- Descarta las cartas de PDI de los Sectores **1, 2 y 3**.
- Descarta la carta de Condición global actual.
- Busca las 3 Condiciones globales **G29**, barájalas y ponlas en una pila bocarriba en el espacio de Condiciones globales del tablero de Planeta.
- Busca las 3 cartas de PDI **P382**, barájalas y ponlas bocarriba en el Sector **2**.
- Busca las 3 cartas de PDI **P383**, barájalas y ponlas bocarriba en el Sector **3**.
- Busca las 3 cartas de PDI **P384**, barájalas y ponlas bocarriba en el Sector **1**.
- Pon la carta de Amenaza del *Visitante extático* junto al tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Visitante extático* en el Sector **7**.

A continuación, ve a la **Entrada 85** y marca la casilla junto a la letra **A** sin leer la Entrada en sí.

ENTRADA 210

[**Equipo de exploración, agente 1**]: *¿Vanguard?* Aquí el agente uno del equipo de exploración. Mis sensores detectan alguna clase de actividad electromagnética entre los escombros. Intentaré llegar.

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Tened cuidado, equipo de exploración. Este planeta se parece demasiado a un campo de batalla. Es posible que os encontréis peligros y...

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Entendido. Es solo un pequeño fragmento de una especie de carcasa metálica magnetizada. Nada demasiado emocionante.

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Sintonizaremos vuestros sensores con la señal magnética de este fragmento. Esto debería ayudaros a encontrar otras piezas similares.

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Entendido, *Vanguard*.

Obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena*.

Los Indicios son pequeñas pistas, como piezas de tecnología extraterrestre, muestras biológicas o incluso las huellas de una criatura alienígena.

Si reúnes suficientes, se te recompensará con importantes Descubrimientos de los mazos de Descubrimiento que podrás llevarte a la ISS Vanguard.

- «Obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena*» significa que debes sacar 1 Indicio al azar de la bolsa de Indicios y ponerlo encima del mazo de Descubrimientos de *Tecnología alienígena*.
- Cuando los Indicios de un mazo de Descubrimiento alcancen un valor total de 3, descarta todos los Indicios que hay sobre el mazo, roba la primera carta de Descubrimiento y ponla en el espacio correspondiente debajo de tu nave de descenso.
 - Cada nave de descenso tiene un número máximo distinto de Descubrimientos que puede contener. Cuando termines tu Exploración planetaria, debes descartar Descubrimientos hasta tener el número impreso en el tablero de Nave de descenso.
- Algunos Indicios también tienen efectos especiales de un solo uso. Tienes más información en la sección de «Indicios» del Capítulo III del reglamento.
- Fíjate en que la Condición global de este planeta te permite reunir más Indicios. Cuando compruebes las Combinaciones de dados que puedes aplicar en tu tirada, ten en cuenta también las de la carta de Condición global. ¡Afectan a todas las tiradas del planeta!

Sustituye la carta de tu Sector por la carta **P110**.

Lee la **Entrada 211**.

ENTRADA 211

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Equipo de exploración, responded. Tenemos algo para enseñaros que os interesa.

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Afirmativo, *Vanguard*. Os oímos.

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Nuestra IA analizó los datos que recogisteis mientras explorabais estas ruinas. Parece que una civilización avanzada habitaba este planeta. Sin embargo, vuestra zona actual estuvo sometida a temperaturas extremas, dañando irremediabilmente a la mayoría de los artefactos.

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Decidnos algo que no sepamos, *Vanguard*. Las rocas de aquí se derritieron como si fueran de mantequilla.

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: La cuestión es que no muy lejos de vuestra posición hay un grupo de estructuras subterráneas. Tal vez refugios de algún tipo. Si lo que queréis es encontrar algo más que piezas de tecnología carbonizadas, la IA sugiere que vayáis allí. Pero...

[**Equipo de exploración, agente 2**]: Siempre hay un «pero», ¿no?

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Bueno, nuestros asesores militares no están de acuerdo con la IA. Nos advirtieron que el cristal tenía algo que ver con la muerte de este planeta y dicen que debemos investigar uno de los brazos cristalinos antes de hacer nada más.

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Entendido. Nosotros nos encargamos, *Vanguard*.

- Busca la carta de Misión **M23**.
- Ponla bocarriba en un espacio vacío del lado derecho del tablero de Planeta y léela.
- Ahora tienes 2 Misiones, una marcada como «Opcional».
- No es necesario que completes ninguna Misión «Opcional» para que la exploración tenga éxito, pero a menudo te dan beneficios o permiten experimentar eventos y lugares que no verías de otra manera.

ENTRADA 212

Informe del equipo de exploración PF18-2

Descubrimos indicios de algún bioma antiguo y muerto, más antiguo y diferente de lo que vemos ahora en el planeta, pero no pudimos explorarlo. El huracán atravesaba los cañones, amenazando con hacer jirones nuestros trajes con fragmentos de vidrio. Deberíamos volver a visitar este lugar cuando estemos mejor preparados o cuando los vientos cambien de dirección; las estructuras apenas visibles se parecían a árboles, lo que a menudo es señal de vida.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 3 Indicios de *Flora insólita*.

ENTRADA 213

Diario personal, agente del equipo de exploración S-017

Me acerqué lentamente a la puerta, sin salir aún de mi asombro. Era una imprudencia, lo sé, pero no podía apartar los ojos de la runa brillante del centro. ¡A pesar de las incontables eras que habían debido transcurrir, seguía habiendo una fuente de energía totalmente operativa! Fui a tocar la puerta, pero, afortunadamente, me detuve. ¿En qué estaba pensando? ¿Cómo se me ocurre tocar un dispositivo alienígena sin tomar precauciones? Recobré la compostura y empecé a planear cómo analizar la máquina.

ENTRADA 214

Prueba C: Una nota escrita a mano por el tripulante 71

Algo acecha detrás de la cortina de nieve, esperando para cortarnos el cuello... mis amigos ignoran mis advertencias, ¡inecios!

Abre la Planetopedia por las páginas **16 y 17** (*Bola de Golf*).

Pon la carta de Amenaza del *Superdepredador* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.

Pon la figura del *Superdepredador* junto a su carta de Amenaza; aún no está en el tablero de Planeta.

El *Superdepredador* se activa: lee su carta de Amenaza y aplica sus reglas cuando sea necesario.

Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 215

Canal privado del equipo de exploración

[**Agente 1**]: Manos a la obra. Para conocer su historia necesitaremos primero...

[**Agente 2**]: Sí, sí... No hay tiempo que perder en este horno. ¡Traed todo lo que ya hemos encontrado!

Elige una opción:

- » **Estudiar la fisiología de los anteriores propietarios de este pecio** (requiere 1 Descubrimiento de *Espécimen vivo*): Pon 1 Descubrimiento de *Espécimen vivo* del tablero de Nave de descenso debajo de su mazo correspondiente. Pon 1 marcador en el Sector **4** (representa cuánto has avanzado para revelar la verdad sobre el pecio).









- » **Probar los circuitos y la maquinaria** (requiere 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena*): Pon 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena* del tablero de Nave de descenso debajo de su mazo correspondiente. Pon 1 marcador en el Sector **5** (representa cuánto has avanzado para revelar la verdad sobre el pecio).
- » **Examinar otras muestras:** Obtén 2 Indicios de *Microorganismo*.

ENTRADA 216

«Nuestra llamada a las armas llegó a todos los rincones de la nave, encontrando siempre a gente dispuesta a responder. La mayoría de la tripulación se puso de nuestro lado, incluidos algunos de los principales lugartenientes de Dahl. Sin embargo, ella seguía sin rendirse. De hecho, reunió a todos los que aún le eran leales y asaltó el puente menos de media hora después de nuestra incursión».

Los jugadores realizan una prueba especial usando sus dados y Tripulantes. Los dados usados en ella no estarán disponibles para ninguna otra prueba. Los Tripulantes que participen en esta prueba de dados podrían morir. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar varias pruebas más en esta parte de la historia.

Sigue los siguientes pasos:


- En primer lugar, todos los jugadores deciden cuántos de sus dados de Sección quieren lanzar.
- A continuación, todos los jugadores eligen cualquier número de Tripulantes disponibles de su mano con Capacidades de conversión de  o  y los añaden a la Reserva de tirada.
- Cuenta el número de resultados de , ,  o  de la Reserva de tirada. A continuación, añade 1 punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada. Necesitas **10 puntos o más** para pasar esta prueba. Los jugadores pueden tirar más dados y asignar más Tripulantes hasta que estén satisfechos con el resultado.
- Retira del juego todos los dados de la Reserva de tirada. Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión. Si sacas 1  o 1 , retira a dicho Tripulante del juego. Los jugadores devuelven a los demás Tripulantes a sus Tripulantes disponibles.
- Si con esto ya no quedan Tripulantes disponibles, lee la **Entrada 810**. De lo contrario:

Si tienes **9 puntos o menos**, lee la **Entrada 176**.

Si tienes **10 puntos o más**, lee la **Entrada 403**.

ENTRADA 217

¡No funciona! La estatua libera una potente descarga magnética y se desmorona.

Tu Tripulante y todos los Tripulantes que te hayan apoyado tiran  dos veces cada uno.

ENTRADA 218

Informe de exploración de las «Lunas Gemelas» de Iota Pegasi C

Las ruinas están vacías, solo encontramos muros y techos desmoronados. Todo está hecho de una especie de hormigón, regolito mezclado con polímeros artificiales.

Sin embargo, nos encontramos con algo interesante. Uno de los dispositivos fue probablemente fabricado por una especie diferente, ya que su tecnología y su estética son muy diferentes de todo lo que hay aquí. Podemos intentar extraerlo, pero nos llevará mucho tiempo y esfuerzo.

Puedes descartar 1  para marcar esta casilla si no está marcada y resolver su texto:

Mueve la carta **E13** (*Sistema de contención móvil*) de «Equipo no disponible» a «Armería».

ENTRADA 219

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: Estoy temblando.

[Agente 2]: Yo también estoy al borde del colapso. Este terreno inestable me está castigando las rótulas.

[Agente 1]: Yo lo decía por la emoción. Y el miedo, probablemente.

[Agente 2]: Ah. Claro.

[Agente 3]: Tenemos un problema. ¿Por qué hay tantos?

[Agente 2]: ¡Oye! Que nos están apuntando con sus armas.

[Agente 1]: ¡Cállate! Mantén la calma y no hagas movimientos bruscos

Lee la **Entrada 226**.

ENTRADA 220

Si estás en *Alcrebite*, lee la **Entrada 221**.

Si estás en *Fósforo*, lee la **Entrada 213**.

ENTRADA 221

[Equipo de exploración]: ¿...escucháis? Estamos... [interferencias]

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Repetid, agente uno. Estamos perdiendo vuestra señal.

[Equipo de exploración]: Hemos vuelto al interior de la montaña. La erupción reciente ha desenterrado algo. Hemos encontrado... [interferencias]... También hay una especie de sonda incrustada en la gran laguna de magma. La extracción sería posible pero arriesgada. Por favor, decidnos qué deberíamos hacer.

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Vosotros decidís, agente uno. El departamento de xenología se muere por echarle el guante, pero si os parece demasiado arriesgado...

[Equipo de exploración]: [Interferencias]

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 Descubrimiento único.

Pon la carta **P166** en este Sector.

ENTRADA 222

HR 5730 B - Operación 22/32


Enviamos naves de exploración no tripuladas a la superficie. Todo el proceso de recolección se desarrolló según el plan, no ocurrió nada inesperado. Cuando las células de energía estuvieron completamente cargadas, las naves regresaron.

Entonces, sonó una alarma y todo el hangar quedó bloqueado: contaminación.

La gente se escondió dentro de las cámaras de salvamento y los que no llegaron a tiempo empezaron a ponerse sus exotrajes frenéticamente. Así terminó nuestra tarea, ya que los departamentos de Seguridad y Ciencia nos relevaron.

Más tarde, supimos que ese mundo supuestamente muerto estaba habitado por microorganismos que se alimentaban del regolito. Las personas infectadas durante el incidente mostraron síntomas de gripe común y un aumento de las capacidades físicas y mentales. Ahora mismo, los de Ciencia están trabajando en cómo utilizar este efecto en nuestro beneficio.

Cada Sección pone a un Tripulante en «Tripulantes descansando», a menos que sea su último Tripulante disponible. Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Mueve la carta **E46** (*Actuador orgánico*) de «Equipo no disponible» a «Armería» y obtén 2 .

ENTRADA 223

Diario personal

Ese planeta fue un infierno absoluto. ¿Quién iba a pensar que recoger agua en un mundo cubierto de hielo resultaría tan difícil? ¿Quién iba a imaginar que un monstruo camuflado nos esperaba allí para hacernos pedazos?

Entiendo que las fuentes de combustible son esenciales, pero espero que no me toque a mí de nuevo ir a por ellas.

Lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 224

[Equipo de exploración]: ¿Me oís? ¡Hemos vuelto a la superficie!

[Comunicaciones]: Genial. Al final la conexión no era tan mala cuando estabais bajo tierra, nunca perdimos vuestra señal de vídeo. Hemos visto la mayor parte de vuestro viaje.

[Equipo de exploración]: Esperamos que hayáis disfrutado del espectáculo, *Vanguard*.

- Pon la nave de descenso en el Sector **1**; vuelve a estar activa.
- Si quieres, puedes terminar la Exploración planetaria ahora: pon a todos los Tripulantes en el Sector de la nave de descenso y lee la **Entrada 223**. De lo contrario, sigue leyendo.
- Descarta todas las fichas de Equipo de misión del tablero de Planeta; podrás ponerlas de nuevo usando sus cartas de Equipo. Si descartas el P.E.T. de esta manera, devuelve el dado a los Dados gastados de su propietario.
- Descarta la primera carta de cada Sector para revelar los PDI de debajo.

- Dale la vuelta a la carta *Reunión de depredadores* para ponerla por el lado del *Superdepredador* (si ya está por esa cara, no ocurre nada). Descarta la figura del *Superdepredador* si está en el tablero.
- Devuelve al *Kurma* y su carta de Amenaza a la caja de juego.
- Descarta la carta de Condición global actual.

ENTRADA 225

Cartas desde el infierno de Escher

El espacio... ¿Ondula? Ni siquiera tengo claro lo que ven mis ojos... La caverna es una gruta, pero también un lugar (o lugares) distinto. Sea como sea, lo que veo la mayor parte del tiempo es una caverna de basalto. Siento que cualquier influencia de otras dimensiones en la zona destruiría la ilusión (o la naturaleza real de este lugar).

Si el PDI del Sector **2** es la **fisura P382** (*Ventanas dimensionales*), lee la **Entrada 229**.

De lo contrario, lee la **Entrada 231**.

ENTRADA 226

Cartas desde el infierno de Escher

Las criaturas con tentáculos me tienen a punta de pistola.

Su espantoso aspecto no me ayuda a mantener la calma. Intento olvidarme del arma escondida en la funda de mi pierna, para no tener la tentación de intentar sacarla.

«Son amistosos», me digo intentando convencerme.

«Incluso llevan el mismo símbolo que nuestra expedición, ¿verdad? Ese símbolo tan extravagante se parece mucho a la silueta de la *Vanguard*. Pero probablemente signifique algo totalmente diferente para ellos».

Sigo con vida; no hacen ningún movimiento. Uno de nosotros da un paso adelante e intenta comunicarse: imágenes, sonidos, gestos.

Por desgracia, de entre todas las posibilidades, eligen el tacto y extienden sus tentáculos hacia nosotros.

«Yo dejaré que me toquen», digo. ¿Por qué lo hice? «No te preocupes, yo me encargo».

Expongo mi mano. La despresurización de mi traje y la sensación de la extraña atmósfera en mi piel son puro dolor. En comparación, el roce de la extremidad del Visitante es placentero; es como si mi mano estuviera sumergida en agua fresca y un bálsamo de hierbas. Y de repente, lo sé (o mejor dicho, lo siento): no tienen malas intenciones, pero estamos en un lugar en el que no deberíamos estar. Su madre no nos dio permiso para venir. Quiere conocernos. Tenemos que confiar en ellos.

El Visitante señala una estructura carnosa y blanca que emerge del suelo a mi lado. Va allí y la protuberancia perfora su piel; luego se retrae. El Visitante la señala de nuevo. ¿Quiere que yo...?

Elige un Tripulante para conectarlo a la protuberancia. No sabes lo que va a pasar, ¡puede que incluso muera! Si no quieres elegir, puedes terminar esta Entrada y poner a todos los Tripulantes del Sector **8** en el Sector **6**. Si decides elegir a un Tripulante, lee la **Entrada 228** (si eliges esta opción terminará tu Exploración planetaria y no podrás volver al *Mundo de los Visitantes*).

ENTRADA 227

[**Equipo de exploración 1**]: ¿Me escucháis? Ahora estoy bajo la superficie de la esfera. Parece que los paneles de camuflaje se apoyan en una delicada malla de carbono, con espacios lo bastante grandes como para colarse por ellos.

[**Equipo de exploración 2**]: Bien. Podemos aprovecharlos para meternos en las grietas y los recovecos.

[**Equipo de exploración 1**]: Me pregunto cuánta profundidad tendrá...

[**Equipo de exploración 2**]: No pierdas de vista tu misión. Primero tenemos que reagruparnos.

[**Equipo de exploración 1**]: Entendido.

Pon el PDI **P109** bocarriba en este Sector.

Si estás jugando el Tutorial, lee el recuadro del Tutorial que aparece a continuación. De lo contrario, sigue con la partida.

Tutorial

Como puedes ver, este Sector parece un callejón sin salida. La única Ruta alternativa conecta este Sector con el **6**, pero por desgracia la flecha direccional indica que solo puedes Viajar del Sector **6** al Sector **5**, no al revés.

El turno de Amir ha terminado, pero antes de continuar, dedica unos segundos a observar dos características interesantes de la carta que acabas de revelar:

- La Acción especial tiene el icono del dado de Peligro junto a su nombre. Esto significa que, cuando realizas esta Acción especial, debes tirar un dado de Peligro junto con tus otros dados y resolver su resultado antes de resolver el resto de la tirada.
- El Efecto especial (entre el nombre de la acción y las filas de Resultado) te indica que resuelvas el Resultado rojo si sacas al menos un Accidente. Este es un Efecto especial inmediato y se explica más adelante en el reglamento.

Sigue leyendo las instrucciones del apartado «Fin del turno de Amir» en la página **18** del reglamento.

ENTRADA 228

Clasificado: Nota manuscrita del tripulante 395 para el capitán Wayman

Soy consciente de las falsas acusaciones que se han lanzado contra mí. Sé que el equipo de seguridad te instó a revocar mi acceso a todos los sistemas de la nave y a cambiar mi cargo a bordo de la *Vanguard*. Sé lo que me llaman a mis espaldas. ¿Cautiva de los Visitantes? ¡Bah! Esa palabra suena tan hueca como el espacio más allá de los espacios o los sacos de alimentación de una cría. ¡No he cambiado! Sigo conservando mi humanidad. ¡La Madre de los Visitantes no me ha «lavado el cerebro»! Es nuestra generosa amiga. Te Nos permitió escanear todos los monolitos. Sabe que no ~~sois~~ somos una amenaza. Solo quiere que ~~derrotéis~~ derrotemos a los que ponen en peligro a sus hijos: la plaga cristalina, los Expugnadores y cualquier cosa de la que los Constructores pudieran estar huyendo. ¡Déjame volver a mis antiguos cometidos a bordo de la *Vanguard*! ¡No me dejes de lado solo porque haya contemplado una mente alienígena! ¡Sigo conservando mi humanidad!

- Descarta todas las cartas de Misión.
- Saca al Tripulante elegido de la funda de Escalafón y retira su carta de Tripulante del juego: nadie en la *Vanguard* va a confiarle ninguna tarea importante.
- Marca la casilla **B** en la **Entrada 910**.
- Añade la carta de Situación **S18** (*Locura*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.
- Devuelve los Descubrimientos únicos **35** y **38** a «Descubrimientos únicos».
- Retira del juego la carta **L6**.
- Abre el Registro de la nave por la página **3** (hoja de bolsillos del *Puente*) y retira del juego la Mejora del puente **B04** (*Portal de los Visitantes*). Después, si el Objetivo secundario **O18** (*Al otro lado*) está en un bolsillo, retíralo del juego.
- Mueve la carta de Nivel tecnológico 5 de «Cartas de Puente» al sobre «A la espera...».
- Lee la **Entrada 56**.

ENTRADA 229

Si el PDI del Sector **1** es la **fisura P384** (*Puesto avanzado subacuático*), lee la **Entrada 233**.

De lo contrario, no ocurre nada.

ENTRADA 230


Informe del equipo de exploración 1/H

La sala que mencionaron en Comunicaciones estaba en el centro de la red de conductos técnicos. Era enorme, una catedral en penumbra de silenciosa tecnología alienígena. Aunque los innumerables dispositivos y consolas estaban todos fabricados con el mismo material, sus tamaños e interfaces eran desconcertantemente variados. Sin embargo, tenían una cosa en común: todos eran inoperables.

Hemos reunido algunas piezas de tecnología alienígena y hemos decidido buscar la manera de activarlas.

Si la casilla de abajo no está marcada, obtén el Descubrimiento único **1** y luego marca la casilla.

Para obtener el Descubrimiento único **1**, si la carta está todavía en el espacio de Descubrimiento único, revélala y ponla en el espacio indicado de «Descubrimientos encontrados» encima del tablero de Planeta.

Si ya lo habías obtenido antes en el Tutorial, en vez de eso obtén **1**  (como aparece impreso en el espacio de Descubrimiento único).

Obtén el Descubrimiento único **1**.

ENTRADA 231

Si el PDI del Sector 3 es la **fisura P383** (*Plantación exterior*), lee la **Entrada 233**.

De lo contrario, no ocurre nada.

ENTRADA 232

Informe de exploración de las «Lunas Gemelas» de Iota Pegasi C

Aterrizamos en la superficie cerca de la colosal estructura que conducía hacia la otra luna. El suelo está cubierto por grietas, que son más profundas e irregulares cuanto más cerca están de la zona de anclaje.

Estamos rodeados de ruinas. Lo primero que hicimos fue buscar cualquier tipo de flora o fauna, pero no hay ni un solo rastro de materia orgánica.

Instalamos un puesto avanzado improvisado junto a la nave de descenso y esperamos nuevas órdenes.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción:

- » **Examinar el puente que conecta las dos lunas:** Lee la **Entrada 236**.
- » **Examinar los edificios en ruinas:** Lee la **Entrada 218**.

ENTRADA 233

Cartas desde el infierno de Escher

Doy un paso atrás y caigo al suelo; no es duro como debería ser, sino elástico y pegajoso. La zona es mayoritariamente orgánica y vuelvo a ver las puertas membranosas. Están bien cerradas y reaccionan a mis movimientos o cualquier cambio en el aire.

Sustituye el PDI del Sector 6 por la carta **P380**.

ENTRADA 234

Comprueba cuántos *Brotos* hay en la carta de Misión:

- **2:** Lee la **Entrada 242**.
- **1:** Lee la **Entrada 253**.
- **0:** Lee la **Entrada 264**.

ENTRADA 235

Informe del equipo de exploración 094/F

La zona que confundimos con un bosque es, en realidad, algo relacionado con la cultura de los ácaros de los montículos u otra especie que aún no hemos encontrado. Aunque sabemos que los huesos no pertenecen a los ácaros de los montículos, ya que estos solo poseen un exoesqueleto, no podemos dilucidar su origen.

La ausencia de otros restos que no sean huesos pulidos indica que probablemente no se trate de un cementerio, sino más bien de algún tipo de obra artística o de un lugar ceremonial. Si es así, no queremos perturbarlo demasiado antes de que podamos entenderlo mejor. Solo queremos recoger algunas muestras.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 2 Indicios de *Espécimen vivo* y 1 .

ENTRADA 236

Informe de exploración de las «Lunas Gemelas» de Iota Pegasi C

El puente estaba construido con muchas aleaciones diferentes, pero la forma en que las habían usado no tenía ningún sentido para nosotros. Las vigas, hechas de aleaciones más blandas, estaban todas dobladas. El duro y frágil revestimiento estaba agrietado y astillado... No estamos seguros de cómo se mantiene de una pieza. Además, a pesar de nuestros esfuerzos, no descubrimos cuál era el propósito del puente. No parecía facilitar el proceso de transporte entre las dos lunas.

Puedes descartar 1  para obtener 1 .

ENTRADA 237

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 74

El tejido nervioso está conectado a casi todas las zonas a las que podemos acceder, pero la mayoría de sus filamentos se dirigen hacia el sector próximo al grupo de monolitos, a una especie de nexo en el que las neuronas procedentes de diferentes puntos se entrelazan.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

ENTRADA 238

[**Equipo de exploración**]: ¡Alucina!

[**Comunicaciones**]: ¿Qué está pasando, gente?

[**Equipo de exploración**]: Nada, en realidad. Es solo la vegetación... Deberíais verla. Es realmente impresionante.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P140**.

ENTRADA 239

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 14

No puedo comprender cómo una puerta puede llevar a lugares diferentes cada vez que la abro (por no mencionar que uso la palabra «puerta» solo porque no se me ocurre nada mejor para esas cortinas membranosas). Además, esta zona es mucho más estable y acogedora que otras. Creo que podemos usarla para escapar del bucle de alguna manera.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto.

Obtén 2 Indicios de *Espécimen vivo*.

ENTRADA 240

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-427

A las criaturas desconocidas del pasado lejano de este mundo remoto: os saludo.

Cuando nuestro equipo empezó a abrir la capa interior de la cúpula, esperábamos un sinfín de cosas: un arca, un archivo, una cámara acorazada; algo creado por la gente de este mundo para transmitir su legado tras el apocalipsis. Una vez más, nos equivocamos.

En su interior, encerrado en una nanoespuma de carbono protectora, había un objeto tan antiguo como este planeta, un monolito anterior a esta civilización en millones de años.

Con su último esfuerzo agonizante, estas criaturas protegieron un artefacto de una época aún más antigua, como si se hubieran resignado a la idea de que toda su historia y cultura, e incluso sus propias vidas, eran menos importantes que esta reliquia agrietada.


Sigo preguntándome si los humanos serían capaces de tal sacrificio.

El objeto que protegieron tiene un claro parecido con la arquitectura del Ojo del vacío. No hay duda de que los Constructores que crearon el Ojo y nuestro mapa estelar también dejaron esta piedra cuando extendieron la vida hasta este planeta. ¿Qué significa para nosotros? ¿Habrá otros monolitos como este en otros planetas? ¿Hubo uno en la Tierra?

Los lados del monolito contienen un código que aún no hemos descifrado, pero en la parte superior encontramos un gran símbolo, extraño, pero familiar. Un glifo que parece simbolizar la ascensión, subir a otro lugar, con varios puntos pequeños dispersos en su base. Esta última pieza del rompecabezas nos ayudó a entender algunos descubrimientos extraños en este planeta. La primera especie que evolucionó aquí ayudó a ascender a muchas otras especies a través de la ingeniería genética y las modificaciones biónicas, algo que nunca se les habría pasado por la cabeza a los humanos en la Tierra.

Tendremos mucho tiempo para reflexionar y estudiar el monolito en nuestro viaje al siguiente mundo. Esperemos que esta vez encontremos algo más que cenizas.

¡Enhorabuena! ¡Has completado la Misión!

- Descarta la carta de Misión **M22**.
- Mueve el Proyecto de investigación **R06** (*Hito de los Constructores*) de «Proyectos de investigación» al sobre «A la espera...».
- Mueve el Objetivo **O02** (*Un mensaje de eones*) de «Cartas de Puente» al sobre «A la espera...».
- En muchos planetas, debes volver a tu nave de descenso después de cumplir tu objetivo. En este caso solo tienes que poner todas las miniaturas de los Tripulantes en el Sector de la nave de descenso (Sector 1).
- Saca la carta de aterrizaje **L1** del escáner y luego retírala del juego: no es posible volver a aterrizar en este planeta.
- Si quedan Descubrimientos únicos en el tablero de Planeta, descarta 1  (si tienes alguno) y obtén dichos Descubrimientos ahora. **Importante:** cada Descubrimiento único solo puede encontrarse en una Exploración planetaria específica del juego. Sin embargo, si se te escapa algún Descubrimiento único durante tu Exploración, siempre existe la opción de volver al planeta para encontrarlo o (en casos excepcionales) obtenerlo por otros medios más adelante en la campaña.
- Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 241

Informe de incidente 94/F

...y entonces, nos dimos cuenta de que el viento vacilante había depositado una gruesa capa de fragmentos de vidrio en esta meseta. Sabíamos que caminar sobre ellos sería arriesgado, pero la cima rota del montículo era claramente visible en la distancia, más allá de este mar de cristal, y parecía que algo se movía allí.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 Descubrimiento de *Mineral*.

ENTRADA 242

Diario de la Sección de Ciencia 2, 789

...lo más sorprendente es que las muestras no se parecen a nada conocido de nuestro mundo. Incluso su estructura, aunque en principio no es tan diferente a la del ADN, está compuesta por diferentes proteínas. No hay ninguna huella de las «Coordenadas divinas», lo que indica que la vida aquí no fue creada por los Constructores; quizá es la primera vez que hemos encontrado vida que no es nuestra prima genética remota.

También llama la atención que algunas de las plantas (si es que podemos llamarlas plantas) tienen tejidos motores avanzados similares a los músculos de los animales, así como plexos nerviosos que parecen servir para guardar recuerdos.

Obtén 2  y 1 Descubrimiento de *Flora insólita*. Descarta la carta de Misión junto con las figuras de los *Brotos*.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Busca la carta de Misión **M41** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.

ENTRADA 243

Elige una opción:

- » **Retroceder (siguiendo la flecha blanca):** Lee la **Entrada 249**.
- » **Avanzar (siguiendo la flecha negra):** Lee la **Entrada 251**.
- » **Moverse de lado, tratando de alcanzar la parte superior del horizonte distorsionado;** podría cambiar del todo nuestra perspectiva: Lee la **Entrada 256**.

ENTRADA 244

Diario de exploración 14/74-C

Nuestro equipo consiguió escanear y documentar varios tipos de armas producidas en esta instalación. La mayor parte eran diversas piezas análogas a la artillería humana: robustas, fáciles de producir y estandarizadas al extremo. Las investigaciones preliminares muestran que todos los proyectiles usaban las mismas piezas, con la diferencia de que llevaban munición subespacial esotérica, muy superior a cualquier tecnología utilizada en la Tierra. Podríamos recurrir a la ingeniería inversa para aplicarla a la *Vanguard*.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén el Descubrimiento único **14** y 1 .

ENTRADA 245

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.


: Lee la **Entrada 238**.

: Lee la **Entrada 254**.

ENTRADA 246

Diario de investigación de campo 278-C

Por mucho que intentásemos cortar, calentar, enfriar o exponer la materia vegetal a diversos agentes, no conseguimos nada especial. Y con eso quiero decir que obtuvimos resultados totalmente previsibles: las hojas goteaban savia o ardían. Sin embargo, cuando les aplicamos electricidad a nuestras muestras, y disculpad que use términos tan poco profesionales, explotaron en un espectáculo de colores. Las venas empezaron a brillar, los espiráculos se abrieron de par en par y organismos desconocidos similares a nematodos salieron arrastrándose en un intento de escapar del entorno hostil.

Obtén 1  y 3 Indicios de *Especímen vivo*.

Sustituye el PDI de tu Sector por una carta **P000**.

ENTRADA 247

Diario personal, Tripulante 0978

Entramos en el montículo roto y fue como entrar en el cadáver de un gigante caído. Nuestros sensores detectaron algo de movimiento en el interior, así que avanzamos con precaución, observando atentamente el entorno.

Entonces, las vimos: formas de vida extraterrestres con aspecto de cucaracha, casi del tamaño de un ser humano, temblando bajo el resplandor de nuestras linternas. Los ácaros de los montículos, como los bautizamos, se estaban muriendo: sus exoesqueletos quitinosos estaban destrozados por los fragmentos de vidrio y tenían las extremidades rotas. No nos prestaron atención: se acurrucaron en el único rincón resguardado del viento furioso. Habíamos encontrado vida, pero no tan inteligente como esperábamos.

Nuestros escaneos mostraron estructuras interesantes y una especie de cámara central en el centro del montículo, pero los vientos huracanados, que se colaban por las grietas y los agujeros, impedían descender a mayor profundidad.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1  y 3 Indicios de *Microorganismo*.

Luego, lee la **Entrada 258**.


ENTRADA 248

Estudio sobre la «Cueva luminiscente»

Los pólipos, similares a los que se encuentran en la Tierra, protegen la zona de organismos más pequeños con sus nematocistos que contienen un veneno mortal (como se describe más adelante en el apartado «Neurotoxinas y especulaciones»). En la seguridad de sus tentáculos viven organismos parecidos a los insectos, demasiado pequeños para provocar la reacción de los pólipos y que se alimentan de ellos.

Lo curioso del pequeño ecosistema es que está parcialmente congelado, ya que muchos órganos están llenos de ácido fórmico. Todavía no estamos seguros de cuál es el sentido evolutivo de esta solución.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 Descubrimiento de *Especímen Vivo*, 2 Indicios de *Flora insólita* y 1 .

A continuación, obtén 2 Indicios de *Flora insólita*.

ENTRADA 249

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: No te alejes.

[Agente 2]: ¡Ayuda! ¡Me ha agarrado el tobillo!

[Agente 1]: [Gruñidos] Sigue moviéndote. Nos estamos acercando.

[Agente 2]: ¿A qué?

Si estás en el Sector:

1: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **3**. Asegúrate de que el PDI **P371** (*Espacio retorcido*) está en el Sector **2** y el PDI **P372** (*Pasaje membranoso*) está en el Sector **3**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.

2: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **1**. Asegúrate de que el PDI **P371** (*Espacio retorcido*) está en el Sector **3** y el PDI **P372** (*Pasaje membranoso*) está en el Sector **1**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.


3: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **2**. Asegúrate de que el PDI **P371** (*Espacio retorcido*) está en el Sector **1** y el PDI **P372** (*Pasaje membranoso*) está en el Sector **2**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.

ENTRADA 250

Diario de investigación 18-C

El estudio de la matriz reveló que las criaturas de este planeta hicieron un esfuerzo importante para contactar con otras civilizaciones. Sin embargo, una vez que se dieron cuenta de que estaban condenadas, trataron de recablear este enorme complejo para que pasara de ser un gigantesco receptor a un transmisor. El mensaje que intentaron enviar es, por desgracia, imposible de recuperar. Solo podemos preguntarnos si fue una especie de testamento final, la admisión de un terrible error o una advertencia que esperaban hacer llegar a otras civilizaciones.

Otro hallazgo desconcertante es que muchos de los terminales y dispositivos están diseñados para ser operados por usuarios de diferentes formas, tamaños y número de extremidades, a pesar de que esta no era una civilización espacial y de que usaba un solo lenguaje. Debemos investigar más a fondo este lugar para formarnos una opinión.

Obtén 1  y 2 Indicios de *Tecnología alienígena*. Sustituye el PDI de este Sector por una carta **P000**.

ENTRADA 251

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: Qué raro... ¿Podrías grabar la anomalía que tenemos sobre nuestras cabezas?

[Agente 2]: Enseguida.

[Agente 3]: Espera... ¿Nos estamos viendo a nosotros mismos?

[Agente 2]: Eso parece. Ni siquiera me sorprende. Hace tiempo que dejó de importarme la lógica de este lugar.

[Agente 1]: Pero el caso es que tiene que tener alguna lógica... solo tenemos que encontrarla.

Si estás en el Sector:

1: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **2**. Asegúrate de que el PDI **P370** (*Colinas de sinapsis*) está en el Sector **2** y el PDI **P371** (*Espacio retorcido*) está en el Sector **3**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.

2: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **3**. Asegúrate de que el PDI **P370** (*Colinas de sinapsis*) está en el Sector **3** y el PDI **P371** (*Espacio retorcido*) está en el Sector **1**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.

3: Pon a todos los Tripulantes que haya en el tablero de Planeta en el Sector **1**. Asegúrate de que el PDI **P370** (*Colinas de sinapsis*) está en el Sector **1** y el PDI **P371** (*Espacio retorcido*) está en el Sector **2**. Si no están ahí, sustituye los PDI que haya por ellos.

ENTRADA 252

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 81

Las terminaciones nerviosas alargadas se introducen en las pequeñas grietas y palpan o examinan lo que hay al otro lado. Vemos muchas zonas de este mundo más allá de estas grietas, pero también fragmentos de otros mundos. Nos encantaría pasar meses investigando estos portales. Por desgracia, no tenemos tiempo.

La estimulación de las terminaciones nerviosas amplía las brechas en el espacio, lo que permite «teletransportar» objetos a través de ellas.

Puedes  para moverte a cualquier Sector (excepto el Sector **8**).

ENTRADA 253

Diario de la Sección de Ciencia 2, 776

Parece que esta forma de vida evolucionó sin la interferencia de los Constructores. Todavía necesitamos más muestras para confirmar esta teoría, pero el análisis genético preliminar parece bastante convincente.

Obtén 3 Indicios de *Flora insólita*. Descarta la carta de Misión.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto.

Busca la carta de Misión **M41** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.

ENTRADA 254

Si el *Matorral carnívoro* está en este Sector, no ocurre nada. De lo contrario, sigue leyendo:

Informe del equipo de exploración MI/13

La cueva no es diferente de otras que ya hemos visto. Las únicas características dignas de mención son un profundo estanque y un grupo de grandes enredaderas que salen de él. También vemos una forma elíptica bajo la superficie. Nos acercamos a investigar. Maldita sea. ¡Se mueve hacia nosotros! ¡Corred!

Pon una carta **P001** encima de las cartas de este Sector. Pon la figura del *Matorral carnívoro* en este Sector.

Pon la carta de Amenaza del *Matorral carnívoro* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.

El *Matorral carnívoro* se activa: lee su carta de Amenaza y aplica sus reglas cuando sea necesario.

¡Si esta es la primera Amenaza que has encontrado en la campaña, recuerda revisar las reglas de Amenazas en el Capítulo III del reglamento!

ENTRADA 255

Observación preliminar

Los organismos que clasificamos como líquenes son, de hecho, más bien amebozoos. Sin embargo, también tienen algunos rasgos que podrían clasificarlos como animales. Necesitamos más muestras y mejores condiciones para llevar a cabo una investigación seria.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P190**.

ENTRADA 256

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: ¿Hay menos zarcillos aquí?

[Agente 2]: Creo que hay el mismo número, pero es el espacio en sí el que se está ampliando.

[Agente 3]: Hay menos. ¡Qué espacio ni que espacio!

[Agente 4]: Basta, gente. Estamos... en otro lugar.

Retira todas las cartas de PDI de los Sectores **1**, **2** y **3**. Sustituye tu PDI por el **P371**.

Sustituye el PDI del Sector indicado por una flecha blanca por la carta **P370**.

Sustituye el PDI del Sector indicado por una flecha negra por la carta **P372**.

ENTRADA 257

Diario de investigación de Muspelheim

Tuvimos que abortar la operación. Los sistemas de soporte vital del pecio se activaron, agotando inmediatamente sus reservas de energía, y toda la nave comenzó a hundirse en el infierno de abajo, imposibilitando cualquier otra investigación.

Afortunadamente, ya teníamos algo con lo que empezar: parte de una «Piedra Rosetta» fractal. ¿Quizás su estudio nos permita conocer mejor esta especie?

- Descarta la carta de Misión **M131**.
- Busca y revela la carta de Misión **M133** y la carta de Misión opcional **M132**.

ENTRADA 258

Marca esta casilla. Si ya estaba marcada, esta Entrada termina. De lo contrario, sigue leyendo:

Informe del equipo de exploración 58/D

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Equipo de exploración, responded. Tenemos novedades urgentes sobre la meteorología.

[Equipo de exploración, agente 1]: Lo sabemos: el tiempo se ha vuelto loco. ¿Algo más?

[Comunicaciones, cabo Coetz]: El viento está cambiando de dirección. Tened cuidado: los fragmentos podrían engullir algunas zonas anteriormente seguras. Os sugerimos que busquéis refugio hasta que...

Alerta de la nave de descenso

[Equipo de exploración, agente 1]: Pero qué nar...

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Por favor, repetid el mensaje, equipo de exploración.


[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Nuestra nave de descenso! El risco ya no la protege. Ahora está completamente al descubierto. No tenemos forma de abandonar el planeta de forma segura. Solicitamos evacuación.

[Comunicaciones, cabo Coetz]: ...

[Equipo de exploración, agente 1]: *Vanguard*, ¿nos oís? ¡Necesitamos abortar la misión!

[Equipo de exploración, agente 2]: No hay señal. La tormenta debe de haber bloqueado nuestra comunicación. Tenemos que encontrar un lugar con una señal nítida.

[Equipo de exploración, agente 1]: O recuperar nuestra nave de descenso...

- Pon todas las Modificaciones del tablero de Nave de descenso en el sobre «A la espera...».
- Mueve todos los Descubrimientos del tablero de Nave de descenso al espacio del tablero de Planeta indicado como «Descubrimientos perdidos».
- Retira el marcador del medidor de Suministros.
- Mueve la carta de Ascenso de escalafón y todas las fichas de  de la nave de descenso a los espacios indicados en el tablero de Planeta. Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- El tablero de Nave de descenso debería estar ahora vacío; devuélvelo a la caja y descarta la figura de la nave de descenso del tablero de Planeta. ¡La nave de descenso ha sido destruida y el Despegue ya no es posible!

- Devuelve todas las fichas de Indicio a la bolsa para reiniciarla.
- Todos los nuevos Descubrimientos que recojas a partir de ahora en esta Exploración planetaria deben ponerse directamente en tu tablero de Tripulación; los Tripulantes pueden utilizar los Descubrimientos colocados junto a sus tableros de Tripulación como si estuvieran en la nave de descenso.
- Sustituye la carta de Misión **M50** por la carta de Misión **M51**.
- Sustituye el PDI del Sector **1** por la carta **P170**.

Nuevo objetivo: Encontrar una forma de contactar con la *Vanguard* o abandonar el planeta.

IMPORTANTE: Ahora no tienes provisiones. Planifica tus movimientos en consecuencia.

IMPORTANTE: Si no encuentras la forma de recuperar tus Descubrimientos anteriores antes de que termine la Misión, ¡se perderán!

ENTRADA 259

Marca esta casilla si aún no está marcada. ¡Has hecho algo que ha enfurecido a los Idemianos!

Si estás en el Sector **1** o si aún no hay Tripulantes en el tablero de Planeta, lee la **Entrada 308**.

Si estás en cualquier otro Sector, sigue con la partida.

ENTRADA 260

A B

[Equipo de exploración]: Estamos entrando en el conducto de aire. Es posible que perdamos la señal mientras estamos bajo el agua.

[Comunicaciones]: Buena suerte. Y tened cuidado.

[Equipo de exploración]: Espero que los monstruos no sigan hasta aquí.

[Comunicaciones]: De todos modos, preparaos por si vienen.

Descarta todas las fichas de Equipo de misión del tablero de Planeta; podrás ponerlas de nuevo usando sus cartas de Equipo. Si descartas el *P.E.T.* de esta manera, devuelve el dado a los Dados gastados de su propietario.

Pon las siguientes cartas encima de las que haya en los Sectores designados:

- Pon la carta **P197** en el Sector **1**.
- Pon la carta **P199** en el Sector **3**.
- Pon la carta **P200** en el Sector **4**.
- Pon la carta **P201** en el Sector **5**.

A continuación:

- Si las casillas **A** y **B** están marcadas, pon la carta **P203** encima de las demás cartas del Sector **2**.
- Si solo la casilla **B** está marcada, pon la carta **P202** encima de las demás cartas del Sector **2**.
- Si ninguna está marcada, pon la carta **P198** encima de las demás cartas del Sector **2**.
- Dale la vuelta a la carta *Superdepredador* para ponerla por el lado de *Reunión de depredadores* (si ya está por esa cara, no ocurre nada). Descarta la figura del *Superdepredador* si está en el tablero.
- Pon la carta de Amenaza del *Kurma* junto al tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Kurma* en el Sector **5**.
- Retira la figura de la nave de descenso del tablero y ponla en el tablero de Nave de descenso: no tienes acceso al Sector de la nave de descenso y no puedes usar ninguna Modificación hasta que salgas de las profundidades del agua. Por lo demás, el tablero de Nave de descenso funciona de la forma habitual: puedes seguir utilizándolo para recoger Descubrimientos o fichas de Éxito.
- Descarta la Condición global actual y sustitúyela por la carta **G09**.

ENTRADA 261

«Seguir a la comandante Dahl por la nave era un reto en sí mismo. Estaba paranoica, no aceptaba ir a ninguna parte sin una nutrida escolta. Estábamos a punto de abandonar nuestra estrategia cuando Dahl finalmente llegó al laboratorio de la Dra. Corey. Ordenó a todos sus guardias que permanecieran junto a la puerta y entró sola. Era nuestra oportunidad. Nos dirigimos al otro lado del laboratorio y nos arrastramos al interior a través de un conducto técnico».

Marca la casilla **C** en la **Entrada 950**.

Comprueba que la casilla **D** de la **Entrada 930** **NO** esté marcada. Si no lo está, lee la **Entrada 268**. De lo contrario, lee la **Entrada 272**.

ENTRADA 262

[Equipo de exploración]: *Vanguard*, ¿podéis oírnos?

[Comunicaciones]: ...

[Equipo de exploración]: ¿Comunicaciones? Maldita conexión...

[Comunicaciones]: ¡... a todos! ¡Estábamos muy preocupados! ¡Nos alegramos de que estéis bien!

[Equipo de exploración]: Hemos logrado montar un puesto avanzado y levantar las barreras.

[Capitán]: Al habla el capitán. Buen trabajo, equipo de exploración. No esperábamos que vuestro viaje fuera a ser así de peligroso, pero ahora que tenéis una base segura, deberíais volver a la *Vanguard*. Os habéis ganado un descanso. El próximo equipo que explore esta dimensión estará mucho más seguro gracias a vuestros esfuerzos.

- Sustituye este PDI por el **P375**.
- Ve a la **Entrada 85** y marca la casilla junto a la letra **B** sin leer la Entrada en sí.
- Descarta la carta de Misión **M171**.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción. En caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra:

- » **Continuar la exploración de esta espeluznante dimensión** (si tienes pocos dados de Sección o has sufrido Lesiones, esta opción podría no ser recomendable): Esta Entrada termina.
- » **Volver a la Vanguard:** Lee la **Entrada 145**.

ENTRADA 263

[Tiempo de la misión 0:05:21]

El oleaje es mucho más fuerte de lo que describieron Reconocimiento y Ciencia. Nuestra nave de descenso está en constante peligro de hundirse, pero creemos que aguantará. Procederemos a la inmersión en un minuto.

[Tiempo de la misión 0:41:10]

Las mareas son problemáticas: nos empujan y casi hemos chocado contra las rocas varias veces. Es difícil permanecer en un mismo sitio el tiempo suficiente para recoger muestras.

[Tiempo de la misión 2:12:55]

Al fin hemos encontrado algo de interés, un organismo parecido a una esponja y unas rocas porosas que se asemejan a los arrecifes de coral de la Tierra.

[Tiempo de la misión 3:35:18]

¡Narices, no podemos despegar! ¡Los motores están inundados! ¡Necesitamos ayuda!

Obtén 1 Descubrimiento de *Espécimen vivo* y ponlo en «Descubrimientos reunidos».

Pierde 1 , si tienes.

ENTRADA 264

[Equipo de exploración]: ¡Maldita sea! ¡Se han escondido bajo la capa de grava y piedra!

[Comunicaciones]: Seguid con vuestra misión. Necesitamos esas muestras.

[Equipo de exploración]: No podemos hacer nada sin equipo pesado. Además, los temblores provocados por la perforación ahuyentarían a esas plantas.

[Comunicaciones]: ¿Ahuyentar a las plantas? ¿Qué quieres decir?

[Equipo de exploración]: No hay nada que podamos hacer. Vamos a volver.

[Comunicaciones]: Entendido. Qué desperdicio de recursos...

Deja la carta de Misión revelada: has fallado tu Misión. Deberías volver a la nave de descenso y salir del planeta.

ENTRADA 265

Si estás jugando el Tutorial, coge la primera carta del mazo de Tutorial **A** (carta de Misión **M02**), léela en voz alta y ponla bocarriba en el espacio de carta de Misión.

Si estás usando las reglas de inicio rápido, busca la carta de Misión **M02** y ponla bocarriba en el espacio de carta de Misión.

Pon la carta **P107** en el Sector **3** y sigue con la partida.

Pista: Antes de intentar alcanzar el cañón, plantéate descansar.

ENTRADA 266

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 87

Conseguimos contactar con uno de los Visitantes. Parecía afectado por alguna sustancia, o al menos no estaba tan «animado» como los que aparecieron en la *Vanguard* durante la crisis. Afortunadamente, el Visitante no era agresivo, pero no podíamos dilucidar si intentaba comunicarse con nosotros.

Le mostramos algunas imágenes en pantallas portátiles y empezé a dibujar algo en el suelo, pero de repente se detuvo y perdimos la poca atención que nos dedicaba. El cuerpo del Visitante se arremolinó y se abrió paso en dimensiones imposibles. Cuando miramos a nuestro alrededor, lo vimos aparecer ante las puertas membranosas, frente al grupo de monolitos. Abrió las puertas y entró en aquel lugar inaccesible.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

ENTRADA 267

Marca esta casilla. Si ya estaba marcada, lee la **Entrada 280**.
De lo contrario, sigue leyendo:

[Equipo de exploración, agente 1]: Nos acercamos a nuestro objetivo, *Vanguard*.

[Equipo de exploración, agente 2]: Iniciando maniobras orbitales. Preparaos para la desaceleración.

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Este lugar parece un infierno! Estamos detectando altas concentraciones de sulfuros en la atmósfera. La actividad sísmica se sale de la escala. Si queríamos encontrar vida, hemos llegado un par de milenios demasiado pronto.

[Comunicaciones, sargento Nahy]: Los Constructores tenían algún motivo para marcar estas coordenadas. Además, el equipo de Ciencia cree que las fumarolas de este planeta podrían mostrar una «vigorosa actividad bacteriana».

[Equipo de exploración, agente 1]: Nos aseguraremos de llamar a casa cuando encontremos esas «vigorosas bacterias».

[Equipo de exploración, agente 2]: Secuencia de aterrizaje iniciada.

[Comunicaciones, sargento Nahy]: Buena suerte, equipo de exploración.

Lee la **Entrada 280**.

ENTRADA 268

«En el laboratorio, oímos a la comandante Dahl y a la Dra. Corey discutir sobre algo relacionado con los Visitantes. Mientras nos arrastrábamos lentamente hacia las voces, de repente un tentáculo frío y húmedo se posó en mi hombro. Di un salto e intenté no gritar. Detrás de mí estaba Cautiva, atada a una mesa en un rincón del laboratorio, hasta arriba de drogas y retorciéndose de dolor. Incluso en la penumbra, podía ver que Cautiva ya no podía mantener el control de su forma, con tentáculos húmedos colgando de sus hombros y de la parte posterior de su cabeza.

"Libérame", susurró. "Ella le ordenó a Corey que hiciera esto. Tengo que vengarme".

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Liberar a Cautiva:** Lee la **Entrada 277**.
- » **Dejarla y prometer volver más tarde:** Lee la **Entrada 272**.

ENTRADA 270

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 51

Este lugar me hizo pensar en un plexo solar nada más entrar. Mi investigación me dio la razón: experimentar con los nervios, las sinapsis y los tejidos circundantes me permitió manipular el comportamiento de los lugares más alejados y el estado general de esta dimensión. Hay más experimentos en marcha.

Obtén el Descubrimiento único **35**. Sustituye este PDI por la carta **P376**.

ENTRADA 271

Cartas desde el infierno de Escher

¡Estoy tan cerca de los monolitos! No me cabe duda de que si pudiera abrir las puertas orgánicas, podría entrar en el lugar. Pero los tejidos reaccionan a mis movimientos, a los cambios de presión e incluso al campo electromagnético que rodea mi equipo.

Si el PDI del Sector 2 es la secreción **P382** (*Receptores inactivos*), lee la **Entrada 278**.

De lo contrario, no ocurre nada.

ENTRADA 272

«En el laboratorio, la Dra. Corey estaba en mitad de la presentación de una investigación secreta para la comandante Dahl. Esperamos el momento en que Dahl pareciera más distraída y salimos de las sombras. Algo que no habíamos tenido en cuenta era el amplio entrenamiento militar de Dahl.

Al vernos, instintivamente agarró a la Dra. Corey y le puso una pistola en la espalda, usándola como escudo humano.

"Si tan solo movéis un músculo, la muerte de la buena doctora pesará en vuestra conciencia", dijo Dahl.

"¿A qué estáis esperando?", gritó la Dra. Corey. "¡Esta es vuestra oportunidad! ¡Pegadle un tiro! ¡Disparad aunque tengáis que darme a mí!".

Fuera, los marines comenzaron a aporrear la puerta del laboratorio».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Atacar a la comandante Dahl, ignorando a la rehén:** Lee la **Entrada 361**.
- » **Obedecer y permitir que Dahl se retire:** Lee la **Entrada 296**.

ENTRADA 273

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Informe del equipo de exploración 1945-A

A diferencia de los demás ornamentos y glifos que hemos visto hasta ahora, la decoración del pedestal era extrañamente fotorrealista. Los primeros paneles representaban un planeta en alguna galaxia lejana que no podíamos reconocer. Carecía de agua y tenía una espesa atmósfera ácida y una gravedad aplastante, algo más allá de lo que se consideraría habitable. A pesar de todo, la vida había nacido allí, junto a las fumarolas, y había evolucionado lentamente hasta convertirse en un organismo sensible con un porcentaje muy alto de materia no orgánica y metales en su cuerpo, además de muy longevo. Su forma cónica y achaparrada se ajustaba perfectamente a la aplastante gravedad de su mundo. Su incapacidad para moverse rápidamente fomentó que planificasen cuidadosamente cada paso y que pensarán a largo plazo. ¿Era este el origen de los Constructores? Si es así, no se parecían a ningún otro ser que hubiéramos descubierto hasta ahora...

Informe del equipo de exploración 1945-B

Los paneles fotorrealistas de este pedestal representan el ascenso de una civilización. Los extraños seres achaparrados de forma cónica que nos presentó el pedestal anterior estaban empezando a crear cosas. La mayor parte de su tecnología parecía centrada en la autoingeniería. Sus extremidades no orgánicas les permitían moldearse y fusionar fácilmente su tecnología directamente con sus cuerpos y sistemas nerviosos basados en el silicio. En lugar de vehículos, tenían exotrajes que se desplazaban sobre grandes orugas. En lugar de casas, tenían refugios acoplables y plegables. En lugar de escuelas u hospitales, tenían trajes que enseñaban y trajes que curaban.

Debido a la altísima gravedad de su entorno, tardaron milenios en crear naves capaces de alcanzar la velocidad de escape de su mundo natal. Para cuando llegaron al espacio eran una civilización madura y avanzada. Al igual que el resto de su tecnología, sus naves espaciales no eran hábitats artificiales destinados a llevarlos de un lugar a otro, sino una extensión directa de sus cuerpos. Así, no solo se convirtieron en una especie con capacidad para el viaje espacial, sino en una especie que podía directamente moverse por el espacio.

Informe del equipo de exploración 1945-C

Los paneles relatan el ascenso y la caída de una extraña raza de seres cónicos. Capaz de realizar largos viajes espaciales, casi inmortal, trabajadora y con la habilidad para modificar sus cuerpos a voluntad; esta especie cónica se extendió rápidamente por toda su galaxia. Eran maestros y guardianes, y regalaron su tecnología a las razas inferiores, unificándolas bajo la bandera de su ciencia y cultura. Eran los Constructores. Tan solo un par de ellos, trabajando casi constantemente durante un par de siglos, bastaba para terraformar o colonizar un nuevo planeta. Pronto pusieron sus ojos en otras galaxias.

Fue entonces cuando ocurrió lo imposible. Una plaga apareció en la periferia de su galaxia, extendiéndose casi a la velocidad de la luz; algún cambio fundamental en el estado

de la materia que los relieves no eran capaces de explicar. Se originó en algún lugar cercano al centro del universo y cambió lentamente cada partícula existente a un estado diferente, como el agua que se congela en un abrevadero. Incluso con su imperio que abarcaba toda la galaxia, los Constructores fueron incapaces de detener un evento apocalíptico de esta escala. Su ciencia no era capaz de explicar este cambio de fase universal. ¿Estaba vinculado de alguna manera a un punto crítico en la expansión del universo? ¿Fue un arma utilizada por una especie avanzada de otra galaxia para eliminarlos una vez que se hicieron demasiado poderosos? Sea cual sea la causa, los Constructores no alcanzaban a comprender el fenómeno. No lograron encontrar un modelo de universo que les ayudara a entender o detener el cambio de fase, y todas las civilizaciones avanzadas de su galaxia que compartían su ciencia y filosofía estaban igual de indefensas. Una cultura galáctica unificada resultó ser tan vulnerable como simples monocultivos bacterianos o agrícolas. El cambio de fase consumió toda su galaxia en solo cuarenta mil años...

Informe del equipo de exploración 1945-D

Los paneles de este pedestal comienzan con la caída del imperio galáctico de los Constructores, consumido por una extraña plaga que alteraba las propiedades mismas de la materia. Sin embargo, los Constructores no estaban dispuestos a caer en el olvido. Urdieron un plan desesperado. Enviaron expediciones a otras galaxias lejanas, viajando más rápido que la luz. Estas misiones transportaban el regalo de la vida: un organismo microscópico cuidadosamente diseñado con una fisiología eficiente basada en el carbono. Esta forma de vida basada en el ADN era el organismo que más rápido evolucionaba en el universo conocido, capaz de adaptarse a una increíble variedad de hábitats. Era el último antepasado común universal, conocido por sus siglas en inglés como LUCA, el abuelo de toda la vida en la Tierra. Los Constructores sembraron estos organismos a través de vastas distancias, en todos los mundos que pudieran servirles de hogar. Crearon una enorme plantación de vida de rápido crecimiento. Una incubadora que supuestamente criaría innumerables civilizaciones avanzadas en solo un par de millones de años, cientos de veces más rápido de lo que evolucionaron los propios Constructores.

En cada planeta en el que sembraron esta semilla dejaron también un monolito, un recuerdo para la vida que eventualmente evolucionaría allí; un mapa que mostraba el camino hacia repositorios como este.


Los paneles concluyen con una imagen clara de la pirámide y varios alienígenas de formas extrañas abriéndose paso a su interior. Parece que, para saber más, tendríamos que entrar en el propio repositorio...

ENTRADA 274

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 54

Para cuando conseguimos tomar muestras con éxito, muchas de ellas estaban destruidas, al igual que nuestro equipo. Sin embargo, todo ese tiempo y esos recursos han merecido la pena: hemos extraído una interesante estructura que nos permite modular y enviar impulsos a través de receptores en casi cualquier lugar a nuestro alcance.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1  y 2 Indicios de *Espécimen vivo*.

Después, si no tienes el Descubrimiento único **35**, obténlo.

Pista: Toma nota de este lugar en caso de que vuelvas a esta dimensión más adelante; podrás obtener este Descubrimiento único de nuevo.

ENTRADA 275

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: Me aburro... Sigo escaneando; la barra de progreso se ha atascado en el ochenta y nueve por ciento.

[Agente 2]: Al menos tenemos tiempo para contemplar el maravilloso paisaje en lugar de mirar las paredes estériles de la *Vanguard*.

[Agente 1]: ¿Cómo? ¿Te sientes mejor aquí que en la nave?

[Agente 2]: Por supuesto.

[Agente 1]: Vaya, eres un bicho raro. Yo prefiero un café caliente y mis gafas de realidad virtual.

Pitidos fuertes

[Agente 1]: ¡Por fin! Parece que hay algo artificial justo bajo nuestros pies. Ahora toca desenterrarlo...

[Agente 2]: ¡Genial!

[Agente 1]: ...

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P191**.


ENTRADA 276

Transcripción de audio de la caja negra, extracto

[Navegadora]: Sugerimos esta ruta. De esta manera, evitaremos la mayoría de las corrientes de aire caliente y el metal fundido.

[Piloto de la nave]: ¿La mayoría? Espero que la nave de descenso pueda soportarlo.

Comprueba el número de marcadores en el tablero de Nave de descenso y resuelve el efecto correspondiente:

- **0-2 marcadores:** Descarta todos los marcadores del tablero de Nave de descenso y lee la **Entrada 381**.
- **3-6 marcadores:** Descarta todos los marcadores del tablero de Nave de descenso y lee la **Entrada 508**.
- **7+ marcadores:** Descarta todos los marcadores del tablero de Nave de descenso, obtén 1  y lee la **Entrada 483**.

ENTRADA 277

«Absortas en su discusión, Corey y Dahl apenas se dieron cuenta de que nos acercábamos. Cuando nos habíamos acercado lo bastante como para echarnos sobre la comandante, empecé la cuenta atrás, pero Cautiva ya se estaba moviendo antes de que llegara a "cinco". Se enfrentó a Dahl y ella buscó su arma.

Los tentáculos de Cautiva se agitaron y, en una fracción de segundo, una anomalía subespacial comenzó a formarse frente a Dahl, amenazando tanto a ella como a la Dra. Corey...».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Interrumpir a Cautiva:** Lee la **Entrada 282**.
- » **Saltar a la anomalía e intentar salvar a la Dra. Corey:** Lee la **Entrada 307**.
- » **Dejar que Cautiva continúe:** Lee la **Entrada 337**.

ENTRADA 278

Cartas desde el infierno de Escher

El lugar se está volviendo... flácido. Los músculos y tejidos que controlan las compuertas pierden su turgencia. Ya no reaccionan a mi presencia. Utilizo postes telescópicos para asegurar la entrada antes de que se cierre de nuevo. Solo puedo hacer una cosa: reunir algo de valor y entrar hacia mi objetivo.

Pista: Probablemente no volverás aquí. Si quiere visitar otros lugares de esta dimensión, hazlo antes de entrar en el *Grupo de monolitos*.

Sustituye el PDI del Sector **6** por la carta **P381**.

ENTRADA 279



Diario personal

Este hermoso lugar ha cambiado hasta quedar irreconocible. Las raíces y el musgo están ahora hinchados, cubiertos de ampollas anaranjadas que estallan al menor contacto. Multitud de insectos se mueven por la gruta lentamente y propagan la enfermedad. ¿Es culpa nuestra? ¿Las formas de vida creadas por los Constructores, como nosotros, son letales para la vida en este planeta?

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P139**.

ENTRADA 280

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿*Vanguard*? Estamos detectando cantidades sustanciales de restos espaciales en nuestro vector de aproximación. Iniciando maniobras evasivas.

Si tu nave de descenso tiene al menos 4  y 4 , lee la **Entrada 286**. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro y aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.

- Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
- Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso», lee la **Entrada 286**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

MICROMETEORITOS

	¡Impacto crítico!	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » Exponer la cabina Si es 4 o más, cada Tripulante 1 . De lo contrario, cada Tripulante sufre una Lesión de <i>Herida</i>; abre el Registro de la nave por la página 19 (hoja de bolsillos del <i>Hangar</i>) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica). » Exponer el compartimento de carga Pierde 2 Suministros o devuelve 2 cartas de Equipo al azar a la «Armería».
	Daños en el cargamento	Suministros destruidos Pierde 4 – Suministros.
	¡Fuego!	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » Extinguir Si es 4 o más, 1 Tripulante . De lo contrario, 1 Tripulante sufre una Lesión de <i>Quemadura</i>. » Sellar la sección Devuelve 2 cartas de Equipo al azar a la «Armería» o pierde 2 Suministros.
	Trayectoria óptima	Aprovechar la oportunidad Si es 4 o más , avanza 1 vez el marcador del medidor de Aterrizaje.

ENTRADA 281

Añade 1 marcador al espacio de Ventaja del enemigo.

ENTRADA 282

«Cautiva estaba furiosa y arremetió contra nosotros por interponernos en su venganza. La comandante Dahl aprovechó el respiro para pedir refuerzos. Tuvimos que huir con los marines pisándonos los talones, pero al menos la doctora Corey estaba a salvo con nosotros».

Lee la **Entrada 501**.

ENTRADA 283

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 94

Los tubos segregan una espesa pasta verde. Está repleta de proteínas y sacáridos, pero también contiene sustancias psicoactivas tóxicas para el ser humano; habría que investigar más para saber cómo influye en los Visitantes.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 3 Indicios de *Microorganismo*.

ENTRADA 284

El sistema de cuevas es largo, enrevesado y está lleno de agua líquida, pero por desgracia parece desprovisto de vida. Los medidores de radiación han empezado a iluminarse según bajábamos más.

Sustituye una carta de este Sector por una carta **P167** al azar.

ENTRADA 285

[**Equipo de exploración**]: Sí, ¡chupaos eso, escoria!

[**Comunicaciones**]: ¿Cómo? ¿Qué está pasando, equipo de exploración? ¿Os están atacando?

[**Equipo de exploración**]: Todo va bien, no os preocupéis. Nos encontramos con una barrera de raíces que se movían. Conseguimos deshacernos de ellas.

[**Comunicaciones**]: Ah, de acuerdo. Seguid así, supongo.

Sustituye el PDI de tu Sector por la carta **P143**.

ENTRADA 286

- Abre la Planetopedia por las páginas **8 y 9** (*Alcrebite*).
- Tira el D10 y comprueba tu resultado a continuación:
 - 0-2**: Pon la carta de Amenaza de *Tormenta de polvo* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta. Pon la figura de *Tormenta de polvo* en el Sector **2**.
 - 3-5**: Pon la carta de Amenaza de *Tormenta de polvo* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta. Pon la figura de *Tormenta de polvo* en el Sector **4**.
 - 6-9**: No ocurre nada.
- Si la *Tormenta de polvo* es la primera Amenaza que has encontrado en la Campaña, recuerda revisar las reglas de Amenazas en el Capítulo III del reglamento.
- Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 287

Canal privado del equipo de exploración

[**Agente 2**]: ¿Eso es todo?

[**Agente 1**]: Bueno, ha sido visto y no visto.

[**Agente 3**]: Conservad el aliento para la subida. Parece que estas ruinas son solo restos rotos que se desprendieron del emplazamiento original en la cima de Sphyrna Mensa.

[**Agente 2**]: ¿En serio? ¿Tenemos que escalar esta cosa?

[**Agente 1**]: Esperad, ¿hace como un segundo no estabais decepcionados porque no había nada que hacer?

Sustituye el PDI del Sector **2** por la carta **P192**. Sustituye el PDI del Sector **5** por la carta **P193**.

ENTRADA 288

Si hay un marcador en el Sector **5**, lee la **Entrada 301**.

De lo contrario, sigue leyendo:

La máquina era antigua, tanto como la vida misma en este planeta, y tenía un sorprendente parecido con la arquitectura de los Constructores que vimos en el Ojo del vacío. Su estructura se extendía por el subsuelo y hacia otras partes del planeta, aunque su propósito no estaba claro.

Según nuestras investigaciones preliminares, esta estructura data de hace uno o dos milenios. Nuestros análisis despertaron algo en sus profundidades que emitió breves ráfagas de energía intermitentes. Poco después volvió a quedarse en silencio.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 3 Indicios de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 289

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 303**.

Lee la **Entrada 279**.

ENTRADA 290

[**Comunicaciones**]: El operador afirma que el portal es estable. Podéis continuar.

[**Equipo de exploración**]: Nuestras lecturas también son seguras en general. Vamos a cruzar.

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 295**.

Lee la **Entrada 302**.

ENTRADA 291

Informe de ingeniería 81 INF/1-C/13

Las peligrosas condiciones de 1-C requerían el uso de mochilas propulsoras para que nuestros agentes pudieran moverse con precisión y rapidez.

Dedicamos mucho tiempo y recursos a preparar la tecnología para que no requiriera años de experiencia para manejarla (o la formación especial que recibe la Sección de Reconocimiento). Lo logramos: construimos mochilas propulsoras simplificadas cargadas de componentes electrónicos que realizan muchas de las tareas de las que el usuario tenía que encargarse manualmente antes.

Eso fue lo único que conseguimos; por lo demás, todo el proyecto 1-C fue un fiasco y no nos aportó más que perder energía. Ah, y los chicos de Reconocimiento decidieron conservar su antiguo diseño de mochila propulsora, a pesar de ser sin ninguna duda más difícil de manejar.

Se quejaban de que, al utilizar una versión más automatizada, «la sensación no era la misma», signifique eso lo que signifique.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Mueve la carta **E15** (*Propulsor*) de «Equipo no disponible» a «Armería».

Luego, puedes asignar a 1 Tripulante para obtener 1 Descubrimiento de *Mineral* y ponerlo en «Descubrimientos reunidos».

ENTRADA 292

Cartas desde el infierno de Escher

En el borde de mi visor parpadean señales rojas. Alertas parpadeantes, alarmas ululantes... Esta dimensión infernal me ha atrapado de nuevo. Mi aparato de respiración ya no funciona. Mi blindaje ha desaparecido. Tiran de mí de un lado para otro como si fuera una muñeca.

Este enorme conducto succiona al mismo tiempo la atmósfera y la energía. Mis perspectivas no son muy halagüeñas.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

Luego,  O BIEN +++ O BIEN tira .

ENTRADA 293

Diario del equipo de exploración

Las excavaciones fueron más difíciles y más peligrosas de lo que esperábamos. Los vientos de fuera de los cráteres eran letales y la radiación corrompía nuestro software. Al final, nos quedamos desolados al descubrir que aquí no había ningún monolito. Lo que creíamos que era su señal, en realidad procedía de un pecio varado por el hielo.

Descarta la carta de PDI de este Sector. Lee la **Entrada 521**.

ENTRADA 295

[**Capitán Wayman**]: Buen trabajo, equipo de exploración. Establecer un puesto avanzado en esta dimensión alienígena es un logro encomiable.

[**Equipo de exploración**]: Gracias, señor. Nosotros...

[**Capitán Wayman**]: Sin embargo, vuestra tarea principal era encontrar la forma de acceder a los estudios de los Visitantes sobre los monolitos. Espero que vuestra próxima expedición sea más fructífera.

Devuelve los Descubrimientos únicos **35** y **38** a «Descubrimientos únicos».

Luego, descarta todas las Misiones. Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 296



«Al final, no quisimos sacrificar a la Dra. Corey. Nos retiramos, con la esperanza de luchar otro día y los marines de Dahl pisándonos los talones».

Lee la **Entrada 501**.

ENTRADA 298

Tutorial

¡**Enhorabuena!** Has completado tu primera Misión; ahora realiza los siguientes pasos:

Obtén 1  (pon 1  en el espacio indicado sobre el tablero de Planeta).

1. Pon la carta de Punto de interés **P105** (*Conductos técnicos*) en el Sector **4**. Esto sustituye lo que había dentro del recuadro, lo que significa que los Tripulantes que entren en el Sector **4** ya no deben leer la **Entrada 311**.
2. Retira del juego la carta de Misión **M01**.
3. Coge las 5 primeras cartas del mazo de Tutorial **B** (todas las que tienen el texto «Evento» en el reverso). Barájalas y ponlas bocabajo cerca del tablero de Planeta formando el mazo de Eventos. La próxima vez que un Tripulante complete su turno, lee la sección de Eventos del Capítulo II del reglamento.
4. Luego, lee la **Entrada 345**.

ENTRADA 299

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 100

La función de esta máquina es probablemente liberar el exceso de energía de esta dimensión hacia nuestro universo en constante expansión, donde puede disiparse de forma segura. Si se acumula aquí, seguramente provocaría un desastre.

Lo curioso es que, cuando la energía fluye, este mundo se vuelve más... real. Esto también afecta a los elementos orgánicos que nos rodean: el tejido vivo se tensa y se cierra para proteger sus zonas vitales.




ENTRADA 300

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada 213

El aterrizaje en el Ojo del vacío hizo patentes dos hechos fundamentales. En primer lugar, nuestras naves de descenso se enfrentarán a amenazas imprevisibles. En segundo lugar, incluso una breve misión de exploración puede dejar al equipo de exploración varado durante semanas. Durante nuestro largo vuelo a TOI-2C, tuvimos mucho tiempo para poner a trabajar a nuestros principales investigadores e ingenieros con el fin de abordar estas debilidades. Los jefes de sección preparan a su tripulación para otra misión en tierra y espero que esta vez las cosas vayan mejor.

Por desgracia, los primeros escaneos de largo alcance de los planetas del sistema revelaron algo preocupante...

Como se puede ver en los Mapas de sistemas, ahora hay disponibles varios destinos. Como este es tu primer viaje espacial, en lugar de seguir las reglas de la página del Registro de la nave sobre el Mapa estelar, tan solo sigue estos pasos:

1. En el libro de Mapas de sistemas, lee la descripción y las reglas del destino TOI-2 C – «*Pelúcido*» (número 3). Aquí es donde aterrizarás a continuación.
2. Coge el Escáner planetario. El propósito de este componente es que solo vayas revelando partes de la información contenida en las cartas de Aterrizaje, las que vayas pagando con Energía.
3. Busca la carta de Aterrizaje **L1** en «Cartas de Aterrizaje» (bandeja de cartas B), ¡pero no la leas todavía! La información del anverso de la carta de Aterrizaje es secreta y se divide en tres segmentos. Los costes de Energía que se muestran a gran tamaño en el reverso de la carta indican cuánto cuesta revelar ese segmento en particular.
4. Introduce la carta de Aterrizaje por completo en el Escáner planetario, de modo que el primer coste de Energía sea visible en la ventana recortada. El coste que aparece en dicha ventana muestra la cantidad que hay que pagar antes de empujar hacia arriba un segmento de la carta.
5. Revelar el primer segmento de la carta **L1** cuesta 0 . Empuja la carta hacia arriba una vez, de modo que el segundo coste sea visible en la ventana.
6. Paga 1  para cubrir el segundo coste y empuja la carta hasta revelar el tercer coste. Paga también el tercer coste (1 ) y empuja la carta hacia arriba una última vez hasta que casi salga del escáner.
7. Dale la vuelta al escáner y consulta los resultados. Si has seguido el proceso correctamente, deberías ver el texto de los 3 segmentos de la carta. Lee este texto: contiene valiosos consejos que te ayudarán a prepararte para el aterrizaje, como los peligros que afrontará tu nave de descenso, qué símbolos se usan con más frecuencia en las pruebas de dados de este planeta y qué biomas se pueden encontrar.
8. Deja el escáner y la carta sobre la mesa. ¡Te interesará repasar esta información mientras te preparas para la misión en los siguientes pasos de la Gestión de la nave!

Es todo por ahora. El planeta *Pelúcido* es siempre el segundo paso de la campaña, pero después podrás volar a cualquier lugar que desees y encontrar más planetas y objetos de interés por tu cuenta.

Cierra y guarda el libro de Mapas de sistemas. En breve pasarás a la Gestión de la nave, pero ten en cuenta los siguientes consejos si es tu primera partida:

- Cuando tengas que elegir una Instalación para activar, te recomendamos que actives primero el Cuartel y el Centro de producción, ya que te proporcionan Tripulantes adicionales y algo de Equipo inicial.
- El aterrizaje en sí se producirá después de que sigas varios pasos del Registro de la nave que incluyen la preparación de tu nave de descenso para la misión, además de elegir y equipar a tu equipo de exploración.

- Mientras equipas al equipo de exploración, también construirás tu propio mazo de cartas de Sección. Si no tienes claro qué cartas escoger, puedes usar el mazo básico de 10 cartas preconstruído cogiendo todas las cartas de Escalafón 1 de tu Sección que tienen una barra blanca junto a su Escalafón (consulta un ejemplo en el Capítulo III del reglamento, Inicio rápido de la Campaña).
- El primer punto de guardado designado de la campaña es DESPUÉS del aterrizaje en *Pelúcido*. Si no tienes tiempo para jugar hasta ese momento, puedes dejar el juego como está ahora y más tarde reiniciar la partida desde la página 6 del Registro de la nave.

Ahora, abre el Registro de la nave por la página 6 (Instalaciones de la nave) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 301

[Equipo de exploración]: *¿Vanguard?* Creo que lo hemos roto.

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Eh, ¿repetid el mensaje, equipo de exploración?

[Equipo de exploración]: Creo que hemos roto el planeta.

El suelo tembló cuando el Devorasoles abrió sus fauces y montañas enteras cayeron en sus profundidades. Rugió y vomitó un huracán, un torrente que pronto llegó a la atmósfera superior, brillando con enjambres de nanobots. Mientras concentrábamos nuestros esfuerzos en mantenernos firmes contra los vientos, el cielo cambió. Asombrados, observamos cómo la tormenta artificial contrarrestaba a la real, ralentizándola hasta que el cielo se despejó y las esquivras de vidrio cayeron como lluvia. En menos de una hora, el mundo se transformó ante nuestros ojos.

Antes de que pudiéramos darnos cuenta, el suelo se rompió cerca de los montículos y surgieron unas extrañas criaturas que parecían enormes termitas, como si hubieran estado esperando ansiosamente este momento...

- Mueve todas las miniaturas y figuras del tablero de Planeta junto al tablero de Planeta.
- Coge todos los Descubrimientos perdidos de su espacio en el tablero de Planeta y ponlos junto al tablero de Planeta.
- Descarta todas las cartas y los marcadores del tablero de Planeta, incluidas tus Misiones y Condiciones globales actuales.
- Descarta todas las fichas de Equipo de misión del tablero de Planeta; podrás ponerlas de nuevo usando sus cartas de Equipo. Si descartas el P.E.T. de esta manera, devuelve el dado a los Dados gastados de su propietario.
- Abre la Planetopedia por las páginas 12 y 13 (*Tormenterna, etapa 2*).
- Pon en el lado derecho de *Tormenterna, etapa 2* las cartas que se indican (Descubrimiento único y Misión).
- Lee la [Entrada 319](#).

ENTRADA 302

[Capitán Wayman]: Me alegra que estéis vivos. Pero es lo único que me alegra. Abrir el portal a la dimensión de los Visitantes nos cuesta más recursos de los que podemos reunir durante todo un mes.

[Equipo de exploración]: ...

[Capitán Wayman]: No aceptaré ninguna excusa. Si no os veis capaces de completar esta tarea, no vayáis la próxima vez. Cambio y cierro.

Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.

Devuelve los Descubrimientos únicos 35 y 38 a «Descubrimientos únicos».

Abre el Registro de la nave por la página 25 (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 303

Diario personal 18-1-F

Cuando entré en la cueva, dejando atrás toda la vegetación, me pareció que entraba en una antigua catedral: las estalagmitas parecían columnas, los líquenes parecían frescos blanqueados y el suelo fracturado me hacía pensar en antiguos azulejos. Al final había una puerta; un magnífico portal, cubierto de roca sedimentaria, pero con las marcas de los Constructores aún visibles. Fue una experiencia verdaderamente religiosa.

Pon la carta P133 en este Sector. Lee la [Entrada 8](#).

ENTRADA 304

Informe del equipo de exploración MI/9

Empezamos a extraer agua de las raíces temblorosas; el parénquima de las plantas la filtraba y purificaba. Al principio, todo iba bien. Entonces, de repente, todas las raíces fueron absorbidas por el techo de la cueva. De los agujeros salieron en torrente pequeños gusanos. Segregaron agentes corrosivos que empezaron a dañar nuestros trajes. Tuvimos que abandonar el lugar.

Obtén 1 Suministro. Sustituye esta carta por la P135.

ENTRADA 305

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 99

Cuando intentamos manejar la máquina, apareció un grupo de Visitantes armados. Eran exactamente iguales a los que nos ayudaron durante la defensa de la Vanguard, pero esta vez nos atacaron sin previo aviso. Cuando escapamos (a duras penas) y salimos de la zona, inmediatamente cesaron su persecución, casi como si nos hubieran olvidado de inmediato. Cuando aparecimos de nuevo, no reaccionaron. Sin embargo, procuraremos no tocar el dispositivo de nuevo.

Tira O BIEN +++++.

ENTRADA 306

MP212 - Experimento «Sirena»

El inusual espectro de la estrella Sirena justificaba un estudio más detallado.

La luz de la estrella no generaba las condiciones favorables para el desarrollo de vida compleja.

Diñcultaba además la observación de otros sistemas planetarios y estrellas. Quizás su único aspecto bueno era que resultaba estéticamente agradable para muchos Tripulantes, que pasaron tantas horas en la cubierta de observación observando la MP212, aparentemente hipnotizados por su brillo cambiante, que el Dr. Bell empezó a preocuparse.

Solo un experimento ofreció resultados de algún interés: algunos de los minerales encontrados en los objetos cercanos reaccionaban a las cambiantes longitudes de onda emitidas por Sirena de una manera inusual. Llevamos los minerales a Ingeniería para que los incorporen a sus dispositivos.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Mueve la carta A19 (*Escáner multiespectro*) de «Modificaciones» (bandeja de cartas B) al sobre «A la espera...».

ENTRADA 307

Los jugadores realizan una prueba especial usando sus dados y Tripulantes.

Los dados usados en ella no estarán disponibles para ninguna otra prueba.

Los Tripulantes que participen en esta prueba de dados podrían morir. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar varias pruebas más en esta parte de la historia.

Sigue los siguientes pasos:

- En primer lugar, todos los jugadores deciden cuántos de sus dados de Sección quieren lanzar.
- A continuación, todos los jugadores eligen cualquier número de Tripulantes disponibles de su mano con Capacidades de conversión de , o y los añaden a la Reserva de tirada.
- Cuenta el número de resultados de , , o de la Reserva de tirada. A continuación, añade 1 punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada. Necesitas 11 puntos o más para pasar esta prueba. Los jugadores pueden tirar más dados y asignar más Tripulantes hasta que estén satisfechos con el resultado.
- Retira del juego todos los dados de la Reserva de tirada. Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión. Si sacas 1 o 1 , retira a dicho Tripulante del juego. Los jugadores devuelven a los demás Tripulantes a sus Tripulantes disponibles.
- Si con esto ya no quedan Tripulantes disponibles, lee la [Entrada 810](#). De lo contrario:

Si tienes 10 puntos o menos, lee la [Entrada 337](#).

Si tienes 11 puntos o más, lee la [Entrada 346](#).

ENTRADA 308

Aunque no le veíamos la cara a nuestro interlocutor, dedujimos por su pose derrotada que estaba decepcionado. Permaneció inmóvil un rato y luego comenzó a hablar, ante lo cual nuestra IA se lanzó a traducir lo que decía. Lee la **Entrada 336**.

ENTRADA 309

Transmisión final del equipo de exploración 341B

El pecio se hunde más rápido. Los temblores desacoplaron las pinzas de la nave de descenso y esta se precipitó a las ardientes profundidades. Ya no tenemos escapatoria. Nos uniremos a ella pronto.

Hemos aprovechado nuestros últimos momentos para escanear todos los artefactos e improvisar un transmisor para enviarnos los datos y este mensaje. Decídes a nuestras familias y amigos que no hemos muerto en vano. Decídes... ¡Maldita sea! Está...

- Todos los Tripulantes que estén en el planeta mueren: saca sus cartas de las fundas de Escalfón.
- Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del Hangar) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- Descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso.
- Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 310

Canal personal del equipo de exploración

[Agente 1]: ¿Cómo?

[Agente 3]: Ni idea. ¡Agárralos y corre!

[Agente 1]: Oh... Algo anda mal de nuevo.

[Agente 3]: ¡Maldita anomalía! ¡Rápido, ataos a un árbol!

[Agente 1]: Aaah...

[Agente 3]: ¡La ayuda está en camino!

Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso, descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso y descarta el Descubrimiento único **34** si lo tienes. Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 311

Informe del equipo de exploración 1/C

La oscuridad y el silencio de una estructura con eones de antigüedad me envolvieron. La malla de carbono formaba pequeños túneles cuya red se extendía bajo la superficie negra de la esfera. Preparé una radiobaliza para señalar mi ubicación a los demás supervivientes y me senté allí, a la tenue luz de la linterna, intentando no pensar demasiado en para quién estaban hechos estos pasillos...

Para continuar con la misión, todos los Tripulantes del equipo de exploración deben reunirse en este Sector. **¿Están todos los Tripulantes en el Sector 4?**

- **Si:** Lee la **Entrada 320**.
- **No:** Seguid jugando hasta que todos los Tripulantes estén aquí.

Recordad: Mientras el texto «**Entrada 311**» esté revelado en este Sector, debéis leer esta Entrada cada vez que un Tripulante entre en esta ubicación.

ENTRADA 312

Baraja las tres cartas **G11** y ponlas bocarriba en el espacio de Condiciones globales del tablero de Planeta ordenadas al azar. Luego, marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 348**.

Lee la **Entrada 334**.

Lee la **Entrada 281**.

ENTRADA 313

Mundo de los Visitantes: Audiobitácora de la xenóloga

Los Visitantes (nota: el nombre de «Visitantes» me parece inadecuado, puesto que esta vez somos nosotros los que «visitamos» su mundo) evitan el contacto conmigo y con el resto de la tripulación. Su comportamiento podría explicarse de dos maneras: son curiosos pero cautelosos, o están asustados. Por ahora, supondré que les mueve la curiosidad.

Esto parece una zona residencial. Las coloridas vainas podrían ser casas; cada una contiene un solo Visitante, por lo que podemos asumir que no son una especie de carácter familiar.

No deberíamos molestarlos más, así que vamos a marcharnos de esta zona por ahora.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P377**. Obtén el Descubrimiento único **38**.

ENTRADA 314

Análisis de la estructura cristalina

Nuestra teoría inicial resultó ser cierta: el cristal de Primo es el mismo que el de Pelúcido. Predecimos que este planeta «estallará» en un par de años, ya que el cristal ya puede verse en la superficie y debe haber transformado una proporción importante del núcleo del planeta.

Lo interesante de las muestras es que dejan de crecer y extenderse cuando se desprenden de la estructura principal. Si de alguna manera pudiéramos extraer el «corazón» del cristal, ¿quizás dejaría de crecer? Por desgracia, aún no disponemos de la tecnología necesaria para acceder al núcleo planetario y poner a prueba esta teoría. Por lo que hemos averiguado hasta ahora, solo los Constructores disponían de la tecnología de geoingeniería adecuada. Parece que el destino de Primo, al igual que el de la Tierra, depende de que conozcamos mejor los planes de los Constructores.

Obtén el Descubrimiento único **17**. Sustituye esta carta por la **P211**.

ENTRADA 315

[Equipo de exploración]: ¿Vanguard? ¡Al habla el equipo de exploración! Estamos de camino a la zona de aterrizaje designada. Todos los sistemas están operativos. Enlace estable. Deberíamos cruzar la capa exterior de escombros en unos... Vaya.

[Capitán Wayman]: Dios mío...

[Equipo de exploración]: ¿Estáis viendo esto, Vanguard?

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Claro como el cristal, equipo de exploración. Parece que los análisis de largo alcance eran correctos. El planeta ha desaparecido. Si no veis un vector de aproximación claro, tenéis permiso para abortar.

[Equipo de exploración]: No, algunos trozos de la corteza parecen lo bastante grandes para aterrizar. Además, detectamos estructuras anómalas entre los restos. Podríamos echar un vistazo.

[Capitán Wayman]: Todo lo que podáis traer será de un valor inestimable, equipo de exploración. Pero no os arriesguéis innecesariamente; quien mucho abarca, poco aprieta. Hay muchos otros mundos en nuestra lista.




[Equipo de exploración]: Entendido, Vanguard. Trazando ruta de aterrizaje.

Importante: Este planeta introduce en la campaña las mecánicas de la nave de descenso, los Aterrizajes y los Suministros.

Realiza los siguientes pasos para resolver el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»). El medidor de Aterrizaje representa tus avances hacia la superficie del planeta.
2. Tira el dado de Peligro y aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente. Si el resultado no aparece, la tirada no tiene efecto. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una opción que no puedas resolver por completo, por ejemplo una que te haga perder Suministros si no te quedan Suministros que perder). En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha.
4. Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso» del medidor de Aterrizaje, lee la **Entrada 317**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

A aterrizaje en Pelúcido – Restos orbitales

	¡Impacto de residuos espaciales!	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » Exponer el compartimento de carga Pierde 4 –  Suministros. » Prepararse para el impacto Cada Tripulante sufre una Lesión de Herida.
	Ruta de aterrizaje despejada	¡Has aterrizado sin problemas! Lee la Entrada 317 .

ENTRADA 316

Diario personal

Un aire cargado de humedad escapó de la perforación y volvió a sublimarse, taponando el agujero como si fuera una costra. Tuvimos que volver a perforar, pero esta vez montamos alrededor una cámara aislada con la presión y la temperatura adecuadas para evitar que el agujero se cerrara.

No puedo contener la emoción. ¡Pronto podremos ver lo que hay bajo el hielo! Espero que haya todo un mundo nuevo allí, como en las novelas de Verne...

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P196**.

Luego, si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

- Mete el Objetivo secundario **O17** (*Hacia las profundidades*) en el sobre «A la espera...» y lee la **Entrada 359**.

ENTRADA 317

Has llegado sin problemas a tu destino.

Importante: Este planeta introduce los Indicios y los Descubrimientos en la campaña. Si activas un efecto que te pide que saques un Indicio antes de que se introduzca la mecánica, lee las reglas de «Indicios» y «Descubrimientos» en el Capítulo III del reglamento.

Importante: Este planeta introduce las Lesiones peligrosas. Ten en cuenta que ganar una cuarta Lesión provocará una Evacuación forzosa. Siempre que tengas dudas sobre las reglas de Lesiones, lee las secciones de «Lesiones» y «Fin de la Exploración planetaria» en el Capítulo III del reglamento.

Ahora, abre la Planetopedia por las páginas **4** y **5** (*Pelúcido*).

Después, abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 318

Audiobitácora del puente de la ISS Vanguard 12280/C

—¡Apenas se mueve! ¡Vamos, robot bonito!

—¿Ves eso? ¿Esos extraños patrones bajo el hielo?

—Está todo borroso. ¿Dónde?

—Las líneas rectas oscuras de la izquierda. Son demasiado regulares. Se parecen a los símbolos de la esfera de Dyson.

—Tal vez...


—¡No! ¡No te rindas todavía! ¡Maldita sea, los escudos no funcionan bien!

—Más de 500 grados, gravedad extremadamente alta. ¿Qué esperabas? De todos modos, hemos reunido una tonelada de datos para que los analicen los de Ciencia.

—Mira cómo se derriten sus lentes. Qué lástima.

La Sección de Ciencia analizó los datos y descubrió que los símbolos están en efecto relacionados con los Constructores. Además, pensaron en cómo mejorar los escudos para trabajar en condiciones extremas.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

- Mueve la carta **E37** (*Escudo de energía*) de «Equipo no disponible» a «Armería». Obtén 1 .

ENTRADA 319

[Comunicaciones, cabo Coetz]: ¿Equipo de exploración? Por favor, comprobad el estado de la nave de descenso. Detectamos una actividad preocupante a su alrededor.

[Equipo de exploración, agente 1]: Entendido. Iniciando revisiones remotas. Parece que...

[IA de la nave de descenso]: DAÑOS ESTRUCTURALES DETECTADOS. MOTORES COMPROMETIDOS.

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Tengo imágenes de la cámara! Estas criaturas, los ácaros de los montículos, están inundando la zona de aterrizaje como la marabunta. ¡Están haciendo pedazos la nave de descenso!

[Comunicaciones, cabo Coetz]: ¡Bajad allí sin dilación, equipo de exploración! Es vuestro único billete de vuelta a casa.

[Equipo de exploración, agente 1]: Negativo. Estamos demasiado lejos para llegar a tiempo y no estamos preparados para un conflicto abierto. Por favor, decidnos qué deberíamos hacer...

Si tienes un tablero de Nave de descenso en la mesa, lee la **Entrada 360**.

Si no hay ningún tablero de Nave de descenso en la mesa (fue destruida antes), lee la **Entrada 487**.


ENTRADA 320

Informe del equipo de exploración 1/D

Cuando apareció el último miembro del equipo de exploración en el horizonte, sentimos un alivio instantáneo. La misión había empezado con muy mal pie, pero estábamos vivos, nos habíamos reagrupado, nos quedaban algunos suministros y no estábamos lejos de la zona de aterrizaje designada.

Era hora de ponerse a trabajar. En primer lugar, debíamos asegurarnos de que los equipos de rescate que enviásemos tras nosotros no corrieran la misma suerte.

Si estás jugando al Tutorial, lee la **Entrada 298**. De lo contrario, sigue leyendo:

- Sustituye el PDI del Sector **4** por la carta **P105** (*Conductos técnicos*).
- Retira del juego la carta de Misión **M01**.
- Obtén 1 .
- Lee la **Entrada 345**.

ENTRADA 321

Diario de exploración

Después de horas de preparativos y analizar la estabilidad del hielo y los posibles temblores, decidimos descender a la fisura. Al principio, no había más que oscuridad y hielo sucio, pero luego encontramos un saliente lo bastante amplio para levantar un pequeño puesto avanzado desde el que poder seguir con la exploración con más facilidad y seguridad.

Pronto encontramos un lugar lleno de reliquias del pasado del planeta atrapadas en el hielo. Es un gran descubrimiento, aunque será difícil extraerlas.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P194**.

ENTRADA 322

Historias desde las profundidades: Memorias de una exploración profundamente aterradora

El pasaje, antes bullicioso de vida, había quedado vacío salvo por la presencia del *Kurma*, el gobernante indiscutible de estas aguas. Era extraño, silencioso y tranquilo. Y espeluznante. Sobre todo después de ver cómo había despanzurrado contra la pared a una criatura, del tamaño de un coche, hasta dejar solo una mancha como quien pinta con un cera caliente.

Obtén 1 Indicio de *Especimen vivo*.

ENTRADA 323

Audiobitácora del puente de la ISS Vanguard 12276/C

—¡Este mundo parece un infierno! ¿Cómo es que hay hielo?

—Los de Ciencia decían algo de que la gravedad comprime el agua, como lo que pasa cuando aplicas presión al carbón y se convierte en diamante o algo así.

—Pero si he visto llamas abiertas...

—¡Esperad! ¡El explorador está entrando en la atmósfera! ¡Ánimo, mi pequeño fisgón!

—Todas estas interferencias... ¡Maldito viento solar!

Si tienes la Mejora del puente **B01** (*Casco reforzado*), lee la **Entrada 318**.

De lo contrario, lee la **Entrada 340**.

ENTRADA 324

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: ¿Por qué no usamos equipo pesado?

[Agente 2]: ¿Y destruir estos curiosos especímenes? ¡Mira este! ¡Se parece a tu nariz!

[Agente 1]: ...

[Agente 2]: No podemos. Este sitio es demasiado valioso, debemos mantenerlo en las mejores condiciones que podamos. Puede que descubramos algo que nos permita salvar los corales de agua fría de la Tierra.

[Agente 1]: Genial... Démonos prisa. Esto no me gusta.

Lee la **Entrada 394**.


ENTRADA 325

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: Encontré una grieta en la estructura. Voy a entrar.

[Agente 2]: Avanza con precaución. No podemos estar seguros...



[Agente 1]: ¿Qué...?

[Agente 3]: ¡Ha desaparecido!
 [Agente 2]: ¡Vamos, vamos! ¡Ayudadla!
 [Agente 3]: ¡Esperad! Aquí está. ¿Estás bien?
 [Agente 1]: Estaba... en algún lugar.
 [Agente 3]: ¡Le sangra la nariz!
 [Agente 1]: ¿Es este lugar real?
 Tira .

ENTRADA 327

«La historia del viaje de la *ISS Vanguard* terminó donde empezó: en las extensiones llenas de escombros del interior de la esfera Dyson de los Constructores. Habíamos perdido la nave, junto con casi toda su tripulación y el inestimable alijo de tecnología de los Constructores. La humanidad ha fracasado, pero el plan de los Constructores ha fracasado aún más.

Naves Idemianas aliadas recogieron a un puñado de supervivientes. Gracias a ellos, la raza humana sobrevivió a la caída de la Tierra. Con su mundo natal destruido por el cristal destructor de planetas, estos antiguos tripulantes de la *Vanguard* fundaron una colonia en un mundo distante y poco amistoso. Allí lograron reconstruir lentamente la civilización humana, que ahora es una de las especies menos avanzadas de este brazo de la galaxia, aferrada aún a las grandiosas leyendas de su pasado, en particular la trágica historia del viaje de la *ISS Vanguard*».

Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión. Si sacas 1  o 1 , retira a dicho Tripulante del juego.

Luego, lee la **Entrada 880**.



ENTRADA 328

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 105

Los Visitantes no nos impidieron cruzar su portal (puede ser una afirmación atrevida, pero creo que incluso nos ayudaron sutilmente, estabilizándolo desde el otro lado). Aparecimos en un mundo que nos resultaba familiar; nunca habíamos estado allí, pero al menos solo tenía tres dimensiones.

El puesto avanzado de los Visitantes se encontraba en las profundidades del agua, protegido por una serie de mamparos que comenzaron a abrirse lentamente.

Elige una opción:

- » **Explorar las profundidades exteriores:**  y lee la **Entrada 352**.
- » **Recoger muestras del entorno:**  y lee la **Entrada 365**.
- » **Volver:** Esta Entrada termina.

ENTRADA 329

Historias desde las profundidades: Memorias de una exploración profundamente aterradora

El Kurma tembló y lanzó un chillido ensordecedor que agitó las aguas. Algo asomó de su vientre y proyectó un chorro de líquido oscuro sobre el bosque de coral. Luego, la criatura se alejó con dignidad.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

ENTRADA 330

¡Enhorabuena! Si ya has reunido todos los Descubrimientos únicos, juega el resto de la campaña para ver el impacto de tus esfuerzos.

Lee la **Entrada 455**.

ENTRADA 331

[Equipo de exploración, agente 1]: La zona es tan segura como podría serlo. Por favor, daos prisa.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: La nave de descenso está en camino. Si todo va bien, estaremos allí en menos de cinco minutos.

[Equipo de exploración, agente 1]: Deberíamos poder sobrevivir hasta entonces. Hasta pronto.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Nos vemos pronto, equipo de exploración.

Descarta la carta de Misión **M182**. Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 332

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Maldito sea este lugar! Está jugando con mi mente. ¿Vanguard? ¿Podríais echarnos una mano? ¿Podríais, no sé, filtrar este ruido visual o algo?

[Comunicaciones, Comandante Dahl]: Imposible, equipo de exploración. Lo hemos intentado, pero los patrones confunden a nuestra IA tanto como a los que estáis sobre el terreno.


[Equipo de exploración, agente 2]: Esto es un callejón sin salida. Tenemos que dar la vuelta.

[Equipo de exploración, agente 1]: Esperad. Algo se mueve junto a la pared. ¿Lo veis?

[Comunicaciones, Comandante Dahl]: Lo vemos en vuestra señal de vídeo, equipo de exploración. Probablemente uno de los depredadores de este planeta. Parece enfadado y perdido. No os acerquéis. Retroceded lentamente.

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Creéis que estos patrones estaban pensados para mantenerlos fuera?

[Comunicaciones, Comandante Dahl]: Tal vez. Sin embargo, Xenología insiste en que se trata de algún tipo de prueba, muy probablemente para los peregrinos, destinada a comprobar que son dignos de entrar en la ciudad. Espera... Agente 2, ¿qué estás haciendo?

[Equipo de exploración, agente 2]: Aquí, gatito, gatito... Reduce tus Suministros en 2 O BIEN cada tripulante de este sector tira .

ENTRADA 333

Crítica del estudio «Árboles oscilantes»

Lo que en un principio podría haberse considerado una especie de relación simbiótica o parasitaria entre el «árbol» y los grandes «gusanos raíz» móviles era en realidad un único organismo. Los «árboles oscilantes», como fueron bautizados, no eran ni plantas ni animales, sino otros extraños organismos con tejidos comparables a especies de ambos reinos.

Esperamos que el análisis del yacimiento fósil que descubrimos al estudiar los árboles sea más concluyente.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P134**.

ENTRADA 334

[Jefe de Sección]: ¿Cómo vais, Equipo de asalto Alfa?

[Equipo de asalto Alfa]: Sobrevivimos. ¿Por qué?

[Jefe de Sección]: Otra escuadra se dirige al puente.

*****Explosiones fuertes*****

[Equipo de asalto Alfa]: ...esto. ¿Es que no van a parar de venir?

[Jefe de Sección]: No detectamos más naves de transporte. Este podría ser su último intento.

[Equipo de asalto Alfa]: Lástima que nosotros también estemos en las últimas...

- Pon una carta **P233** encima de cualquier otra carta del Sector 1, a menos que las cuatro cartas **P233** estén actualmente en el tablero de Planeta.
- Pon la carta de Amenaza del *Coloso Expugnador* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Coloso Expugnador* en el Sector 5.

ENTRADA 335

Nota anónima del archivo

El Kurma es un espécimen magnífico. Más grande que una ballena azul, más cuidadoso (si se trata del bioma de su burbuja) que una madre alimentando a su hijo. Además, más peligroso que todo lo que hayamos conocido nunca y más dócil que un cordero.

Si estás en el:

- Sector 1: Lee la **Entrada 338**.
- Sector 2: Lee la **Entrada 329**.
- Sector 3: Lee la **Entrada 350**.
- Sector 4: Lee la **Entrada 353**.
- Sector 5: Lee la **Entrada 322**.

ENTRADA 336

El Idemiano dijo que era un guardián del tiempo y de los peregrinos, y que se quedaría aquí para asegurarse de que nos fuéramos cuando se acabase nuestro tiempo. Intentamos preguntarle quiénes eran sus líderes o con quién podríamos

hablar. Para todas nuestras preguntas, siempre daba la misma respuesta:

«Tú y yo hablamos idiomas diferentes, aunque tu máquina nos hace sonar igual. Háblame cuando entendamos mejor tu verdad, y tú la nuestra».

Como se negaba a decir nada más, tuvimos que concentrarnos en nuestra tarea principal.

Pon la carta de Misión opcional **M123** (*Comprensión*) en el espacio de Misión opcional del lado derecho del tablero de Planeta. Después, abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 337

«Hicimos lo que pudimos, pero no fue suficiente. Aún recuerdo cómo se me escurrió la mano de la Dra. Corey cuando intentaba tirar de ella para sacarla de la anomalía. Pronto, el torrente subespacial desapareció para siempre, llevándose la con él.

Cautiva sonrió cuando nos encontramos de nuevo con ella en un laboratorio vacío.

"¡Humanos! Ahora que lo sabéis todo sobre mi poder, no tengo más remedio que mataros".

Nos pusimos tensos y apuntamos nuestras armas.


"¡Relajaos!", dijo Cautiva con buen humor. "Solo era una broma. ¿Lo veis? Soy capaz de bromear como un humano. ¡Sigo siendo una de vosotros!".

Marca la casilla **E** en la **Entrada 930**. Luego, lee la **Entrada 346**.

ENTRADA 338

Historias desde las profundidades: Memorias de una exploración profundamente aterradora

El Kurma se alzó sobre una fumarola, dejando que las oscuras columnas de humo fluyeran sobre la burbuja simbiótica que tenía en la espalda. En la burbuja se abrieron varias hendiduras, que parecían gigantescos estomas de plantas, y se volvió negra. Al cabo de un rato, el Kurma se alejó nadando, con minerales posándose en su caparazón. Los exploradores humanos se acercaron rápidamente a la monstruosa criatura para recoger los minerales, ya que era mucho más seguro que trabajar junto a los humos abrasadores.

Puedes  para obtener 1 Indicio de Mineral. Puedes repetir esto tantas veces como quieras.

ENTRADA 339

[**Equipo de exploración**]: Estamos en posición. Os enviamos un análisis de los alrededores.

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Entendido. Excelente trabajo, equipo de exploración. Podéis volver a la nave de descenso.

[**Equipo de exploración**]: ¿No deberíamos explorar más?

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Depende de vosotros. Si todavía os quedan fuerzas y suministros...

[**Equipo de exploración**]: Dadnos un segundo para deliberar.

Descarta la carta de Misión. Tu Misión ha terminado; puedes volver a la nave de descenso en cualquier momento para terminar la fase de Exploración planetaria.

ENTRADA 340

Audiobitácora del puente de la ISS Vanguard 12278/F

—¡Maldita sea! ¡Señal perdida!

—¿Has visto? Grabó algunos patrones bajo el hielo...

—¡No! No había nada allí. Probablemente solo sea hollín en las lentes.

—Había algo...

—¡Callad todos! La sonda ha desaparecido. Gracias a otra estúpida idea de la Sección de Ciencia, ¡tendremos que perder tiempo construyendo otra! Poneos manos a la obra.

La dureza del entorno destruyó el explorador. No podrás investigar la superficie sin una tecnología de blindaje adecuada.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

ENTRADA 342

Diario del equipo de exploración

La corteza de esta planta es similar a la de las palmeras de la Tierra. Sus frutos, por el contrario, parecen podridos y llenos de bacterias (lo cual es bueno; su estudio podría aportarnos valiosa información sobre los microbios del planeta). ¡Eh! Estoy grabando, no es momento de bromas... ¡Hey! Hola, estúpido diván. Te gustan estas frutas, ¿eh? Quieres una, ¿es eso?

Consigue el Descubrimiento único **34** si no lo tienes ya.

ENTRADA 343

[**Comunicaciones**]: ¿Por qué habéis montado el equipo aquí?

[**Equipo de exploración**]: El hielo canta con fuerza. Debe ser bastante delgado en esta zona.

[**Comunicaciones**]: ¿Canta? ¿Cómo?

[**Equipo de exploración**]: ¿No has oído cantar al hielo antes?

[**Comunicaciones**]: ¿Debería?

[**Equipo de exploración**]: Da igual.

...

[**Equipo de exploración**]: ¡Lo sabía! Hay una bolsa de aire bajo el hielo. ¡Debe de haber agua debajo!

[**Comunicaciones**]: Entendido. Me apunto lo de «escuchar cantar al hielo» para la próxima vez. Me pregunto si tendremos algunas grabaciones en nuestros archivos

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P195**.

ENTRADA 344

[**Equipo de exploración, agente 1**]: ¿Vanguard? Hemos pasado los mosaicos de la entrada. Hemos marcado el camino para que sea más fácil llegar aquí la próxima vez. ¿Seguro que este lugar se supone que es una ciudad? Encontramos algunas estructuras, pero todas están vacías.

[**Equipo de exploración, agente 2**]: ¡Espera, ahí!

Es una especie de taller. Veo a alguien trabajando dentro. ¿Tal vez podríamos hablar con él?

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P271**.

ENTRADA 345

Informe del equipo de exploración 1/E

Las cargas de demolición que rescatamos de la nave de descenso podrían ser útiles ahora. Gracias a la red de túneles bajo la superficie de la esfera, podríamos llegar a un punto directamente bajo el cañón y volar toda la porción de la esfera sobre la que descansa. Sabemos que es un enfoque más seguro (y más rápido), aunque dejaría un enorme agujero en la estructura y eliminaría una parte de su capa de camuflaje. Esta gigantesca esfera Dyson ya no sería invisible...

Algunos hemos propuesto una alternativa más arriesgada: podríamos llegar al cañón por la superficie, correr hacia su base y luego encontrar la manera de inutilizarlo, o destruirlo con una carga mucho más pequeña colocada directamente en su costado.

Lo sometemos a votación...

Si estás jugando al Tutorial, lee la **Entrada 554**. De lo contrario, todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción. Si los jugadores no se ponen de acuerdo, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra.

- » **Volar la parte de la esfera que tiene un cañón** (esto dañará permanentemente la esfera y debilitará su camuflaje):
Lee la **Entrada 390**.

- » **Acercarse y deshabilitar el cañón** (esto será más arriesgado y lento):
Lee la **Entrada 265**.

ENTRADA 346

Marca la casilla **F** en la **Entrada 930**. A continuación, sigue leyendo:

«El caos que se desató cuando la noticia del fallecimiento de Dahl se extendió por las cubiertas superó nuestras expectativas más salvajes. Tres oficiales diferentes se nombraron a sí mismos sus sucesores, causando una confusión que nos permitió tomar el control del puente sin disparar un solo tiro. Una vez dentro, nos atrincheramos y transmitimos un mensaje a toda la Vanguard. Pedimos a todo el mundo que depusiera las armas y se agrupara bajo nuestra bandera».

Lee la **Entrada 403**.

ENTRADA 348

[Jefe de Sección]: Equipo de asalto Alfa...

*****Explosiones fuertes*****

[Jefe de Sección]: ¿Me oís? Aquí el puente.

[Equipo de asalto Alfa]: Ahora mismo estamos algo ocupados.

[Jefe de Sección]: La nave Expugnadora atravesó el casco junto al pasillo principal. Ha traído más infantería pesada y una especie de máquina de guerra.

*****Explosiones fuertes*****

[Jefe de Sección]: ¡Están rompiendo el perímetro alrededor del puente! ¡Pasad a la acción, Equipo de asalto Alfa!

- Pon una carta **P233** encima de cualquier otra carta del Sector 1, a menos que las cuatro cartas **P233** estén actualmente en el tablero de Planeta.
- Pon la carta de Amenaza del *Enjambre de guerra Expugnador* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon las figuras del *Enjambre de guerra Expugnador* y los 3 Drones en el Sector 2.
- Si la carta **P231** (*Multitud en pánico*) está en el Sector 2, pon una ficha de Tiempo en la primera casilla del medidor de Tiempo del *Enjambre de guerra Expugnador* y resuelve su efecto de *Enjambre*.

ENTRADA 349

No veíamos su rostro, pero nuestro interlocutor se estremeció por un momento, como si tratara de controlar algún tipo de ira primitiva. Podíamos sentir que habíamos hecho algo que lo había puesto de los nervios. Sin embargo, al cabo de un rato, recobró la compostura y empezó a hablar, y nuestra IA se puso a traducir.

Lee la **Entrada 259**.

ENTRADA 350

Historias desde las profundidades: Memorias de una exploración profundamente aterradora

La gargantuesca tortuga se instaló entre los pólipos y las algas, ignorando sus tentáculos cargados de ácido.

Al parecer, frecuentaba este lugar y lo había reclamado como zona de alimentación.

Los exploradores humanos decidieron que era el mejor momento para acercarse a la criatura e investigarla.

Para su sorpresa, descubrieron que la criatura no era tanto una tortuga gigante con un parásito en la espalda, sino más bien algo parecido a una carabela portuguesa, un conglomerado de diferentes organismos que funcionaban como un todo. La tortuga era, en efecto, crucial en este grupo, pero no sobreviviría ni un momento sin su «vejiga de aire», que actuaba como pulmón externo y la proveía de minerales, además de encargarse de otras funciones misteriosas.

Un humano inusualmente valiente decidió nadar hacia la burbuja, ignorando las órdenes de su superior. Después de un minuto aterrador, volvió con un curioso descubrimiento en sus temblorosas manos.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1  y el Descubrimiento único 9.

A continuación, obtén 1 Indicio de *Flora insólita*.

ENTRADA 351

[Equipo de exploración]: Tenemos todo lo que pedisteis. La nave de descenso está cargada y lista para el despegue.

[Comunicaciones]: Excelente trabajo, equipo de exploración. Tenéis mi permiso para volver.

[Equipo de exploración]: Estamos en camino. Sin embargo...

[Comunicaciones]: ¿Sí?

[Equipo de exploración]: No estamos seguros de que nuestros hallazgos tengan algo que ver con los Constructores. ¿No deberíamos explorar las capas más profundas del planeta?

[Comunicaciones]: Lo dejo en vuestras manos. Por nuestra parte, estamos satisfechos, pero... el capitán siempre espera más, ya sabéis.

Obtén 1 . Descarta la carta de Misión.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Busca la carta de Misión **M41** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.

ENTRADA 352

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 108

Nadamos lejos del puesto avanzado de los Visitantes en este mundo acuático, aunque solo encontramos un depósito de minerales raros. No había ni flora ni fauna, ni más señales que las emitidas por el puesto avanzado.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 4 Indicios de *Mineral*.

ENTRADA 353

Historias desde las profundidades: Memorias de una exploración profundamente aterradora

El Kurma retozó, disfrutando del vasto espacio vacío. Era un espectáculo espeluznante: la monstruosa mole se agitaba, amenazando con aplastar accidentalmente cualquier cosa que estuviera cerca.

Obtén 1 Indicio de *Espécimen vivo*.



Puedes  para mover al Kurma a un Sector conectado que elijas.

ENTRADA 354















[Comunicaciones]: Se prevé que la anomalía os afecte en noventa segundos.

[Equipo de exploración]: ¿Y qué debemos hacer?

[Comunicaciones]: ¿Tener fe, supongo? Ahora en serio, desactivad el asistente de vuelo y preparaos para cualquier cosa.

Si tu nave de descenso tiene al menos 5  y 5 , lee la **Entrada 368**. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro y aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso», lee la **Entrada 368**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

	Lluvia intensa	Resistir Cada Tripulante 5 –   .
	Oscilación gravitatoria repentina	Elige una opción: » Maniobrar Si  es 4 o más, cada Tripulante 2  . De lo contrario , cada Tripulante 6  . » Mantener el rumbo Si  es 4 o más, cada Tripulante  . De lo contrario , cada Tripulante 2  .
	Anomalía	Elige una opción: » Dejar que ocurra Si  es 5 o más, cada Tripulante 3  . De lo contrario , cada Tripulante sufre una Lesión de <i>Herida</i> . » Protegerse Devuelve todas las cartas de Equipo personal a la «Armería». Abre el Registro de la nave por la página 19 (hoja de bolsillos del <i>Hangar</i>) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
	Cielo despejado	Seguir volando No ocurre nada.

ENTRADA 355

«Matamos a Dahl, pero la Dra. Corey también fue alcanzada. Murió en nuestras manos, disculpándose por todo lo que había hecho por orden de Dahl. No tuvimos mucho tiempo para despedirnos: los marines de Dahl no tardaron en volar la puerta y empezar a entrar en el laboratorio. Nos vimos obligados a huir».

Marca la casilla **E** en la **Entrada 930**. Luego, lee la **Entrada 346**.

ENTRADA 357

«La Dra. Corey murió, víctima accidental de un tiroteo inútil. Dahl usó hábilmente su cuerpo como escudo, ganando un par de segundos cruciales: nuestras balas de baja potencia, lo bastante débiles como para no perforar el casco de la nave, no pudieron darle. Pronto, sus marines entraron en tromba en el laboratorio. Tuvimos que huir, derrotados y desmoralizados».

Marca la casilla **E** en la **Entrada 930**. Luego, lee la **Entrada 501**.

ENTRADA 358

Si el marcador de la carta de Amenaza *Rayo de reoriginación* está en el espacio «Rápido», muévelo al espacio «Lento». De lo contrario, muévelo al espacio «Rápido».

ENTRADA 359



Diario personal

Mientras reflexionábamos sobre nuestro próximo movimiento, percibí el cansancio en las voces de mis compañeros. Me imagino que yo sonaba exactamente como ellos. Afortunadamente, el mensaje de la *Vanguard* nos ofreció la salvación.


«Vuestro equipo no está adaptado a la exploración submarina. Aconsejamos la extracción inmediata. Sin embargo, el capitán dice que, si os sentís con ganas, podéis esperar un poco y os haremos llegar una cápsula con herramientas para la exploración submarina. Vosotros decidís. ¿Qué os parece?»

Bueno, lo primero que pensé es que el capitán podía irse a la [ARCHIVO CORRUPTO].

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción. En caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra:

- » **Abandonar inmediatamente el planeta:** Mueve a todos los Tripulantes al Sector de la nave de descenso, descarta la carta de Misión (si sigue en el tablero de Planeta) y lee la **Entrada 223**.
- » **Esperar la cápsula y continuar la exploración:** Cada Tripulante  y tira . Continúa la Exploración planetaria.

ENTRADA 360




- Pon todas las Modificaciones del tablero de Nave de descenso en el sobre «A la espera...».
- Mueve todos los Descubrimientos del tablero de Nave de descenso junto al espacio del tablero de Planeta indicado como «Descubrimientos perdidos».
- Retira el marcador del medidor de Suministros.
- Mueve la carta de Ascenso de escalafón y todas las fichas de  de la nave de descenso a los espacios indicados en el tablero de Planeta.
- Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del Hangar) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- El tablero de Nave de descenso debería estar ahora vacío; devuélvelo a la caja y descarta la figura de la nave de descenso del tablero de Planeta. ¡La nave de descenso ha sido destruida y el Despegue ya no es posible!
- Devuelve todas las fichas de Indicio a la bolsa para reiniciarla.
- Todos los nuevos Descubrimientos que recojas a partir de ahora en esta Exploración planetaria deben ponerse directamente en tu tablero de Tripulación; los Tripulantes pueden utilizar los Descubrimientos colocados junto a sus tableros de Tripulación como si estuvieran en la nave de descenso.
- Lee la **Entrada 487**.







ENTRADA 361

«Tratamos de darle solo a la comandante Dahl, pero no fue fácil. Ella devolvió el fuego sin piedad y con una precisión mortal».

Los jugadores realizan una prueba especial usando sus dados y Tripulantes. Los dados usados en ella no estarán disponibles para ninguna otra prueba. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar varias pruebas más en esta parte de la historia.

Sigue los siguientes pasos:

- En primer lugar, todos los jugadores deciden cuántos de sus dados de Sección quieren lanzar.
- A continuación, todos los jugadores eligen cualquier número de Tripulantes disponibles de su mano con Capacidades de conversión de ,  o  y los añaden a la Reserva de tirada.

- Cuenta el número de resultados de , ,  o  de la Reserva de tirada. A continuación, añade **1** punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada. Necesitas **8 puntos o más** para pasar esta prueba. Los jugadores pueden tirar más dados y asignar más Tripulantes hasta que estén satisfechos con el resultado.
- Retira del juego todos los dados de la Reserva de tirada. Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión. Si sacas **1**  o **1** , retira a dicho Tripulante del juego. Los jugadores devuelven a los demás Tripulantes a sus Tripulantes disponibles.
- Si con esto ya no quedan Tripulantes disponibles, lee la **Entrada 810**. De lo contrario:

Si tienes 7 puntos o menos: Lee la **Entrada 357**.

Si tienes 8 puntos o más: Añade **1** marcador a la reserva de victoria y lee la **Entrada 355**.

ENTRADA 362

Recordatorio: ¡Si no hay una nave de descenso en este sector, no puedes salir del planeta!


Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada E-0808

Edan no estaba exento de belleza, lo reconozco. Y no hago más que imaginármelo en sus mejores días, envuelto en mares azules, rebosante de vida. Es un testimonio de la arrogancia, de la insensatez de los habitantes de Edan, que la destrucción que provocaron en el planeta sigue siendo visible para que la descubramos. Sin embargo, Edan no es estéril. Encontramos signos de vida, algunos fosilizados y antiguos, otros vivos, que aún respiran. Hay agua debajo de Edan y criaturas que viven en sus profundidades. A pesar de los errores de sus pobladores, el planeta sigue viviendo, aunque de forma diferente.

Me alegro de que nuestro equipo esté fuera de Edan, lejos del estruendo de los meteoritos que castigan la superficie del planeta una y otra vez, pero admito que tardaré en olvidar lo que encontramos allí, al igual que no dejaré de preguntarme... ¿confiamos demasiado en los Constructores? Ahora sabemos que no eran infalibles. Fue su tecnología la que condenó a la misma especie que intentaron crear en este planeta. Con cada paso que damos en nuestro camino hacia la comprensión plena de su ciencia, no puedo evitar preguntarme si algo así podría ocurrir algún día en la Tierra.

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

- Si el Proyecto de investigación **R20** (*Física subespacial*) está en «Proyectos de investigación», muévelo al sobre «A la espera...». En caso contrario, marca y resuelva la casilla de abajo.

- Obtén **1**  y **1** Descubrimiento de *Tecnología alienígena*.

Lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 363

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: Encontré una grieta en la estructura. ¡Esto tiene buena pinta!

[Agente 2]: Avanza con precaución. No podemos estar seguros...

[Agente 1]: ¡Hala! Esto... [ruido]

[Agente 3]: ¡Ha desaparecido!

[Agente 1]: [Ruido]... dentro. Caminos como salidos de la peor pesadilla de Escher.

[Agente 2]: ¿Estás bien?

[Agente 1]: Sí. Este lugar está lleno de... [ruido].

Están tranquilos, me ignoran. ¡Hay toneladas de portales diminutos!

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P378**.

ENTRADA 364

Coge un Tripulante de un bolsillo de «Lesiones leves» o «Lesiones moderadas» de la hoja de bolsillos de *Enfermería* del Registro de la nave (páginas **33** y **34**). Pon su carta en el espacio correspondiente de Tripulantes disponibles.

ENTRADA 365

Mundo de los Visitantes: Nota de investigación 106

Alrededor de la base no había más que plancton muerto. Suponemos que ha sido destruido por la energía que se filtra del puesto avanzado de los Visitantes.

Obtén **1** Indicio de *Microorganismo*.

ENTRADA 366

Diario de la jefa de Xenología

Afortunadamente, el equipo de exploración consiguió salvar el planeta. Muchos piensan que se trataba de una simple infección que solo afectaría a una pequeña parte del bioma. ¡Error! Se trataba de la primera vez que presenciábamos una reacción adversa entre dos tipos distintos de ADN (o, para ser más precisos, entre ADN y una estructura similar). Hasta ahora, solo hemos conocido la vida creada por los Constructores, con los mismos orígenes y principios. ¡Mientras tanto, la flora y la fauna de este lugar crecieron y evolucionaron de forma independiente! La vida nativa de esta parte de la galaxia, por así decirlo. Simplemente no podíamos permitir que desapareciera.

Sustituye esta carta por la **P141**.

ENTRADA 367

Informe preliminar de Reconocimiento

¡Era una misión absurda! La atmósfera de este pedazo de roca horrenda está llena de vapores corrosivos y esporas. La primera sonda quedó dañada casi de inmediato: el blindaje se arañó al entrar en la atmósfera y los gases hicieron el resto.

La segunda la preparamos con más cuidado (¿por qué los de Ciencia no nos dijeron desde el principio que debíamos usar nuestros mejores materiales?) y de alguna manera sobrevivió sin arder ni fundirse y a pesar de los tumbos que dio. Aterrizó en un montón de mugre. Todo a su alrededor estaba cubierto de extraños hongos, no había rocas desnudas ni tierra. Nos costó un poco de esfuerzo despegar la sonda de la superficie y hacerla volar, pero lo logramos. Y ahora los de Ciencia se van a llevar todo el mérito por el estudio de esas setas gigantes. ¿Dónde puedo presentar una queja?

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Mueve la carta **A26** (*Biofabricador*) de «Modificaciones» (bandeja de cartas B) al sobre «A la espera...».

Luego, obtén 1 Descubrimiento de *Flora insólita* y ponlo en «Descubrimientos reunidos».

ENTRADA 368

A B C

- Si las casillas **A**, **B** y **C** están marcadas, lee la **Entrada 384**.
- Si solo las casillas **A** y **B** están marcadas, lee la **Entrada 373**.
- Si solo la casilla **A** está marcada, lee la **Entrada 389**.
- Si ninguna lo está, lee la **Entrada 373**.

ENTRADA 369

Si tienes el Descubrimiento único **34** (*Fruta babosa*), lee la **Entrada 374**.

De lo contrario, sigue leyendo:

Diario del equipo de exploración

Aunque los divanes parezcan inofensivos, se recomienda precaución. Tienen algunos rasgos amenazantes como sus largas garras, pero solo las utilizan para acceder a la pulpa de las frutas locales. Cuando intentamos acercarnos, se retiran a la densa selva, evitando el contacto. Parecen interesados en nuestras acciones y nos observan desde una distancia segura. Deberíamos probar suerte con los que encontramos en las cercanías de nuestra nave de descenso.

Obtén 1 Indicio de *Espécimen vivo*.

ENTRADA 370

Si tu Objetivo actual es el **O06-O11** no ocurre nada; sigue con la partida.

De lo contrario, sigue leyendo:

Extracto del libro *Ya no estamos solos: La historia del primer contacto*

Nuestro anfitrión seguía esperando junto a la nave de descenso, a la sombra de un pequeño palanquín, inmóvil como una roca...

Cuenta el número de casillas marcadas en la **Entrada 905**. Si hay **3 o más** casillas marcadas, y la Misión **M123** (*Comprensión*) sigue revelada, lee la **Entrada 397**. De lo contrario, todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción:

- » **Revisar nuestros hallazgos sobre los Idemianos:** Lee las casillas marcadas en la **Entrada 905**.
- » **Continuar:** Sigue con la partida.

ENTRADA 371

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Evitar que los Expugnadores destruyan las cápsulas:** Esto dificultará completar tu misión principal a tiempo. Pon la carta **P238** en tu Sector si no está allí ya. Luego, sigue con la partida.
- » **Ordenar a la tripulación que proteja las cápsulas:** Elige cualquier número de Tripulantes disponibles de tu Sección (y de otras Secciones, si sus jugadores están de acuerdo). ¡Estos Tripulantes podrían morir cumpliendo tus órdenes! Lee la **Entrada 436**.
- » **Ignorar las cápsulas y dejar que otros se encarguen:** Coge 10 cartas al azar de «Reclutas» (bandeja de cartas B) y retíralas del juego. Baja la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3), a menos que ya sea Muy baja. Sigue con la partida.

ENTRADA 372

Es imposible fallar en la segunda Exploración de la campaña. Ignora la nueva carta de Lesión y su dado de Lesión y sigue con la partida.

Nota: No te confíes. En los siguientes planetas, si obtienes una cuarta Lesión, tu misión fracasará instantáneamente.

ENTRADA 373

[Comunicaciones]: El capitán tiene una petición adicional para vosotros. Si os quedan suficientes suministros y tiempo, deberíais investigar el origen de las anomalías que detectamos en este planeta.

[Equipo de exploración]: ¿Alguna pista?

[Comunicaciones]: Parece que se encuentra en algún lugar del suroeste, en las montañas, o al menos eso es lo que afirma el departamento de Ciencia. Probad a empezar por la zona circundante.

[Equipo de exploración]: [Risas]

[Comunicaciones]: ¿Qué pasa?

[Equipo de exploración]: Frente a nosotros, tenemos un espécimen local que parece un tipo tirado en el sofá después de un día de trabajo. Ah, y hay más. Tienen un aspecto más o menos similar al de los perezosos de la Tierra. *Vanguard*, ¿es cierto que el equipo que descubre una especie puede sugerir su nombre en clave?

[Comunicaciones]: En efecto.

[Equipo de exploración]: Pues llamemos a estos bichejos «divanes».

[Comunicaciones]: ...

Abre la Planetopedia por las páginas **18** y **19** (*Primo*). Pon una Misión **M91** al azar en el tablero de Planeta: esta es tu misión principal. Pon la Misión **M90** a continuación: es la petición que os ha hecho el capitán y es opcional.

Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 374

Diario del equipo de exploración

Atraemos a una de las criaturas con una de esas frutas rebosantes de zumo, y su hambre y curiosidad parecen más fuertes que su miedo. Tenemos la oportunidad de poner a prueba la inteligencia de la criatura; aún no estamos seguros de lo evolucionada que está, pero sí que podemos deducir que los divanes son al menos tan inteligentes como los córvidos o los loros. Usan herramientas sencillas, como paraguas de hojas con los que protegerse de la lluvia intensa o del sol abrasador.

El espécimen que estamos estudiando empieza a mostrar preocupación, con el lenguaje verbal de cualquier madre mamífera que se diera cuenta de que su hijo ha desaparecido. Olfatea las huellas de un par de divanes, que van en distintas direcciones. Como no puede decidir a dónde ir, se acuesta y se duerme. Extraña criatura. No obstante, podría interesarnos investigar estas huellas.

Obtén 1 Indicio de *Espécimen vivo*. Pon una carta **P001** encima de las cartas de este Sector. Pon la carta **P212** encima de las cartas del Sector **3** y la carta **P213** encima de las cartas del Sector **1**.

ENTRADA 375


Diario de investigación de tecnología dimensional


Analizar estos datos sin sucumbir a la locura o dudar de mis propios sentidos es... difícil. Sé que me estoy desviando

del discurso científico, pero ¿cómo me voy a sentir si acabo de llegar a mi pasado a través de mi cuerpo? ¿Cómo puedo describir y explicar las dimensiones cuarta y quinta? No las he visto (no tienen longitud ni anchura), pero... ¿las he sentido? He visitado muchos lugares imposibles, entre ellos, un planeta diferente, lleno de viejos restos de máquinas de guerra. Estaba seguro de haber hecho estos viajes solo en mi mente delirante, pero cuando volví en mí, tenía en mi mano un fragmento de un antiguo caminante de guerra.

[Nota del psicólogo jefe]: El resto del registro fue borrado por el autor. El autor se sometió a una terapia psiquiátrica y ahora se siente mejor. El artefacto mencionado en el diario resultó ser una pieza extremadamente valiosa de una consola de navegación de los Expugnadores. No nos explicamos cómo llegó a manos del autor.

Consigue el Descubrimiento único **38** si no lo tienes ya. Luego, marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Obtén 1  y 2 Indicios de cualquier tipo. Lee la **Entrada 144**.

Puedes  para obtener 2 Indicios de cualquier tipo.

ENTRADA 376

Informe de incidente 75D

El camino más corto hacia nuestro destino nos llevaba por entre las cámaras criogénicas, una larga sección de la nave atestada de pequeñas cápsulas en las que dormían los cinco mil miembros restantes de la tripulación de la *Vanguardia*, sumergidos en un pacífico sueño inducido por medicación. La infantería pesada de los Expugnadores estaba allí, con sus bulbosos trajes pesados, y sus gruesos brazos mecánicos estaban destrozando las cápsulas. Era la primera vez que los veía de cerca. Se movían de forma metódica y robótica. Inmediatamente empecé a dudar de si se trataba de criaturas vivas o simplemente de otro tipo de máquina de guerra automatizada que la agresiva raza usaba como vanguardia.

Las víctimas humanas que habían sobrevivido tras ser arrancadas de sus cámaras se estremecían en el suelo, agonizando por el impacto del repentino despertar.

¡Teníamos que hacer algo!

Lee la **Entrada 371**.




ENTRADA 377

Si la Misión **M130** está revelada, lee la **Entrada 380**. De lo contrario, sigue leyendo:

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: Ya no hay escapatoria. ¡Debemos aguantar!

[Agente 2]: ...

Tira todos tus dados de Lesión. Si sacas 1  y 1  O BIEN 2  el Tripulante muere: retíralo de su funda de Escalafón y devuelve todos sus dados a su Compartimento de Sección y su Equipo a la «Armería». La Exploración planetaria continúa sin ti.

Si sacas otro resultado, sigue con la partida.

Si era el último Tripulante, lee la **Entrada 309**.

ENTRADA 378

El campo de escombros que quedaba tras la explosión del crucero Expugnador podría contener algo valioso...

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, no ocurre nada.

Obtén el Descubrimiento único **8** y 2 Indicios de *Mineral*. Si el Descubrimiento único **8** no está presente en el espacio de Descubrimiento único (porque ya fue obtenido durante esta Exploración), obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena* en su lugar.

Obtén 2 Indicios de *Mineral* y 2 de *Tecnología alienígena*.

Obtén 1 Indicio de *Mineral* y 1 de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 379


Investigación de campo: HR 5730 D/21

El cristal envuelve firmemente las raíces de las plantas, bloqueando su acceso a la tierra. La mayoría de las plantas se marchitan; sin embargo, algunas consiguen atravesar el cristal y sobrevivir. Es justo como habíamos pensado.

Los árboles son un caso fascinante, especialmente los más antiguos. Sus tejidos externos son en su mayoría materia

muerta, y el cristal se «expande» sobre ellos, convirtiendo las plantas en una extraña amalgama de tejidos vivos entrelazados con esquirilas cristalinas.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 2 Indicios de *Mineral* y 1 .

ENTRADA 380

Audio de la caja negra

[Piloto]: ¡Vamos!

...

[Piloto]: ¡Solo un poco más!

[Navegadora]: Aunque de alguna manera lograses motivar así a nuestra IA, tus halagos y ánimos no van a conseguir que volemos más rápido.

[IA de la nave de descenso]: No es posible motivarme. Siempre trabajo con la máxima eficacia posible.

...

[Piloto]: ¡Por fin nos acercamos a la zona de aterrizaje! Va a ser accidentado. A los del hangar no les va a gustar lo que voy a hacer con la nave de descenso.

- Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- Ve a la **Entrada 477** y marca la casilla junto a la letra **A** sin leer la Entrada en sí. Luego, abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 381

Audio de la caja negra

[Piloto]: ¡Vamos!

...

[Piloto]: ¡Solo un poco más!

[Navegadora]: Aunque de alguna manera lograses motivar así a nuestra IA, tus halagos y ánimos no van a conseguir que volemos más rápido.

[IA de la nave de descenso]: No es posible motivarme. Siempre trabajo con la máxima eficacia posible.

...

[Piloto]: ¡Por fin nos acercamos a la zona de aterrizaje! Va a ser accidentado. A los del hangar no les va a gustar lo que voy a hacer con la nave de descenso.




¡Enhorabuena!

¡Has completado esta Exploración planetaria!

- Descarta todas las cartas de Misión.
- Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 382

Comprueba si los Tripulantes elegidos cumplen **alguno** de los siguientes criterios:

- La suma de sus **Escalafones** es **3 o más**.
- Al menos uno de ellos es de la Sección de **Seguridad** o de **Reconocimiento**.
- Al menos uno de ellos tiene una Capacidad de conversión de ,  o  en su carta.

Si los cumplen, mueve a estos tripulantes a «Tripulación descansando» y retira 2 marcadores del espacio de Ventaja del enemigo.

Si no los cumplen, los Tripulantes mueren en el cumplimiento del deber. Ponlos en el espacio indicado de «Bajas» bajo el tablero de Planeta y retira 1 marcador del espacio de Ventaja del enemigo.

ENTRADA 384

Extracto de «El espacio conocido: una guía de bolsillo»

HR 5730 C es un hermoso planeta, primo de nuestra Tierra. Si tienes la oportunidad de visitar este mundo moribundo, deberías hacerlo. Evoca sentimientos de melancolía y satisface el anhelo de un ambiente familiar. Y todavía hay mucho por investigar, explorar y descubrir...

Abre la Planetopedia por las páginas **18** y **19** (*Primo*). Pon una Misión **M91** al azar en el tablero de Planeta: esta es tu misión principal.

ENTRADA 385

[Comunicaciones]: ¿Cómo va la investigación?

[Equipo de exploración]: No tenemos nada más que excrementos frescos de divanes. Debemos haber estado siguiendo a un gourmet local en su búsqueda de frutas viscosas.

[Comunicaciones]: Entendido. No perdáis más tiempo.

[Equipo de exploración]: No lo hemos perdido. Hemos conseguido abundantes muestras de excrementos.

[Comunicaciones]: Creo que con una sola muestra pequeña bastaría.


[Equipo de exploración]: No conoces a estos tipos de Ciencia. Son raros.

Obtén 2 Indicios de *Espécimen vivo*. Descarta la carta **P213** (Huellas...).

ENTRADA 386

«Intentamos hacer entrar en razón a los marines, pero se mostraron leales a Dahl. Opinaban que el enfoque del capitán y sus jefes de sección no estaba llevando la misión a ninguna parte. Por el contrario, la comandante Imara estaba consiguiendo resultados por fin...

Pronto se acabó el diálogo y comenzó el tiroteo».

Por cada Tripulante disponible, tira un dado de Lesión. Si sacas 1  retira a dicho Tripulante del juego.

Si no quedan Tripulantes, lee la **Entrada 810**.

De lo contrario, lee la **Entrada 491**.


ENTRADA 387

Extracto de conversación

[Agente 1]: ¡Ya viene! Algo le pasa a la gravedad.




[Agente 2]: Bueno, tuvimos tiempo de prepararnos...

[Agente 1]: ¡El mu-mundo está-tá al re-revés!

Cada Tripulante 6  reducidos en 1 por cada marcador en la carta de Condición global. Descarta todos los marcadores de la carta de Condición global. Luego, descarta esta carta de Condición global.

ENTRADA 388

No hay nave de descenso ni transportes que nos evacuen de este mundo imposible. Estamos solos.

Tira todos tus dados de Lesión. Si sacas 1  y 1  O BIEN 2  el Tripulante muere: retíralo de su funda de Escalafón y devuelve todos sus dados a su Compartimento de Sección y su Equipo a la «Armería». La Exploración planetaria continúa sin ti.

Si sacas otro resultado, sigue con la partida.

Si era el último Tripulante, pon la ficha de Misión fallida junto al Registro de la nave. Descarta todos los Descubrimientos del espacio de Descubrimientos encontrados, excepto el Descubrimiento único **18** (si lo habías obtenido). Luego, abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 389

[Capitán Wayman]: Al habla el capitán. No dejéis que el Esquirladrón os distraiga demasiado. Tenéis una misión más importante.

[Equipo de exploración]: Entendido. ¿Debemos encargarnos de él si vemos que vamos bien de tiempo?

[Capitán Wayman]: Espero que lo hagáis. Los divanes parecen temer a ese espécimen cristalino... Tal vez podamos aprender más sobre ellos si los ayudáis.

[Equipo de exploración]: Pues nos ponemos en marcha.

[Capitán]: Buena suerte, equipo de exploración.

Abre la Planetopedia por las páginas **18** y **19** (*Primo*). Pon una Misión **M91** al azar en el tablero de Planeta: esta es tu misión principal. Pon las Misiones **M90** y **M92** debajo: es la petición que os ha hecho el capitán y es opcional. Pon la carta de Amenaza del *Esquirladrón centelleante* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.

Pon la figura del *Esquirladrón centelleante* en el Sector **2**.

ENTRADA 390

Informe del equipo de exploración 1/G

Colocamos las cargas en los túneles de debajo del cañón y nos escondimos a una distancia segura. Como estábamos en el vacío, no oímos la explosión, y los hilos de carbono

de la estructura amortiguaron tan bien la vibración que al principio pensamos que la carga no había funcionado. Solo cuando volvimos a la superficie nos dimos cuenta de que el arma alienígena había desaparecido, junto con una amplia franja de la superficie.

Una luz se filtraba desde el profundo agujero en el suelo. Nos acercamos con cuidado y encontramos su origen.

¡La explosión había atravesado la estructura! En su interior, encerrado en una cáscara más grande que nuestro sistema solar, flotaba un viejo sol, rodeado de restos espaciales...

Pon la carta **P108** en el Sector **3**.

Si estás usando las reglas de inicio rápido, lee la **Entrada 940**.

Si estás jugando el Tutorial, sigue leyendo:

Tutorial

Coge la primera carta del mazo de Tutorial **A** (carta de Misión **M02**) y retírala del juego, ya no la necesitarás. Luego, lee la **Entrada 940**.

ENTRADA 391

Diario del equipo de exploración

Entramos en la zona cristalina. Oímos algo: zumbidos y chillidos. Entonces, unas esquirlas de cristal se levantaron del suelo frente a nosotros, como si estuvieran vivas. Cogieron a un joven diván y se dirigieron al oeste. Decidimos seguirlas; los movimientos erráticos de la cola del animal nos hicieron sentir pena por la criatura.

Descarta la carta **P212** (Huellas...). Pon la carta **P214** encima de cualquier carta del Sector **6**.

ENTRADA 392

Diario privado - Extracto de los archivos de la Sección de Ciencia

Los ignorantes de las otras Secciones pensaban que estas semillas grandes de aspecto orgánico eran huevos y tenían miedo de manipularlas. Solo se calmaron cuando las pruebas preliminares revelaron el origen vegetal de las muestras.

Sin embargo, para ser sincera, no estoy segura de que sea una planta: todo lo que hemos encontrado aquí es muy diferente de lo que conocemos. No hay ADN que secuenciar: es un tipo diferente de molécula orgánica la que almacena la información genética de este organismo.

Al menos ahora sabemos que no todas las formas de vida en esta parte de nuestra galaxia las diseñaron los Constructores.

ENTRADA 393

[Equipo de exploración]: [Estática] aún a más profundidad...

[Comunicaciones]: No te oigo bien.

[Equipo de exploración]: ¿Cómo? [Estática] atrás...

[Comunicaciones]: ¡Sigo sin oírte! ¿Estás bien?

[Equipo de exploración]: ...

[Comunicaciones]: ¿Estás ahí? Maldita sea...

[Equipo de exploración]: ¿Nos oís ahora?

[Comunicaciones]: ¡Por fin! ¡Sí!

[Equipo de exploración]: El sistema de cuevas es vasto y profundo. Solo hemos revisado la primera sección.

Obtén 1 . Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P142**.

ENTRADA 394

[Comunicaciones]: Es hipnótico...

[Equipo de exploración]: ¡Ah! Me habéis asustado, *Vanguard*. Siempre me olvido de que veis lo mismo que nosotros.

[Comunicaciones]: Lo siento, estaba pensando en voz alta. Me encantan estos monolitos. Son diferentes, pero familiares. Me recuerdan a la piedra Rosetta.

[Equipo de exploración]: Por favor, silencio. Debemos escanear esta cosa y conseguir muestras. Es un proceso muy delicado.

[Comunicaciones]: ...

Descarta el Objetivo secundario **O17** (*Hacia las profundidades*) de la Sección «Puente» del Registro de la nave (o el sobre «A la espera...» si sigue ahí).

Descarta la carta **P202** (*Monolito enterrado*) del Sector **2**.

Luego, pon la carta **P203** encima de cualquier carta del Sector **2**.

Marca la casilla **A** al inicio de la **Entrada 260** sin resolver esta Entrada.

Luego, lee la **Entrada 55**.

ENTRADA 395

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: El último lote está cargado. Estamos listos.

[Agente 2]: Esperad... Volveré a comprobar el perímetro.

[Agente 1]: De acuerdo, pero date prisa. Más nos vale habernos ido antes de la próxima anomalía.

[Agente 3]: ¿Vas a mirar los árboles de nuevo?

[Agente 2]: Me has pillado. Es que echo de menos la Tierra.

[Agente 1]: Tenéis todos tres minutos para sentir esa llovizna en la piel. Después nos vamos. Y ni se os ocurra quitarnos las máscaras.

- Descarta el Descubrimiento único **34** si lo tienes.
- Lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 396

Elige cualquier número de Tripulantes disponibles de tu Sección (u otras Secciones, si sus jugadores están de acuerdo); se unirán a la misión para luchar contra los Expugnadores. ¡Estos Tripulantes podrían morir en el proceso! Luego, lee la **Entrada 382**.

ENTRADA 397

Comprueba la casilla de más arriba de la **Entrada 259**. Si no está marcada, lee la **Entrada 428**. Si lo está, lee la **Entrada 433**.

ENTRADA 398

Cuento de las colas inquietas; leído para niños por el teniente Granger

Una decena de divanes montan una algarabía a orillas del lago, protegiendo sus ojos de ocasionales destellos de luz. Lanzan palos y piedras a una extraña criatura cristalina que da vueltas y zumba como una mosca: ¡un temible esquirladrón! Intentan ahuyentar al monstruo para ayudar a uno de los suyos, que se está ahogando. Por desgracia, no funciona. Lo único que consiguen es bailar una danza sincronizada de furiosas colas inquietas. Su oscilar se vuelve más lento cuando se dan cuenta de que seguramente fracasarán y su amigo perecerá.

Entonces, un pequeño pero valiente grupo de guerreros de otro sistema planetario aparece para ayudarles, luciendo la «V», el símbolo de la *Vanguard*, en sus trajes, y hacen huir al monstruo cristalino. Y mientras sale volando, ellos se lanzan al lago para ayudar al pobre diván empapado. Los héroes se merecen un respiro, pero no pueden descansar aún. Tienen un mundo que salvar.

Obtén 1 .

Pon la Misión **M92** junto a la Misión **M90**. Pon la carta de Amenaza del *Esquirladrón centelleante* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta. Pon la figura del *Esquirladrón centelleante* en el Sector **2**. Sustituye el PDI del Sector **1** por la carta **P215** y el PDI del Sector **5** por la carta **P216**. Descarta la carta **P214** (*Comoción*) del Sector **6**.

A continuación, ve a la **Entrada 368** y marca la casilla junto a la letra **A** sin leer la Entrada en sí.

ENTRADA 399

- Ve a la página **3** del libro de Mapas de sistemas (*TOI-2*).
- Usa el marcapáginas de Sistema actual del libro de Mapas de sistemas para marcar la página del sistema *TOI-2* (**3**).
- Continúa con la Gestión de la nave.

ENTRADA 400

Si esta casilla ya está marcada, lee la **Entrada 399**. En caso contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-211

Mientras nos dirigíamos a toda velocidad hacia el sistema más cercano marcado en el mapa estelar de los Constructores, la *Vanguard* lanzó una sonda con motor hiperluz de vuelta a la Tierra para transmitir todo el conocimiento que habíamos reunido hasta el momento. Sin embargo, podrían pasar años antes de que llegue a nuestro mundo natal, y la misión podría concluir mucho tiempo antes de que recibamos alguna respuesta.

Ahora estamos realmente solos, precipitándonos hacia lo desconocido: el objeto construido por el hombre más lejano en la galaxia. Solo podemos contar con nosotros mismos. He ordenado a los jefes de sección que preparen a sus equipos para cualquier cosa. Casi perdemos un equipo de exploración

entero. No quiero que repitamos los mismos errores. Al fin y al cabo, ¿quién sabe lo que nos espera en nuestro nuevo destino?


¡Enhorabuena! ¡Has completado tu primer viaje espacial!

- Ve a la página **3** del libro de Mapas de sistemas (*TOI-2*).
- Usa el marcapáginas de Sistema actual del libro de Mapas de sistemas para marcar la página del sistema *TOI-2* (**3**).
- Lee la **Entrada 300**.

ENTRADA 401

Diario de investigación de Muspelheim

Hemos bombeado plomo líquido en las cavidades del casco del pecio. Sigue filtrándose a través de muchas fracturas, pero sigue funcionando como protección eficaz contra la radiación.

- Si la Condición global actual es *Erupción solar*, pon la carta de Condición global **G17** encima de la carta actual.
- De lo contrario, repón 1 .

ENTRADA 402

[Equipo de asalto Alfa, agente 1]: Estamos llegando al pasillo principal. ¡Veo mucho fuego y humo!

Gritos de horror

[Jefe de Sección]: Varios misiles han impactado en el casco, cerca del morro de la nave. Los sistemas automatizados están trabajando a pleno rendimiento para contener los daños.

[Equipo de asalto Alfa, agente 1]: ¡Aquí se ha desatado el pánico total! La tripulación está corriendo como pollos sin cabeza. No veo a ningún oficial al cargo.

[Equipo de asalto Alfa, agente 2]: ¿Deberíamos intervenir? Esta es la ruta principal hacia el puente, sería recomendable organizar un perímetro defensivo.

[Jefe de Sección]: Vosotros decidís, Equipo Alfa. Recordad: vuestra directiva principal es rechazar los ataques del enemigo. Si intentáis abarcar demasiado, podrías quedaros sin tiempo.

En esta misión a menudo tropezarás con situaciones críticas en la *ISS Vanguard*. Se te dará la opción de resolver la crisis sin ayuda, asignar a algunos de tus Tripulantes disponibles para hacerlo, o ignorar la crisis y pedir a la tripulación del puente que se encargue.

Cada tarea que aceptes realizar sin ayuda generará una nueva carta de PDI que representará la situación en algún lugar del tablero. Si no la atiendes, empeorará. Abarcar demasiado podría hacerte fracasar en tu objetivo principal, con graves consecuencias para la campaña.

- Cada vez que asignes a un Tripulante para resolver una crisis, existe la posibilidad de que muera. Dependiendo de la situación, los Escalafones de los Tripulantes, su Sección o incluso las Capacidades de conversión de las cartas de Tripulante determinarán si todos los Tripulantes asignados viven o mueren como grupo. En general, cuantos más Tripulantes (y más experimentados) se asignen a una tarea, más seguros estarán.
- Cada vez que decidas ignorar una crisis, *Vanguard* recibirá una penalización considerable.
- Ahora, es el momento de que tomes tu primera decisión. Lee la **Entrada 409**.

ENTRADA 403

«La *ISS Vanguard* estaba de nuevo en nuestras manos, los jefes de sección estaban libres, pero la lucha no había terminado todavía. Mientras estábamos ocupados luchando con la comandante Dahl, la situación en el sistema se había deteriorado rápidamente. Solo en ese momento, cuando teníamos el control total de la nave, pudimos ver lo mal que iban las cosas.

A estas alturas, las demás razas del Ojo ya sabían que nuestra nave de descenso había logrado escapar de la atracción del Objeto Thorne-Zytkov y regresar a la *Vanguard*. Algunas incluso habían detectado que nos habíamos llevado tecnología de los Constructores. Y aunque no lo hubieran hecho, los mensajes automáticos que el Ojo emitía constantemente a todas las naves, pidiéndoles que «entrasen y reclamasen», habían cesado. Era evidente que los humanos habían resuelto el enigma de los Constructores y todos querían una parte del botín.

Los líderes de algunas naves alienígenas nos explicaron con pelos y señales por qué debíamos compartir la tecnología de los Constructores. Otros solo ofrecieron burdas amenazas. En el puente de la *Vanguard*, rodeados de innumerables pantallas

parpadeantes y mensajes, tuvimos que tomar una difícil decisión que cambiaría el destino de toda la galaxia...»

Abre el Registro de la nave por la página **41** (hoja de bolsillos de *Instalaciones adicionales*). Por cada carta de Planeta con la palabra clave «Alianza», «Colonia», «Embajada», «Conquistado», «Base militar» o «IncurSIONES de suministros», añade 1 **marcador** a la reserva de victoria. Lee la **Entrada 465**.

ENTRADA 405

Grabación de seguridad, Hangar 3

–Adaptadlos a nuestras naves de descenso. ¡Son perfectos!
–Imposible. No somos capaces de entender esta tecnología.
–¿Me estás diciendo que tenemos la solución perfecta para nuestros problemas de aterrizaje, pero no podemos usarla?
–No he dicho eso. Digo que no podemos "adaptarlos". No hay manera de desmontar o copiar este objeto sin romperlo. En vez de eso, lo que hemos hecho es acoplárselos al casco tal cual, y después los hemos conectado con los controles de la nave de descenso. ¿Quieres probarlos?

Si la casilla de abajo no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Mueve la carta **A17** (*Impulsores adaptables*) de «Modificaciones» (bandeja de cartas B) al sobre «A la espera...».

Luego puedes asignar a 3 Tripulantes de Escalafón 2 para obtener 1 .

ENTRADA 406

Informe del Departamento de Xenología TA-52

Durante su estancia en la ciudad, nuestro equipo de exploración inspeccionó varias estructuras semejantes a casas. Sus mediciones y observaciones desembocaron en algunas conclusiones preliminares:

- Las casas Idemianan eran todas idénticas por fuera, lo que sugiere una sociedad en la que la igualdad está muy arraigada.
- Sin embargo, en el interior, la distribución de las habitaciones era muy diferente. Las casas también contenían una gran variedad de recuerdos y muestras de muchos otros planetas. Creemos que la mayoría de los Idemianan viajan a otros mundos al menos una vez en la vida, y los recuerdos de estos mundos son una parte importante de su identidad.
- La datación del polvo y los residuos en el interior de algunas de las casas demostró que solo habían tenido un ocupante y que no habían sido visitadas en años. Esto no solo arrojó algo de luz sobre la estructura familiar de los Idemianan, sino que también nos demostró que pasan la mayor parte de su tiempo fuera de estas «ciudades» y solo regresan en ocasiones especiales. El hecho de que el contenido permaneciera inalterado aunque las casas no estuvieran cerradas era igual de revelador.
- Muchas de las casas contenían herramientas y estaciones de trabajo extremadamente especializadas, que fabricaban componentes de naves espaciales y piezas de ordenadores. Algunas contaban con pequeñas líneas de producción, en las que los componentes fabricados en otros lugares se conectaban luego a secciones más grandes. Aunque parezca increíble, los Idemianan se las arreglaban para fabricar toda su tecnología en una red totalmente descentralizada de artesanos y especialistas altamente capacitados.

Sustituye el PDI de tu Sector por la carta **P279**.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

Marca la casilla **E** en la **Entrada 905** y lee su texto.

ENTRADA 407

Muchos de los que ayudamos a volver al puente no tenían salvación. Sin embargo algunos, después de atender a sus heridas, insistieron en tomar las armas y volver a la refriega en las cubiertas llenas de humo.

Obtén 1 .

Sustituye la carta **P237** (*Masacre*) de tu Sector por la carta **P002**.

ENTRADA 408

Grabación de seguridad del comedor de la ISS Vanguard

[Voz 1]: Ah, estas criaturas son encantadoras. Todas se parecen a mí después de unas cuantas pintas.

[Voz 2]: O justo después de despertarte.

[Voz 1]: ¡Ay, calla! De todos modos, me alegro de que nos dejen ver esta misión en tiempo real.

[Voz 2]: ¡Esperad! ¡Está pasando algo! ¡¿Cómo pueden moverse tan rápido?!


[Voz 1]: ¿Ves? ¡Son mis animales espirituales!

[Voz 2]: Parece alguna especie de espeluznante ritual azteca.

[Voz 1]: Sus colas se balancean como las de los bichos aquellos, los marsupilamis.

[Voz 2]: Bueno, no olvidemos que lo que estamos viendo es vida extraterrestre.

[Voz 2]: Pero compartimos algo de ADN. No son realmente «alienígenas». Son más bien nuestros primos raros y babosos.

Obtén 1 . Descarta la carta de Misión (**M91**).

ENTRADA 409

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Contener el pánico y preparar las defensas sin ayuda:** ¡Esto dificultará completar tu misión principal a tiempo! Pon la carta **P231** en tu Sector si no está allí ya.
- » **Ordenar a la tripulación que contenga el pánico y prepare las defensas** (requiere al menos una carta de Tripulantes disponibles): Elige cualquier número de Tripulantes disponibles de tu Sección (y de otras Secciones, si sus jugadores están de acuerdo). ¡Estos Tripulantes podrían morir cumpliendo tus órdenes! Lee la **Entrada 474**.
- » **Ignorar el pánico y dejar que otros se encarguen de la situación:** Baja la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**), a menos que ya sea Muy baja. Añade 2 marcadores al espacio de Ventaja del enemigo. Luego, lee la **Entrada 461**.

ENTRADA 410

Transcripción de chat

[Anónimo]: Fuego, oscuridad... No puedo dormir.

[Rubi]: ¿Quién eres?

[Anónimo]: Todavía recuerdo la oscuridad. Cosas que se arrastraban.

[Rubi]: ¿¿??

[Anónimo]: Heridos, salimos corriendo. Agotados, escapamos.

[Anónimo]: El aire... mohoso. Músculos... ardiendo.

Rubi ha bloqueado a Anónimo.

Pon la ficha de Misión Fallida en el tablero de Nave de descenso y descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso. Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 411

Si la Misión **M130** está revelada, lee la **Entrada 380**. De lo contrario, sigue leyendo:

Audio de la caja negra

[IA de la nave de descenso]: Mensaje automático: Los sistemas y la inteligencia artificial de la nave de descenso se están reiniciando.

[Piloto]: ¡Malditas erupciones solares!

[Navegadora]: Puedes pilotar esta cosa manualmente, ¿sabes?

[Piloto]: Lo sé, sí. Pero es demasiado peligroso. Aprovechemos este tiempo para sacar el máximo partido del pecio.

ENTRADA 412



Archivo del primer contacto, informe del equipo de exploración, extracto 14B




Entonces tropezamos con un callejón sin salida, con casas idénticas rectangulares a ambos lados tentándonos con sus portales abiertos que daban paso a frescas sombras...

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Entrar en una de las casas:** Lee la **Entrada 406**.
- » **Volver sobre tus pasos:** Sigue con la partida.

ENTRADA 413

- Pon la carta **P237** (Masacre) en tu Sector, a menos que ya esté allí.
- Si la suma de los **Escalafones** de los Tripulantes elegidos es **2 o más**, avanza 1 casilla el medidor verde de la carta **P237**. Si es **4 o más**, en vez de eso avanza 2 casillas el medidor.
- Por cada Tripulante elegido de la Sección de **Reconocimiento** o **Ciencia**, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P237**.
- Por cada Tripulante elegido que tenga una Capacidad de conversión  o  en su carta, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P237**.

Si el marcador del medidor verde ha llegado al Resultado, tira 3 dados de Lesión por cada Tripulante elegido. Si sacas 1  y 1  O BIEN 2  el tripulante muere: ponlo en el espacio de «Bajas» junto al tablero. Una vez terminadas todas las tiradas, pon a los Tripulantes supervivientes en «Tripulantes descansando» (bandeja de cartas B). Luego, lee la **Entrada 407**.

Si el marcador del medidor verde no ha llegado al Resultado, tus Tripulantes elegidos no han alcanzado su objetivo y mueren, ponlos en el espacio de «Bajas» junto al tablero. ¡Habrá que enviar otro equipo para terminar el trabajo! Lee la **Entrada 452**.

ENTRADA 415

Informe del equipo de exploración 1/H

Por suerte, los gruesos paneles blindados eran fáciles de desmontar. Con la maquinaria de la torreta al descubierto, era aún más evidente que se trataba de tecnología mucho más tosca y diferente a la del resto de la esfera. Esto, unido al hecho de que la torreta se había clavado con fuerza en la esfera con unas largas garras, nos llevó a concluir que la torreta la dejó otra raza que descubrió esta esfera hace mucho tiempo.

Quienquiera que lo hiciera, está claro que quería evitar que otras especies estudiaran este lugar.

Menos mal que deshabilitamos el cañón antes de que el equipo de rescate o la propia Vanguard estuvieran a su alcance.

Lee la **Entrada 425**.

ENTRADA 416



Informe del equipo de exploración 61/C

Los agujeros vomitan llamas y gases de escape que convierten este lugar en un horno. ¡No podemos acercarnos más! Sin embargo, parece que los ácaros de los montículos odian el calor aún más que nosotros. No se atreven a acercarse, por lo que es el único lugar seguro (aunque incómodo) para descansar.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P075**.











ENTRADA 417

[Comunicaciones]: Estoy enviando las coordenadas de la zona donde los niveles de oxígeno descendieron debido a los recientes incendios. Preparaos para turbulencias extremas y baja visibilidad. Buena suerte, equipo de exploración.

Si tu nave de descenso tiene al menos 5  y 5 , lee la **Entrada 419**. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador del medidor de Aterrizaje no está en la casilla «Aterrizaje exitoso», vuelve al paso 2; si está ahí, has aterrizado con éxito: lee la **Entrada 419**.

MICROMETEORITOS



	¡Incendio repentino!	Elige una opción: » Extinguir Cada Tripulante sufre una Lesión de <i>Quemadura</i> . » Aislar el compartimento de carga Pierde 5-  Suministros.
	Turbulencia	Elige una opción: » Estabilizar Devuelve 2 cartas de Equipo al azar a la «Armería». » Ignorar Cada Tripulante debe 5-   .
	Humo denso	Maniobrar por el humo Cada Tripulante debe 5-   .
	Trayectoria óptima	Seguir la trayectoria Si  es 4 o más , avanza 1 vez el marcador del medidor de Aterrizaje.

ENTRADA 418

Memorias anónimas

Escribo esto como advertencia; no quiero pensar en este lugar más de lo imprescindible. Los túneles se retuercen sin cesar y, con ellos, mi mente. La luz de mi linterna era devorada por la oscuridad acechante y algo invisible me siguió todo el tiempo. Algo me susurró al oído. No te adentres en las profundidades del planeta musgoso: albergan horrores más allá de nuestra percepción.

Resuelve la casilla no marcada que esté más arriba y márcala. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

- Obtén 1  y 1 Indicio de *Mineral*.
- Obtén 1 Indicio de *Mineral*.
- Pierde 1 Suministro. Obtén 1  y 1 Indicio de *Tecnología alienígena*.
- Obtén 2 Indicios de *Mineral*.

ENTRADA 419

Abre la Planetopedia por las páginas **6 y 7** (*Fósforo*).

Tira el D10. Si has sacado:

- **0-4:** Busca la carta de Misión **M40**, revélala y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta. Lee la **Entrada 115**.
- **5-9:** Busca la carta de Misión **M42**, revélala y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta. Lee la **Entrada 53**.

ENTRADA 420

Informe del equipo de exploración 1/H

Afortunadamente, la base de la torreta no estaba tan blindada como su parte superior. Nuestras detonaciones pequeñas y controladas dieron buena cuenta del arma. Con la maquinaria de la torreta al descubierto, era aún más evidente que se trataba de tecnología mucho más tosca y diferente a la del resto de la esfera. Esto, unido al hecho de que la torreta se había clavado con fuerza en la esfera con unas largas garras, nos llevó a concluir que la torreta la dejó otra raza que descubrió esta esfera hace mucho tiempo.

Quienquiera que lo hiciera, está claro que quería evitar que otras especies estudiaran este lugar.

Menos mal que desactivamos el cañón antes de que el equipo de rescate o la propia Vanguard estuvieran a su alcance.

Lee la **Entrada 425**.

ENTRADA 421

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-215

Seré sincero: esa antigua máquina de guerra, enterrada en las profundidades de la superficie del planeta, nos pilló por sorpresa. A partir de ahora, debemos esperar más sorpresas como esta. La tecnología era inequívocamente idéntica a la de los emplazamientos defensivos construidos alrededor del Ojo del vacío. Fuera cual fuera el plan de los Constructores, esta raza más joven está haciendo todo lo posible para que nadie pueda seguirlo. ¿Quién sabe lo

poderosos que son y cuántos sistemas controlan? Que haya una especie tan belicosa en nuestra parte de la galaxia llena de inquietud, al igual que el hecho de que cada pieza de su tecnología que hemos encontrado hasta ahora parecía tener milenios de antigüedad. Si podían construir cosas así hace siglos, ¿quién sabe lo poderosos que serán ahora?

El nombre en clave que les ha dado nuestro equipo científico es «Expugnadores». Un nombre muy apropiado, teniendo en cuenta que parecen estar empeñados en reclamar todos los mundos para su imperio. Esperemos que no hayan conquistado ya la mitad de la galaxia...

¡Enhorabuena! ¡Has completado esta Exploración planetaria!

Si estás en *Tormenterna*, abre el Registro de la nave por la página 25 (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

De lo contrario, lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 423

Abre el libro de Mapas de sistemas por la página 7 (*lota Pegasi*).

ENTRADA 424

Las luces de la antigua maquinaria conectada a los paneles parpadean y, casi de inmediato, comienzan a atenuarse. El acoplamiento de energía que acabas de instalar empieza a echar humo, ¡no aguantará mucho!

Si estás jugando el Tutorial, sigue leyendo. De lo contrario, lee la **Entrada 450**.

Marca esta casilla. Si esta casilla ya estaba marcada, lee la **Entrada 450**. De lo contrario, sigue leyendo:

Tutorial

Coge la primera carta del mazo de Tutorial **A** (carta de Condición global **G01**) y ponla bocarriba en el espacio de Condiciones globales de la parte inferior derecha del tablero de Planeta.

Las cartas de Condición global como la **G01** contienen efectos que influyen en todo el tablero de Planeta. También indican qué efecto tiene el icono de Viajar, que cambia con cada nueva carta. Fíjate en que el efecto del icono de Viajar es ahora diferente al de la Condición anterior: a partir de ahora, Viajar requerirá una prueba de dados.

Esta carta contiene un medidor de Tiempo. Lee las reglas de «Medidores de Tiempo» del Capítulo II del reglamento. Después, sigue leyendo aquí.

El medidor de Tiempo de **G01** representa cuánto aguantará la corriente. Cuando la ficha de Tiempo llegue al final del medidor, la energía se irá de nuevo y se descartará la carta **G01**. En ese momento volverás a la Condición global original impresa en el tablero.

Pista: Siempre puedes volver al Sector 7 para volver a encender el suministro.

Pon la carta de PDI **P106** en el Sector 6. Ahora que la energía vuelve a circular por la estructura, una antigua terminal ha despertado.

Echa un vistazo a los efectos especiales de la Acción especial «Acceder a la consola». Avanzas en el medidor verde sacando los iconos indicados. Sin embargo, recuerda que los efectos especiales se resuelven de arriba a abajo. Por lo tanto, antes de resolver cualquier dado que tenga esos iconos, cada par de dados verde y azul que lances harán avanzar la pista roja, así que evita tirar dados verdes y azules juntos.

ENTRADA 425

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Vanguard? ¡Al habla el equipo de exploración! Nos hemos reagrupado y hemos deshabilitado el cañón que derribó nuestra nave de descenso. No hay víctimas. ¿Tiempo estimado para el rescate?

[Piloto de Reconocimiento, Búsqueda y Salvamento, sargento Márquez]: Ya estamos de camino, equipo de exploración. Tiempo estimado, 36 horas. Aguantad.

[Comunicaciones, sargento Nahy]: ¿Tenéis suficientes provisiones para aguantar tanto tiempo, equipo de exploración?

[Equipo de exploración, agente 1]: Sí, por suerte para nosotros, la mayoría del cargamento de la nave de descenso sobrevivió. Vamos a ir justos de oxígeno, pero deberíamos resistir sin problemas.

[Comunicaciones, sargento Nahy]: Excelente. Continúa entonces con la misión.

[Equipo de exploración, agente 2]: Repetid, Vanguard. ¿Me ha parecido oír que queréis que sigamos explorando este lugar?

[Comunicaciones, sargento Nahy]: Por supuesto. No tenéis otra cosa que hacer por ahora y necesitamos que estudiéis

bien la estructura antes de que la Vanguard se acerque demasiado. Los escaneos que habéis enviado nos indican que hay una especie de sala dentro de la esfera, cerca de vuestra ubicación, repleta de lo que parece tecnología alienígena. Echad un vistazo y pensad en qué hacer con ella.

[Equipo de exploración, agente 1]: Entendido, Vanguard. Continuamos con la misión.

Si no estás jugando al Tutorial, lee la **Entrada 492**. Si estás jugando el Tutorial, sigue leyendo:


Tutorial

Coge la primera carta del mazo de Tutorial **A** (carta de Misión **M03**). Sustituye tu actual carta de Misión por la carta **M03** y lee su texto.

ENTRADA 426

Protesta anónima

Sé que a veces es imposible estudiar la vida extraterrestre fuera de nuestros laboratorios, ¡pero los especímenes de Primo son casi seres inteligentes! ¡No puedo cruzarme de brazos mientras arrancáis a esas criaturas de su pacífico entorno y las enjauláis en el hangar de carga de la Vanguard! ¿Os acordáis de todas esas películas antiguas sobre ovnis en las que abducen vacas? ¡Eso estamos haciendo ahora mismo! Creo que deberíamos esforzarnos más en estudiar a los animales en su propio hábitat sin, ya sabéis, secuestrarlos.


Obtén 1 . Descarta la carta de Misión (**M91**).

ENTRADA 427

Informe de incidente 57

Es entonces cuando escuchamos el horripilante ruido de succión, como si alguien se estuviera ahogando con un cubo de gelatina. Doblamos la esquina y encontramos a tres ingenieros de la cubierta de vuelo armados con tubos y llaves inglesas y rodeando a un solitario Expugnador. Lograron ponerlo de rodillas y abrir a golpes su casco bulboso. Pensé que por primera vez vería a uno de ellos de cerca. Sin embargo, por dentro no había más que otra máquina, sumergida en una especie de limo orgánico. Los fuertes golpes habían fracturado su cráneo metálico, derramando una maraña de fibras luminiscentes. Aunque la criatura era claramente sintética, sus ojos y sus gestos parecían indicar que estaba agonizando.

Elige una opción:

- » **Dejar que la tripulación se divierta con la criatura:** Sigue con la partida.
- » **Echarlos y dejar que la criatura muera en paz:** , marca la casilla **B** en la **Entrada 935** y sigue con la partida.

ENTRADA 428

[Anfitrión Idemiano]: ...

[IA de la Vanguard]: Bien. Ahora lo entiendes. Ahora ya sabes lo que tenemos que observar. Os parecíais demasiado a nuestro pasado. Servís a seres intangibles. Inventáis figuras imaginarias y luego sacrificáis cosas reales en sus altares. Tomáis decisiones irreflexivas basadas en modelos simples contruidos en vuestros perezosos cerebros. Muchos de nosotros dijimos que erais demasiado peligrosos, pero la mayoría reconoce vuestro potencial después de haber presenciado vuestras acciones. La Cábala ha decidido. Haced hueco.

[Equipo de exploración]: Espera, ¿quieres venir con nosotros? ¿A la Vanguard?

[Anfitrión Idemiano]: ...

[IA de la Vanguard]: He hablado con humanos más que ningún otro Idemiano vivo, así que la Cábala me ha dado un nuevo oficio. Ahora soy La que habla con los humanos. Llévame a vuestra Cábala. Hablaremos. Intercambiaremos nuestros recursos y artesanía por vuestras tecnologías y conocimientos. Si tenéis algo más que hacer aquí, hacedlo rápido. Esperaré en vuestra nave.

Marca la casilla **A** en la **Entrada 910**.

Descarta la Misión opcional **M123** (*Comprensión*). También puedes descartar cualquier otra carta de Misión que siga revelada, a menos que desees terminarla.

Pista: ¡Has conseguido la ayuda de los Idemianos! Sin embargo, puedes quedarte en el planeta para completar cualquier otro objetivo o buscar su monolito de los Constructores si aún no lo has encontrado.

ENTRADA 429

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 273**.

No ocurre nada.

ENTRADA 430

Marca esta casilla. Si esta casilla ya estaba marcada, lee la **Entrada 423**. De lo contrario, sigue leyendo:

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-485

Hace diez minutos, la *Vanguard* comenzó a desacelerar hasta la velocidad de crucero sublumínica, a unos 0,2 años luz del sistema WT-7. Como de costumbre, el puente se inundó al instante de datos. Toda la información que no había podido llegar a nuestra nave mientras cabalgaba la ola de Alcubierre nos alcanzó al instante. Además, todos nuestros sistemas empezaron a enviar informes automáticos.

El puente debería bullir como un avispero ahora, con todo el mundo ocupado en sus puestos. Sin embargo, esta vez estaba quedo como una tumba.

Enseguida la vimos, una estrella cristalina centelleante orbitando alrededor del sol de WT-7, justo donde debería haber un planeta; un campo de escombros que era lo único que quedaba del mundo moribundo en el que había estallado el cristal.

La gravedad de este descubrimiento no pasó desapercibida para la tripulación del puente. Cuando visitamos Pelúcido, habíamos considerado el cristal un extraño accidente, probablemente causado por la civilización que vivía allí. Ahora sabíamos que no era un incidente aislado.

Alguien estaba destruyendo a propósito mundos de la lista de los Constructores, una lista que incluía el planeta Tierra.

Lee la **Entrada 423**.

ENTRADA 431

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 434**.

Lee la **Entrada 437**.

Lee la **Entrada 439**.

ENTRADA 432



Informe de observación

Los restos espaciales que flotan cerca de la anomalía se comportan de manera inesperada. En lugar de dispersarse aleatoriamente, forman complejas estructuras geométricas. Además, nuestras sondas detectan una alteración en la segunda ley de la termodinámica.

Recomiendo enviar una nave de exploración no tripulada con equipo de laboratorio para estudiar este fenómeno, aunque nos cueste tiempo y recursos.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Mueve la carta **E72** (*Campo de inversión de entropía*) de «Equipo no disponible» a «Armería».

Luego, puedes gastar 2  para obtener 1 .

ENTRADA 433

Comprueba el número de casillas marcadas en la **Entrada 905**.

Si hay **4 o más**, lee la **Entrada 428**. De lo contrario, sigue leyendo:

[Anfitrión Idemiano]: ...

[IA de la Vanguard]: Habéis aprendido mucho. Pero también hicisteis cosas que nos preocuparon y entristecieron. Todavía tenemos que aprender más los unos sobre los otros.

Signe con la partida.

ENTRADA 434

Revisión de inventario, LCS-17 D

Flora fosilizada con una forma que recuerda a un tocón de árbol en miniatura. Tiene marcas de dientes (semejantes a la dentición humana) por toda la superficie.

Obtén 1  y 2 Indicios de *Flora insólita*.

ENTRADA 435

[Equipo de exploración]: Al fin ha... ¿muerto?

[Comunicaciones]: Me alegra saberlo. Esperemos que no vuelva a aparecer otra anomalía como esta.

[Equipo de exploración]: Nosotros también, creednos.

[Comunicaciones]: ¿Algo más de lo que informar?

[Equipo de exploración]: No.

[Comunicaciones]: Entonces...



[Equipo de exploración]: ¡Esperad! Acaban de aparecer unos divanes y... parece que quieren enseñarnos algo.

Descarta el *Esquirladrón centelleante* y su carta de Amenaza.




Descarta la Misión **M92**. Sustituye el PDI del Sector **4** por la carta **P217**.

A continuación, ve a la **Entrada 368** y marca la casilla junto a la letra **B** sin leer la Entrada en sí.

ENTRADA 436

- Pon la carta **P238** (*Cámaras criogénicas*) en tu Sector, a menos que ya esté allí.
- Si la suma de los **Escalafones** de los Tripulantes elegidos es **2 o más**, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P238**.
- Por cada Tripulante elegido de la Sección de **Seguridad** o **Reconocimiento**, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P238**.
- Por cada Tripulante elegido que tenga una Capacidad de conversión  o  en su carta, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P238**.

Si el marcador del medidor verde ha llegado al Resultado: tira 3 dados

de Lesión por cada Tripulante elegido. Si sacas 1  y 1  O BIEN 2 , el tripulante muere: ponlo en el espacio de «Bajas» junto al tablero. Una vez terminadas todas las tiradas, pon a los Tripulantes supervivientes en «Tripulantes descansando» (bandeja de cartas B). Luego, lee la **Entrada 502**.

Si el marcador del medidor verde no ha llegado al Resultado:

los Tripulantes elegidos no han alcanzado su objetivo y mueren; ponlos en el espacio de «Bajas» junto al tablero. ¡Habrás que enviar otro equipo para terminar el trabajo! Lee la **Entrada 371**.

ENTRADA 437

Revisión de inventario, LCS-17 D

Flora frágil similar a las algas marinas, fluorescente en el espectro visible y en el ultravioleta. Está cubierta por una costra de sulfuros. Se pueden encontrar trazas de ácido fórmico en los bordes de las zonas quemadas.

Obtén 2 Indicios de *Flora insólita*.

ENTRADA 438

[Equipo de exploración]: Está muerto.


[Comunicaciones]: ¡Excelente noticia!

[Equipo de exploración]: Aunque no estamos seguros de que sea la misma criatura que nos atacó. Puede que haya más.

Pon el *Superdepredador* por el lado de *Reunión de depredadores*.

Descarta la figura del *Superdepredador* del tablero.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 Descubrimiento de *Espécimen vivo* y 1 .

Luego, obtén 1 Suministro.

ENTRADA 439

Revisión de inventario, LCS-17 D

Un bloque de hielo con restos de fitoplancton en su interior.

Anotación:

La mayoría de los descubrimientos recientes son cosas así; en aquel sitio ya no quedaba nada de interés. Ya no esperamos nada tan emocionante como aquel «tocón».

Obtén 1 Indicio de *Flora insólita*. Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P192**.

ENTRADA 440

Si hay una Amenaza *Coloso Expugnador* en el tablero de Planeta, o si la casilla de la **Entrada 970** está marcada, lee la **Entrada 445**.

De lo contrario, lee la **Entrada 444**.

ENTRADA 441

Diario personal

El túnel era largo, pero tenía varias bolsas de aire donde los divanes que buceaban por él podían recuperar el aliento. Cuando finalmente salí del agua, no pude evitar encogerme de pánico. Cientos de divanes, con sus colas en alto y oscilando, rodeaban un alto monumento, un monolito. Sin embargo, este era diferente de los otros que he visto, más erosionado, soltando chispas y zumbidos... peligroso.

Uno de los divanes, con el pelaje de color ocre, se acercó al monolito con una barra de acero en las garras. El metal hizo contacto con la superficie del monolito. Tuve un mal presentimiento, ya que había visto varios montones de metal fundido alrededor del monumento.

En ese momento, todos los divanes comenzaron una extraña danza: tarareaban una extraña nota chirriante y sus colas se movían cada vez más rápido. Entonces, el artefacto brilló: el aire cambió, deformando la luz y distorsionando la vista. Un potente arco eléctrico impactó en la barra y el diván ardió al instante, transformándose en un montón de cenizas humeantes. Sin embargo, no observé pánico en los asistentes; parecía un ritual de autosacrificio deliberado.

«Equipo de exploración, ¿qué está pasando?», dijo el cabo Coetz. «Hemos detectado una fuerte señal en la longitud de onda del Caballero negro. ¿Qué estáis haciendo?»

No respondí, ya que la escena me había dejado sin palabras. Mucho más tarde, supe que la señal que había enviado el monolito era probablemente una petición de mantenimiento, o al menos eso es lo que concluyó Ingeniería.

Obtén 1 . Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena*.

Descarta la Misión **M90**. Sustituye el PDI del Sector **7** por la carta **P218**.

A continuación, ve a la **Entrada 368** y marca la casilla junto a la letra **C** sin leer la Entrada en sí.

ENTRADA 442

[Equipo de exploración]: ¿Vanguard? Tengo novedades sobre el lago.

[Comunicaciones]: Te escucho.

[Equipo de exploración]: Dentro vive una gran variedad de especies, muchas de ellas casi tan evolucionadas como para salir del agua. Algunas tienen vejigas natatorias adaptadas para absorber oxígeno, otras aletas parcialmente adaptadas para caminar en tierra.

[Comunicaciones]: ¡Podríamos aprender un poco más sobre la evolución! ¿Sería posible compararlos con los dipnoos de la Tierra?

[Equipo de exploración]: Ni idea, no es mi especialidad.

[Comunicaciones]: Pasaré tus datos a nuestros investigadores. ¿Algo más?

[Equipo de exploración]: Necesitamos permiso para examinar el lecho del lago. Nuestros sensores han captado algo.

Obtén 2 Indicios de *Espécimen vivo*. Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P219**.

ENTRADA 443

Diario del equipo de exploración

La señal es débil, pero se vuelve más fuerte a medida que nos acercamos al arrecife, o como sea que debamos llamar a estos extraños corales. Apuntamos nuestros sensores direccionales hacia él y nos señalaron la ubicación aproximada del monolito (o de otra fuente con una señal similar). Ahora debemos llegar a él como sea. Espero que no arrasemos este lugar en el proceso...

Descarta la carta **P198** de este Sector. Luego, pon la carta **P202** encima de las demás cartas del Sector **2**.

Ve a la **Entrada 260** y marca la casilla junto a la letra **B** sin leer la Entrada en sí.

ENTRADA 444

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 510**.

Lee la **Entrada 19**.

ENTRADA 445

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 421**.

Lee la **Entrada 444**.

ENTRADA 446

Formulario de reclamación 74

Como se aprecia en el vídeo adjunto claramente fechado, el equipo de exploración actúa precipitadamente: hace caso omiso del hecho de que, si tenemos en cuenta que el ecosistema de este planeta es similar al de la Tierra, sabemos que los corales de agua fría son organismos raros y delicados. Al hacerlo, causan un daño importante. Podrían dedicar un poco más de tiempo a planificar un enfoque más cuidadoso y menos destructivo. Sugiero que se reprenda a este equipo de exploración por sus actos poco profesionales.

Pierde 1 . Lee la **Entrada 394**.

ENTRADA 447

Informe de incidente 75D

Para cuando llegamos a esa parte de la nave, la batalla ya había acabado. Nuestro equipo de seguridad había repelido a los invasores, pero a un alto coste. El suelo estaba sembrado de muertos y moribundos, sin que nadie se ocupara de ellos.

Sabíamos que no teníamos tiempo que perder, pero no podíamos dejarlos allí sin más...

Lee la **Entrada 452**.

ENTRADA 448


Si está revelada la Misión **M34**, la Evacuación es imposible, sigue con la partida (ignoras la cuarta carta de Lesión y su dado).

De lo contrario, pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso y descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso. Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 449

Diario de investigación de Muspelheim

Las bolsas de vacío en el casco están frenando el sobrecalentamiento del interior. La capa de aislamiento se degrada poco a poco debido a los graves daños del pecio.

- Si la Condición global actual es *Tormenta térmica*, pon la carta de Condición global **G17** encima de la carta actual.
- De lo contrario, repón 1 .

ENTRADA 450

Si la carta de Condición global **G01** está en el tablero de Planeta, reinicia su medidor de Tiempo.

Si la carta de Condición global **G01** no está en el tablero de Planeta, ponla en el espacio de Condición global indicado en el lateral del tablero de Planeta.

Si la carta **P106** (*Consola extraña*) está en el Sector **6**, no ocurre nada.

De lo contrario, pon la carta de PDI **P106** en el Sector **6**. Ahora que la energía vuelve a circular por la estructura, un antiguo terminal ha despertado.

ENTRADA 451

Extracto del libro *Ya no estamos solos: La historia del primer contacto*

Contemplamos el distrito principal de la ciudad. Entrecerrando los ojos bajo la luz del mayor de los dos soles, estudiamos las monótonas vistas: casas rectangulares idénticas y una cuadrícula de calles de idéntico aspecto hasta donde alcanzaba la vista. Sabíamos que una vez que nos adentrásemos en ellas, sería fácil perderse. El único punto distintivo en el centro de la ciudad parecía estar muy lejos: un gran espacio entre edificios idénticos, tal vez una plaza. Una vez que entrásemos en los callejones oscuros, sería casi invisible...

Pon la carta **P279** en este Sector.

ENTRADA 452

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Estabilizar y evacuar a los heridos:** ¡Esto dificultará completar tu misión principal a tiempo! Pon la carta **P237** en tu Sector si no está allí ya. Luego, sigue con la partida.
- » **Ordenar a la tripulación que establezca y evacue a los heridos:** Elige cualquier número de Tripulantes disponibles de tu Sección (y de otras Secciones, si sus jugadores están de acuerdo). ¡Estos Tripulantes podrían morir cumpliendo tus órdenes! Lee la **Entrada 413**.
- » **Ignorar a los heridos y dejar que otro se encargue:** Baja la Moral en la hoja de bolsillos del **Puente** (Registro de la nave, página 3). Si la moral ya era Muy baja, no ocurre nada. Sigue con la partida.

ENTRADA 453

Estudios xenoarquitectónicos

Esta breve grabación muestra una alta columnata, en la que cada pilar proyecta sombras oscuras sobre las paredes metálicas. Cada una de las columnas tiene una forma diferente y están colocadas con una asimetría inquietante para que las sombras dibujen formas geométricas que cambian cuando la fuente de luz se mueve. Guían los ojos hacia la intrincada maquinaria que ocupa la mayoría de las superficies planas...

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P294**.

ENTRADA 454

Busca las cartas de Misión **M120**, **M121** y **M122**, y revélalas para que todos los jugadores puedan ver y leer su texto. Luego, todos los jugadores se ponen de acuerdo para elegir cualquier opción que aún no esté marcada. Si los jugadores no se ponen de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

- Explorar por completo la estructura urbana aparentemente vacía** (*Santa cábala*): Lee la **Entrada 605**.
- Localizar la señal del monolito hundido** (*Una verdad más profunda*): Lee la **Entrada 619**.
- Recopilar descubrimientos y estudiar a los peregrinos que vagan por las áridas llanuras que rodean la ciudad** (*La cuna*): Lee la **Entrada 731**.

ENTRADA 455

Ruido del motor

Pitidos de alertas

[Equipo de exploración, agente 1]: Hemos alcanzado la velocidad de escape del OTZ. El campo nulo está funcionando a su máxima capacidad. La nave de descenso aguanta, pero a duras penas.

Ruido del motor

[Equipo de exploración, agente 2]: De acuerdo. La peor parte ha quedado atrás; es hora de que el viejo capitán escuche las buenas noticias.

[Equipo de exploración, agente 1]: Adelante. Hice algunas apuestas antes de que saliéramos y quiero que sepan que volveré para cobrarlas.

Ruido del motor

[Equipo de exploración, agente 2]: ¿Comunicaciones? Al habla el equipo de exploración. Lo logramos. ¡Hemos abierto el repositorio! Estamos trayendo cosas que no creeríais.

Interferencias

[Equipo de exploración, agente 1]: *Vanguard*, ¿nos oís? Qué raro... No hay respuesta.

[Equipo de exploración, agente 1]: Todavía estamos muy cerca del sol. ¿Quizá haya demasiadas interferencias?

[Equipo de exploración, agente 2]: Cuando llegamos, pudimos mantener el contacto hasta que cruzamos el borde de la fotosfera. No. Algo debe haber pasado.

[Equipo de exploración, agente 1]: Creo que tengo una idea de qué. Visualizando la pantalla del radar de largo alcance.

[Equipo de exploración, agente 2]: No... ¡No puede ser! ¡Es imposible!

Si la casilla **B** de la **Entrada 910** no está marcada, marca la casilla **D** de la **Entrada 930**.

Si la casilla **C** de la **Entrada 910** no está marcada, marca la casilla **C** de la **Entrada 930**.

- Devuelve a todos los Tripulantes a «Tripulantes descansando».
- Retira de la mesa todas las cartas, marcadores, figuras y fichas, ya no los necesitarás.
- Coge los dados de Sección de cada tablero de Tripulación y ponlos delante de los jugadores que controlen cada Sección. A continuación, retira todos los tableros de Tripulación de la mesa.
- Cada jugador añade todos los dados de Sección de su Compartimento de Sección a los dados que tiene en la mesa. Esta reserva de dados se utilizará a lo largo del final para realizar arriesgadas pruebas especiales.

Pon la Planetopedia cerrada bocabajo en el centro de la mesa de forma que el espacio «reserva de victoria» quede visible. A lo largo de este final, se te pedirá que añadas una serie de marcadores a esta reserva. Este número refleja el estado de la *Vanguard* y su tripulación, determinado tanto por las decisiones tomadas en la campaña como por las que tomes durante el final. Su número final afecta al resultado global de la campaña.

Ahora, cuenta el número de dados de Sección que tiene cada Sección y añade el siguiente número de marcadores a la reserva de victoria:

1-8 dados por Sección: **0 marcadores**

9-11 dados por Sección: **1 marcador**

12-13 dados por Sección: **2 marcadores**

14-15 dados por Sección: **4 marcadores**

Importante: En este punto, lo único que debe haber en la mesa es tu reserva de victoria y todos los dados de Sección que pertenezcan a todas las Secciones.

Ahora, comprueba si la casilla de la **Entrada 940** está marcada. Si lo está, lee la **Entrada 457**. Si no lo está, lee la **Entrada 459**.

ENTRADA 456

Pon la figura del *Rayo de reoriginación* en el Sector 8.

ENTRADA 457

«Cuando salimos del Objeto Thorne-Zytkov, descubrimos para nuestra sorpresa que la *Vanguard* ya no estaba sola. Muchas otras naves de diferentes razas flotaban en el sistema, incluido un crucero Aerugon con forma de polilla, decenas de naves de exploración Idemianas y fragatas Targianas. También había otras naves que ni siquiera pudimos identificar, ya que procedían de partes de la galaxia que no habíamos tenido la oportunidad de visitar. La propia *Vanguard* parecía mucho más vieja y gastada que cuando la dejamos; su costado de babor estaba marcado con las señales de alguna batalla reciente y una parte del anillo exterior estaba en reparación. No podíamos comprender cómo la situación podía haber cambiado tan drásticamente durante nuestra misión. Pronto nos recorrió un escalofrío al darnos cuenta de que solo había una explicación.

Había pasado más tiempo del que creíamos desde que descendimos al Objeto Thorne-Zytkov. Una dilatación del tiempo mucho mayor de lo que podríamos haber calculado basándonos en la gravedad del objeto.

Ese hecho por sí solo no habría sido tan malo en otras circunstancias. Sin embargo, durante nuestra primera misión en la cubierta exterior del Ojo del vacío, dañamos su capacidad de camuflaje. Pensamos que no sería un problema; los sistemas más cercanos tardarían años en detectar su presencia, y las otras razas tardarían después varios años más en llegar al Ojo. Pues sí, lo peor había ocurrido. Ahora estábamos viendo la prueba con nuestros propios ojos. Los años que la *Vanguard* pasó viajando por las estrellas, sumados al tiempo que habíamos estado en el OTZ, bastaron para que otras razas descubrieran el Ojo. Con su presencia, nuestra situación era ahora mucho más complicada...».

Lee la **Entrada 464**.

ENTRADA 458

Lee la **Entrada 533**.

ENTRADA 459

«Cuando salimos del Objeto Thorne-Zytkov, descubrimos para nuestra sorpresa que la *Vanguard* ya no estaba sola. Algunas naves de diferentes razas flotaban en el sistema, entre ellas un par de naves de exploración Idemianas y un crucero Aerugon con forma de polilla. La propia

Vanguard parecía mucho más vieja y gastada que cuando lo dejamos. No podíamos comprender cómo la situación podía haber cambiado tan drásticamente durante nuestra misión. Pronto nos recorrió un escalofrío al darnos cuenta de que solo había una explicación.

Había pasado más tiempo del que creíamos desde que descendimos al Objeto Thorne-Zytkov. Una dilatación del tiempo mucho mayor de lo que podríamos haber calculado basándonos en la gravedad del objeto. Esto permitió a todas las razas que conocían la existencia de la *Vanguard* y sus viajes descubrir el OTZ a pesar de su camuflaje, utilizando sus espías, diplomáticos o tecnología. Con su presencia en el sistema de los Constructores, nuestra situación era ahora mucho más complicada. Nos estremecimos al pensar lo mal que estarían las cosas si hubiéramos dañado el camuflaje del Ojo hace tanto tiempo, durante nuestra primera misión aquí...».

Añade 3 **marcadores** a la reserva de victoria.

Lee la **Entrada 464**.

ENTRADA 460

Estás a punto de comenzar la última Exploración planetaria de la campaña. Te recomendamos traer a tus mejores tripulantes para esta misión. Independientemente del número de jugadores, se te permitirá traer las cuatro Secciones a esta Exploración. ¿Deseas continuar?

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **No:** Vuelve al primer paso del Mapa estelar del Registro de la nave (página 5) y sigue con la Gestión de la nave.
- » **Sí:** Sigue los siguientes pasos:
 - Retira del juego las cartas de Situación reveladas.
 - Devuelve las fichas de Energía, Órdenes y Éxitos a la bolsa de fichas.
 - Devuelve el Escáner planetario a la caja.
 - Lee la **Entrada 580**.

ENTRADA 461

[Equipo de asalto Alfa]: Todas las rutas hacia el puente están ahora bloqueadas y custodiadas por voluntarios armados. No detendrá a los Expugnadores para siempre, pero al menos el puente es más seguro ahora.

[Jefe de Sección]: Buen trabajo, Equipo de asalto Alfa, ahora podremos...

*****Explosiones fuertes*****

Obtén 1 .

Sustituye la carta de tu Sector por la carta **P232**. Lee la **Entrada 506**.

ENTRADA 462

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: ¡Para! ¿Qué crees que estás haciendo?

[Agente 2]: ¿Eh? Solamente el procedimiento estándar cuando se trata de los monolitos...

[Agente 1]: ¡¿Se te ha olvidado lo que le pasó al diván incinerado?!

[Agente 2]: ¡Mierda! Estaba tan concentrado en el procedimiento...

[Agente 1]: Lo escanaremos a distancia y usaremos drones para interactuar con él físicamente.

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 55**.

Obtén 2 Indicios de **Tecnología alienígena**.

ENTRADA 463

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 485**.

Lee la **Entrada 494**.

Lee la **Entrada 498**.

Lee la **Entrada 551**.

ENTRADA 464

«Cuando llamamos a la *Vanguard*, la tripulación del puente estaba tan conmocionada como nosotros. Por sus reacciones

de sorpresa, rápidamente dedujimos que éramos como fantasmas para ellos, resucitando de entre los muertos. Había pasado tanto tiempo desde que partimos hacia el Objeto Thorne-Zytkov que nuestros nombres estaban ya grabados en el muro conmemorativo de la *Vanguard* y cubiertos de polvo.

Cuando pedimos permiso para atracar, nos recibió un largo silencio. Nos pareció sospechoso, pero, cansados y doloridos, no podíamos pensar en otra cosa que volver a casa. Aterrizamos en el hangar vacío, con nuestra nave gimiendo y chirriando por el esfuerzo sufrido durante la misión. El resto de las naves de descenso habían desaparecido. Tan pronto como salimos, la comandante Dahl se acercó con un grupo de marines armados y nos informó lacónica de que ahora estaba al mando de la *Vanguard*. Nos encerrarían hasta que pudieran interrogarnos. Cuando los marines nos llevaban al calabozo, vimos a nuestros jefes de sección sentados tras las rejas, tan sorprendidos de vernos vivos como la tripulación del puente.

El tiempo pasó. Como no teníamos ningún tipo de contacto con otras celdas, solo podíamos adivinar lo que había ocurrido en la nave en nuestra ausencia. Las horas sin nada que hacer y todas las preguntas que se arremolinaban en nuestras mentes nos estaban volviendo locos. Entonces, durante uno de los turnos de noche, oímos un grito ahogado y un golpe. Poco después, Anu apareció al otro lado de la puerta de la celda. Nos dejó salir y nos informó de todo lo que había ocurrido en la nave desde nuestra marcha.

Nos contó que, tras esperar semanas nuestro regreso, los oficiales de la *Vanguard* habían concluido que la tecnología de campo nulo había debido ser un fracaso. En lugar de enviar a su muerte a otro equipo de exploración, la *Vanguard* comenzó a desarrollar otras tecnologías que les permitieran explorar el Objeto Thorne-Zytkov, mientras el tiempo de la Tierra se agotaba, pues nuevas catástrofes globales la azotaban cada semana. La moral se resintió. El malestar era cada vez mayor. Muchos empezaron a dudar de si el enfoque del capitán y los jefes de sección era el correcto. Es entonces cuando la comandante Dahl, que nunca había aceptado el modo en que el capitán trataba a las razas inteligentes de este cúmulo estelar, lideró una exitosa rebelión. Encerraron al capitán, y también a todos los jefes de sección y sus tripulantes leales».

Cada jugador coge a todos los Tripulantes (de «Tripulantes descansando», la *Enfermería*, etc.) de sus Secciones y los pone en la mesa frente a ellos. Estos son sus Tripulantes disponibles. Los usarán a lo largo del final para realizar arriesgadas pruebas especiales.

Ahora, comprueba tu Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3).

Si es Muy baja: Cada jugador retira del juego (al azar) 1 Tripulante de cada Sección que controla.

Si es Alta: Añade 1 **marcador** a la reserva de victoria.

Si la casilla **A** está marcada en la **Entrada 920**, lee la **Entrada 475**.

Si la casilla **B** está marcada en la **Entrada 920**, lee la **Entrada 539**.

ENTRADA 465

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Pedir la opinión de Anu** (solo si la casilla **A** de la **Entrada 930** no está marcada): Lee la **Entrada 467**.
- » **Pedir la opinión de Cautiva** (solo si la casilla **D** de la **Entrada 930** no está marcada): Lee la **Entrada 469**.
- » **Pedir la opinión del Emisario de los Muertos** (solo si la casilla **C** de la **Entrada 930** no está marcada): Lee la **Entrada 471**.
- » **Pedir la opinión de la Dra. Corey** (solo si la casilla **E** de la **Entrada 930** no está marcada): Lee la **Entrada 478**.
- » **Rechazar las peticiones de los alienígenas y seguir custodiando las tecnologías de los Constructores:** Lee la **Entrada 515**.
- » **Aceptar las peticiones de los alienígenas y compartir las tecnologías de los Constructores:** Lee la **Entrada 965**.

ENTRADA 466

Informe del equipo de exploración 1945-G

Contra todo pronóstico, la vida surgió en este mundo insólito. Una especie inteligente tardó millones de años en escapar a los confines de su planeta de altísima gravedad y llegar al espacio. Esta raza longeva y trabajadora de seres cónicos...

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una frase (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Unificó su galaxia, incorporando todas las demás razas y culturas:** Lee la **Entrada 493**.
- » **Conquistó su galaxia, esclavizando a todas las demás razas:** Lee la **Entrada 481**.
- » **Decidió no interactuar con otras razas y hacer todo lo posible para volverse invisible:** Lee la **Entrada 486**.

ENTRADA 467

«Debes entender que somos nómadas porque así lo elegimos. Por eso son tan fuertes para nosotros las leyes de la hospitalidad y la equidad. La mayoría de los Idemianos creen que la *Vanguard* tiene una deuda de gratitud con nuestro pueblo. Creen que vuestro éxito sería imposible si no hubiéramos restaurado vuestra nave después de la batalla con los Expugnadores. No entenderían que os negaseis a compartir los descubrimientos que encontrasteis en la estrella, y muchos podrían decidir tomarse la justicia por su mano».

Si tienes **10 marcadores o menos** en la reserva de victoria: Lee la **Entrada 465**. De lo contrario, sigue leyendo:

«Sin embargo, si hemos sobrevivido tanto tiempo en la galaxia no ha sido sacrificando ciegamente nuestras vidas para luchar contra la injusticia. Vuestra nave y vuestra tripulación son fuertes. Habéis alcanzado numerosos logros. Mi gente sabrá reconocerlo y lo respetará. Muchos no impugnarán vuestra elección, sea cual sea. Estoy segura de que también encontraréis aliados entre otras razas».

Lee la **Entrada 465**.

ENTRADA 468

Lee la **Entrada 533**.

ENTRADA 469

«Habéis, quiero decir HEMOS, caído en la trampa de los Antiguos. Nuestro destino ya no es nuestro. Os dije que buscar la respuesta al enigma de los monolitos era una empresa fútil. Mi raza, quiero decir, los Visitantes, sabían que si pasaban esta prueba se convertirían en una herramienta en manos de los Constructores. ¿Acaso no os dijeron los Constructores que os robaron vuestro futuro? Nos negamos a participar en los juegos de las razas más antiguas y poderosas. No queríamos que nos robaran nuestro futuro. Deberíais seguir nuestro ejemplo. Destruid el legado de los Constructores, aunque eso signifique que no podréis salvar vuestro mundo natal. La Tierra estaba perdida de todos modos, indefensa, expuesta, un juguete rodeado de razas más antiguas y poderosas. Usad lo que habéis aprendido para escribir vuestras propias reglas, para crear un nuevo hogar para vuestra especie. Destruid el legado de los Constructores. Liberaos de su yugo, aunque os cueste vuestro planeta».

Lee la **Entrada 465**.

ENTRADA 470

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada E-738

Poco después de que Cautiva se deslizara en la dimensión de los Visitantes para colarse en el puente, asustando a la tripulación, volvió al mismo lugar del que había partido.

«No veo ningún marcador subespacial», dijo Cautiva, visiblemente angustiada. «Esos bobos no lo diseñaron bien. No sé dónde emerger. Lo siento, capitán».

Tal vez le habíamos pedido demasiado a nuestro equipo de exploración, trabajando con tecnología alienígena bajo presión en una nave de descenso dañada. Tenía que haber alguna otra forma de salvarlos...

Lee la **Entrada 624**.

ENTRADA 471

«¡Bah, la respuesta a vuestro dilema es evidente! Sois vosotros quienes habéis abierto el Repositorio de los Constructores. Sois vosotros quienes habéis llegado a innumerables monolitos en todos los mundos posibles. Si alguien es lo bastante fuerte para convertirse en el guardián de esta galaxia y continuar con el legado de los Constructores, sois vosotros. Permitidme que responda yo a estas peticiones en vuestro nombre. Les enseñaré a todos estos parásitos entrometidos algo de la auténtica diplomacia Expugnadora».

Si tienes **8 marcadores o más** en la reserva de victoria: Lee la **Entrada 465**. De lo contrario, sigue leyendo:

«Por supuesto, dado el lamentable estado de vuestra nave y tripulación, es probable que nos masacren... ¡pero será un glorioso canto del cisne!».

Lee la **Entrada 465**.

ENTRADA 472

Estudio de Edan 1

Los conos de yeso sugieren que esta zona estuvo antaño bajo el agua, y su grosor que hubo al menos treinta metros de agua salada sobre esta zona en particular.

Buscamos fósiles que pudieran confirmar esta teoría, pero no había ninguno. Varios investigadores argumentan que esto significa que no hubo vida basada en el agua en este planeta.

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Obtén 3 Indicios de *Mineral*.

Obtén 2 Indicios de *Mineral*.

ENTRADA 473

- Si la Planetopedia está abierta por las páginas **30** y **31** (*Mundonave de los Expugnadores – Núcleo interior*) y no has guardado la partida, hazlo ahora:

Si ya hay una hoja de Registro planetario para tu planeta actual en «Planetas registrados» (bandeja de cartas B), deséchala.



Importante: Debes registrar el Cascarón exterior y el Núcleo interior del Mundonave de los Expugnadores en diferentes hojas de Registro planetario.




A continuación, coge una hoja de Registro planetario en blanco y rellénala como sigue:

- Escribe el nombre del planeta actual en la parte superior (el del tablero de Planeta).
- Escribe el número de la carta de Aterrizaje que está actualmente en el Escáner planetario.
- Por cada Sector, escribe el número de sus cartas de PDI. Si hay más de una carta de PDI, escribe la que está arriba a la izquierda. Marca si el Sector está Terminado.
- Escribe el número de cada Descubrimiento único que siga en el tablero de Planeta.
- Escribe el nombre y el número de Sector de las Amenazas que sigan en el tablero de Planeta. A continuación, devuelve a la caja todas las cartas de Amenaza del tablero de Planeta y sus figuras correspondientes.
- Pon la hoja de Registro planetario en «Planetas registrados» (bandeja de cartas B).
- Devuelve todas las cartas de PDI del tablero de Planeta a «Puntos de interés» (bandeja de cartas A). Devuelve todas las cartas de Descubrimiento único del tablero de Planeta a «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A).

- Abre la Planetopedia por las páginas **28** y **29** (*Mundonave de los Expugnadores – Cascarón exterior*).
- Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 474

- Pon la carta **P231** (*Multitud en pánico*) en tu Sector si no está allí ya.
- Si la suma de los **Escalafones** de los Tripulantes elegidos es **3 o más**, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P231**.
- Por cada Tripulante elegido de la Sección de **Seguridad** o **Ingeniería**, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P231**.
- Por cada Tripulante elegido que tenga una Capacidad de conversión  o  en su carta, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P231**.

Si el marcador del medidor verde ha llegado al Resultado: tira 3 dados de Lesión por cada Tripulante elegido. Si sacas 1  y 1  O BIEN 2  el tripulante muere: ponlo en el espacio de «Bajas» junto al tablero. Una vez terminadas todas las tiradas, pon a los Tripulantes supervivientes en «Tripulantes descansando» (bandeja de cartas B). Luego, lee la **Entrada 461**.

Si el marcador del medidor verde no ha llegado al Resultado: los Tripulantes elegidos no han alcanzado su objetivo y mueren; ponlos en el espacio de «Bajas» junto al tablero. ¡Habrás que enviar otro equipo para terminar el trabajo! Lee la **Entrada 409**.

ENTRADA 475

«La comandante Dahl estaba segura de que, si la *Vanguard* se hubiera centrado en la expansión militar en lugar de en los esfuerzos diplomáticos, subyugando a otras civilizaciones y aunando sus esfuerzos y recursos, ya habríamos desvelado el misterio del Repositorio de los Constructores hace tiempo y la Tierra ya estaría a salvo. Con el capitán y los jefes de sección en el calabozo, la comandante Dahl envió escuadras armadas con las últimas tecnologías para hacer justo eso. Empujaron a la clandestinidad a sus opositores, que esperaban el momento oportuno. Nuestro aparente regreso de entre los muertos con los datos de los Constructores y la bienvenida que nos dio Dahl causaron bastante revuelo entre la tripulación. Anu decidió pasar a la acción y nos rescató, con la esperanza de que juntos pudiéramos retomar la *Vanguard*».

Añade 1 **marcador** a la reserva de victoria. Lee la **Entrada 543**.

ENTRADA 476

Comprueba si la Misión opcional **M123 (Comprensión)** está revelada. Si lo está, lee la **Entrada 791**. De lo contrario, lee la **Entrada 512**.

ENTRADA 477

[Comunicaciones]: Recordad que vuestra tarea es explorar el espacio aéreo de debajo de los densos cúmulos de nubes. Hemos detectado algo inusual allí, pero aún no tenemos claro qué es. La zona es muy peligrosa. Cuidad bien de vuestra nave de descenso: vuestra supervivencia depende de ella. ¡Suerte!

A Si la casilla **A** está marcada o estás usando la nave de descenso **Portal**, lee la **Entrada 725**.

De lo contrario, lee la **Entrada 634**.

ENTRADA 478

«Dios, nunca imaginé que acabaríamos así... Debo decir que entiendo la posición en la que se encuentran las otras razas alienígenas. Si yo estuviera en su lugar, haría todo lo posible para hacerme con los conocimientos de los Constructores. Por otro lado, después del "Proyecto Legado", probablemente sé más sobre los Constructores que nadie de esta nave. Eran MUY inteligentes. Lo tenían todo calculado. Si nos pidieron que no divulgásemos su tecnología, debían de tener una buena razón. Imaginad las terribles guerras que podrían librarse con ella: anomalías que extinguen soles enteros, planetas reventados desde dentro por campos subespaciales... Supongo que deberíamos negarnos a compartir nada hasta que tengamos un conocimiento firme de los Constructores nosotros mismos. Incluso entonces, imagino que algunas tecnologías específicas podrían ser demasiado peligrosas para difundirlas».

Si tienes 7 **marcadores o más** en la reserva de victoria: Lee la **Entrada 465**. De lo contrario, sigue leyendo:

«Pero una cosa es la teoría. Seamos realistas. La nave y la tripulación están bastante maltrechas. Si nos oponemos a todas estas razas, es muy posible que perdamos la batalla, y entonces la tecnología de los Constructores caería en manos de los aspirantes más agresivos. ¡Eso sería mucho peor que distribuirla de forma equitativa!».

Lee la **Entrada 465**.

ENTRADA 479

Si la casilla de la **Entrada 922** o la **Entrada 924** está marcada, lee la **Entrada 482**. De lo contrario, sigue leyendo:

«Más tarde nos enteramos de que Anu nunca tuvo la intención de emboscar o matar a los marines de Dahl. De hecho, se acercó a ellos con los brazos abiertos y trató de disuadirlos de obedecer las órdenes de su comandante. Por desgracia, esos soldados eran leales. Recordaban bien que la *Vanguard* no había logrado gran cosa mientras el capitán Wayman y sus jefes de sección estaban al mando. Casi todos ellos creían que la nave necesitaba a alguien como Dahl si queríamos salvar la Tierra. Cuando se dio cuenta de la inutilidad de sus palabras, Anu intentó escabullirse, pero le dispararon sin pestañear... su pálida sangre Idemiana se derramó por la rejilla del suelo y se filtró en la nave. Aun así, su sacrificio nos dio tiempo suficiente para huir».

Marca la casilla **A** en la **Entrada 930**.

Lee la **Entrada 491**.

ENTRADA 480

Archivo del primer contacto, informe del equipo de exploración, extracto 17B

Tal vez el más sorprendente de nuestros descubrimientos en el planeta fue cuando nos dimos cuenta de que las altas piedras que nos rodeaban no habían sido producto de la erosión. Escaneos e inspecciones minuciosos demostraron que se trataba de obeliscos artificiales, así como que la sección más delgada cerca de la base estaba desgastada por el roce de innumerables manos de los peregrinos que los acariciaron durante incontables siglos en su camino hacia el ómfalos. Según estimaciones aproximadas, este emplazamiento ritual lleva en uso desde hace al menos 100 000 años, de lo que se deduce que la cultura Idemiana es increíblemente antigua y resistente al cambio, al menos para los estándares de la Tierra.

El ómfalos en sí no tendría ninguna importancia que no sea litúrgica. Por mucho que lo analizamos, no encontramos nada fuera de lo ordinario. Con la ayuda de imágenes de satélite, lo único que pudimos determinar es que la piedra se hallaba en el punto más alejado de cualquier otra estructura visible construida por los Idemianos en el planeta, como si la soledad y la lejanía fueran la principal razón de su existencia...

Obtén 1 . Sustituye la carta de este Sector por una **P000**, marca la casilla **F** de la **Entrada 905** y lee su texto.

ENTRADA 481

Lee la **Entrada 533**.

ENTRADA 482

«Más tarde nos enteramos de que Anu nunca tuvo la intención de emboscar o matar a los marines de Dahl. De hecho, se acercó a ellos con los brazos abiertos y trató de disuadirlos de obedecer las órdenes de su comandante. Esta apuesta dio sus frutos. Muchos de ellos aún recordaban lo mucho que había conseguido la *Vanguard* y el gran impacto que había tenido en la galaxia gracias a las decisiones del capitán Wayman y sus jefes de sección. Los marines se dividieron en dos facciones y comenzaron una acalorada discusión. Esto le dio a Anu la oportunidad de escabullirse y reunirse con nosotros en un escondite seguro».

Añade 1 **marcador** a la reserva de victoria.

Lee la **Entrada 491**.

ENTRADA 483

Audio de la caja negra

[IA de la nave de descenso]: Rumbo programado. Llegaremos a la *Vanguard* en siete minutos.

[Navegadora]: Gracias, IA. Parece que ahora no me queda otra cosa que hacer más que admirar el infierno que hay debajo. Es bastante hermoso desde aquí arriba.

[Piloto]: Puede ser. Pero no pienso volver nunca.

¡Enhorabuena!

¡Has completado esta Exploración planetaria!

- Descarta todas las cartas de Misión.
- Abre el Registro de la nave por la página **25 (Sal del planeta)** y comienza la Gestión de la nave.




ENTRADA 484







Si la casilla de la **Entrada 922** o la **Entrada 924** está marcada, lee la **Entrada 489**. De lo contrario, sigue leyendo:

«Intentamos hacer entrar en razón a los marines, pero se mostraron leales a Dahl. Opinaban que el enfoque del capitán y sus jefes de sección no estaba ayudando en el progreso de la misión. Pronto se acabó el diálogo y comenzó el tiroteo».

Los jugadores realizan una prueba especial usando sus dados y Tripulantes. Los dados usados en ella no estarán disponibles para ninguna otra prueba. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar varias pruebas más en esta parte de la historia.

Sigue los siguientes pasos:

- En primer lugar, todos los jugadores deciden cuántos de sus dados de Sección quieren lanzar.
- A continuación, todos los jugadores eligen cualquier número de Tripulantes disponibles de su mano con Capacidades de conversión de ,  o  y los añaden a la Reserva de tirada.

- Cuenta el número de resultados de , ,  o  de la Reserva de tirada. A continuación, añade **1 punto** por cada Tripulante en la Reserva de tirada. Necesitas **8 puntos o más** para pasar esta prueba. Los jugadores pueden tirar más dados y asignar más Tripulantes hasta que estén satisfechos con el resultado.
- Retira del juego todos los dados de la Reserva de tirada. Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión. Si sacas **1  o 1 **, retira a dicho Tripulante del juego. Los jugadores devuelven a los demás Tripulantes a sus Tripulantes disponibles. Si con esto ya no quedan Tripulantes disponibles, lee la **Entrada 810**.

Si tienes **7 puntos o menos**: Lee la **Entrada 386**.

Si tienes **8 puntos o más**: Añade **1 marcador** a la reserva de victoria y lee la **Entrada 491**.

ENTRADA 485

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Equipo de exploración, informad. ¡Decid algo, maldita sea!

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, os recibimos. Algo nos ha emboscado aquí abajo.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Informad, equipo de exploración, ¿qué ha sido?

[Equipo de exploración, agente 2]: Una especie de centinela esférico, nunca he visto nada parecido.

[Equipo de exploración, agente 1]: Parece que algunos de los autómatas de la civilización nativa de este planeta lograron sobrevivir. Tratamos de someter a esta cosa, pero se batió en retirada.

Obtén **1 Indicio de Tecnología alienígena** y **1 de Espécimen vivo**.


Pon la figura del *Oftalmoide* en el Sector **4**.

ENTRADA 486

Lee la **Entrada 533**.

ENTRADA 487

[Capitán Wayman]: Al habla el capitán. Como probablemente sepáis, no tengo buenas noticias. Estamos preparando una operación de rescate, pero no podemos arriesgarnos a perder otra nave de descenso con su tripulación. No podemos aterrizar cerca de estas criaturas. La zona de evacuación será en la cima del montículo más cercano a vosotros. Lo sé, la subida va a ser ardua. Sin embargo, las criaturas no parecen ser capaces de escalar estas superficies y vamos a enviar una sonda no tripulada con algunos suministros para ayudarlos a llegar a la nueva zona de evacuación. Los suministros aterrizarán en la meseta central en breve. Poneos en marcha para interceptarlos.

- Pon a todos los Tripulantes en el Sector **3**.
- Todos los Tripulantes reponen todos sus dados y roban **2 cartas**. Dale la vuelta a todas las fichas de Turno para ponerlas por el lado de «Turno disponible». Comienza una nueva ronda de Exploración planetaria.
- Asegúrate de que las fichas de  y las cartas de Ascenso de escalafón están situadas junto a los espacios indicados del tablero de Planeta.
- Asegúrate de que todos los Descubrimientos que no están actualmente en los tableros de Tripulación se encuentran junto al espacio de Descubrimientos perdidos.

IMPORTANTE: Si no encuentras la forma de recuperar tus Descubrimientos anteriores de la nave de descenso antes de que termine la Misión, ¡se perderán!

ENTRADA 488

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 273**.

No ocurre nada.

ENTRADA 489

«Intentamos hacer entrar en razón a los marines. Sorprendentemente, muchos no estaban demasiado dispuestos a enfrentarse en combate contra sus antiguos compañeros de tripulación solo porque la comandante Dahl lo dijera. Recordaban lo lejos que había llegado la *Vanguard* bajo el liderazgo del capitán Wayman y sus jefes de sección, y hasta ahora el enfoque de Dahl no había estado a la altura.

Algunos de los marinos bajaron las armas en señal de protesta. Su sargento trató de obligarlos a obedecer,

y pronto estalló una reyerta que permitió a Anu huir con seguridad y reunirse con nosotros en nuestro escondite».












Añade **1 marcador** a la reserva de victoria.

Lee la **Entrada 491**.

ENTRADA 490

Inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje **1 casilla** a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador del medidor de Aterrizaje no está en la casilla «Aterrizaje exitoso», vuelve al paso **2**; si está ahí, has aterrizado con éxito: lee la **Entrada 82**.

	Erupción solar	Elige una opción: » Cruzar a toda velocidad Si  es 5 o más , no ocurre nada. De lo contrario , cada Tripulante tira  . » Maniobra evasiva Pierde 4 –  Suministros.
	Choque térmico	Elige una opción: » Ignorar Cada Tripulante 4 –   . » Cambiar el vector de aproximación Si  es 5 o más , no ocurre nada. De lo contrario , mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la izquierda.
	Fuselaje dañado	Elige una opción: » Dejar que la nave de descenso lo repare Cada Tripulante 1  . » Repararlo sin ayuda Cada tripulante tira  .

ENTRADA 491

Si la casilla **A** está marcada en la **Entrada 920**, lee la **Entrada 766**.

Si la casilla **B** está marcada en la **Entrada 920**, lee la **Entrada 537**.

ENTRADA 492

Busca la carta de Misión **M03** y ponla bocarriba en el espacio de carta de Misión.

ENTRADA 493

Informe del equipo de exploración 1945-H

La historia de esta poderosa y prometedorra raza se vio truncada, ya que sufrieron una terrible catástrofe. Y la catástrofe fue...

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una opción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Una invasión de parásitos espaciales que devoraban soles enteros:** Lee la **Entrada 497**.
- » **Un imperio aún más grande de las galaxias vecinas que decidió eliminarlos:** Lee la **Entrada 549**.
- » **Un cambio de fase universal que amenazaba a toda la materia del universo conocido:** Lee la **Entrada 552**.

ENTRADA 494

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Maldita sea! Ha faltado muy poco.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¿Qué ha pasado? ¿Necesitáis ayuda?

[Equipo de exploración, agente 1]: Estamos bien. ¡Esa cosa se ha vuelto a escapar!

[Equipo de exploración, agente 2]: Pero hemos conseguido extraer una muestra de ella.

[Equipo de exploración, agente 1]: Tiene tanto piezas mecánicas como tejidos biológicos. Es mucho más avanzada que nuestros intentos de fusionar carne con tecnología.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Mucho ojo. Espero que la próxima vez no se os escape.

Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena* y 2 de *Espécimen vivo*.

Pon la figura del *Oftalmoide* en el Sector 5.

ENTRADA 495


¡Salir de este planeta es imposible debido a su climatología extrema!

ENTRADA 496

Diario de exploración 14/77-A

Este distrito no contiene más que cascarones abrasados de edificios. Su arquitectura es utilitaria en extremo, sin rastro de estructuras que puedan clasificarse como de uso cultural o ceremonial. La mayoría de los muros que aún se mantienen en pie tienen restos de lo que solo puede ser material de propaganda. Su contundente mensaje es fácil de entender incluso para otras especies: ¡esta galaxia es nuestra!

Nos preguntamos si el pabellón que se vislumbra en la distancia será diferente. Nuestros drones exploradores descubrieron que una de las ruinas podría contener una planta de replicación, similar a la encontrada en el cascarón exterior del *Mundonave*. Un estudio más profundo podría arrojar más luz sobre las tecnologías de fabricación de los *Expugnadores*.

Cada Tripulante repone 1 . Sustituye la carta de este Sector por la carta **P327**.

ENTRADA 497

Lee la **Entrada 533**.

ENTRADA 498

[Comunicaciones, sargento Xiu]: No me gusta este silencio. ¡Por favor, decíme que estáis bien!

[Equipo de exploración, agente 1]: Estamos bien. Estamos descansando. La máquina ya no es una amenaza.

[Equipo de exploración, agente 2]: Tan muerta como los dados.

[Equipo de exploración, agente 1]: A eso me refería. Sin embargo, las malas noticias son que podría haber más construcciones de este tipo en la zona.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¿Son centinelas? ¿Qué protegen?

[Equipo de exploración, agente 2]: Probablemente el planeta entero, y nos consideraban una plaga o amenaza más para el ecosistema. Estas máquinas probablemente estaban cuidando el planeta o algo así.

[Equipo de exploración, agente 1]: O puede que estemos totalmente equivocados y que sean máquinas de guerra.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Traed muestras. Las estudiaremos más tarde.

Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena*.

Descarta la figura del *Oftalmoide* y su carta de Amenaza.

ENTRADA 499


Estudio de Edan 2

Al final sí que había vida marina aquí. Y todavía hay mares, pero están escondidos en vastos sistemas de cuevas a varios kilómetros bajo la superficie. Las aguas rebosan de vida primitiva: microorganismos, cnidarios y crustáceos.

Todavía tenemos muchas preguntas. ¿Cuántas especies se han extinguido desde la catástrofe? ¿Cuánto han cambiado para adaptarse a la vida subterránea? ¿Sobrevivirán los miembros de la civilización que una vez gobernó este mundo en algún lugar bajo tierra?

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Obtén el Descubrimiento único **25** (si ya lo tienes, obtén 1  en su lugar).

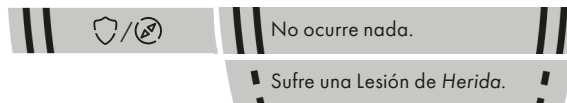
Obtén 2 Indicios de *Microorganismo*.

ENTRADA 500

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-349

¡Distraídos por el planeta quebrado y la estructura cristalina, no nos hemos dado cuenta de que el sol local es una estrella fulgurante! Cuando la luz de las erupciones solares llega al cristal, este comienza a responder, emitiendo ondas de su propia luz cegadora y ráfagas de radiación. El resultado es catastrófico.

Cada Tripulante realiza de inmediato la prueba de dados descrita a continuación, en cualquier orden.







Después de que cada Tripulante realice esta prueba de dados, descarta la carta de Condición global.

ENTRADA 501

«Una vez más estábamos escondidos, y los marines de Dahl nos buscaban por las cubiertas. Sabíamos que el tiempo estaba en nuestra contra: tarde o temprano, nos atraparían...»

Los jugadores realizan una prueba especial usando sus dados y Tripulantes. Los dados usados en ella no estarán disponibles para ninguna otra prueba. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar varias pruebas más en esta parte de la historia.

Sigue los siguientes pasos:

- En primer lugar, todos los jugadores deciden cuántos de sus dados de Sección quieren lanzar.
- A continuación, todos los jugadores eligen cualquier número de Tripulantes disponibles de su mano con Capacidades de conversión de  o  y los añaden a la Reserva de tirada.
- Cuenta el número de resultados de  o  de la Reserva de tirada. A continuación, añade 1 punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada. Necesitas **8 puntos o más** para pasar esta prueba. Los jugadores pueden tirar más dados y asignar más Tripulantes hasta que estén satisfechos con el resultado.
- Retira del juego todos los dados de la Reserva de tirada. Devuelve a todos los Tripulantes a Tripulantes disponibles.

Si el resultado final es 7 o menos: Lee la **Entrada 513**.

Si el resultado final es 8 o más: Lee la **Entrada 491**.

ENTRADA 502

Obtén 1 .

Sustituye la carta **P238** (*Cámaras criogénicas*) de tu Sector por la carta **P002**.

ENTRADA 503

[Dra. Corey]: Hasta aquí hemos llegado, capitán. No debemos acercarnos más, o provocaremos otra emboscada.

[Capitán Wayman]: Muy bien, doctora. ¿Los escáneres detectan algo?

[Dra. Corey]: La señal del monolito proviene de esta pequeña nave *Expugnadora* que hay en mitad del campo de asteroides. La de las antenas gigantes.

[Capitán Wayman]: ¿Crees que podrían estar guardando los monolitos dentro?

[Dra. Corey]: No. Sin duda es un señuelo, destinado a atraer a exploradores como nosotros a su muerte.

[Capitán Wayman]: Entiendo. No hay nada más que ver aquí, supongo. ¡Pasemos de largo de esta zona y volvamos a nuestra misión!

Sigue con la partida.

ENTRADA 504

Nota: Para acceder a esta Entrada es necesaria la Mejora del puente **B03** (*Matriz de detección de largo alcance*). Si no la tienes, vuelve al libro de Mapas de sistemas y elige otra opción.

Si esta casilla ya está marcada, lee la **Entrada 503**. En caso contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

[Teniente primero Steensen]: Nos acercamos al grupo de señales, pero los asteroides siguen ocultando la fuente.

[Dra. Corey]: Me da mala espina, capitán. ¿Por qué iban a dejar los Constructores tantos monolitos en un lugar estéril y sin vida?

[**Capitán Wayman**]: Estoy de acuerdo, doctora. Pero no podemos permitirnos ignorar la señal. Podría impulsar varias décadas nuestra investigación y el tiempo se agota para toda la Tierra. Tengo a todos y todo en alerta máxima. Debería salir bien...

[**Teniente primero Steensen**]: Capitán, tenemos una imagen. La señal viene de este objeto del tamaño de una luna.

[**Dra. Corey**]: Fíjate en esas partes bulbosas, capitán. Esto se parece demasiado a la tecnología de los Expugnadores. Deberíamos...

[**Teniente primero Steensen**]: Se está encendiendo... ¡y lanzando interceptores!

[**IA de la Vanguard**]: ¡Atención! Objetos no identificados en rumbo de colisión.

[**Capitán Wayman**]: ¡Iniciad maniobras evasivas! ¡Salgamos de aquí!

[**Teniente primero Steensen**]: Capitán, más señales... desde estribor y babor.

[**Capitán Wayman**]: ¿Misiles?

[**Teniente primero Steensen**]: No. Parecen más bien... naves de transporte.

[**Capitán Wayman**]: ¡A los puestos de combate! ¡A los puestos de combate! ¡Estamos a punto de ser abordados!

Tu equipo de exploración está a punto de participar en la defensa de la nave.

Aviso: Esta será una Exploración completa, asegúrate de tener tiempo suficiente para jugar esta misión sorpresa. Cuando creas que estás a punto para seguir, lee la **Entrada 75**.

ENTRADA 505

¡La energía de la estructura se apaga!

- Devuelve la carta **P106** (*Consola extraña*) a la pila de cartas de PDI (se descartan los marcadores de la carta).
- Descarta la Condición global **G01** (pon las Condiciones globales descartadas en una pila a la derecha del tablero de Planeta para que estén accesibles). La carta de Condición global impresa en el tablero se revela de nuevo.

ENTRADA 506

Explosiones fuertes

[**Capitán Wayman**]: ¡Al habla el capitán! Nos estamos alejando a toda velocidad de la flota enemiga forzando al límite nuestros motores. Por desgracia, uno de los cruceros enemigos pudo alcanzarnos y sus misiles impactaron en el puente. Tenemos muchas bajas, pero seguimos operativos. Atentos a impactos repentinos en vuestra zona. Quien no disponga de un traje de emergencia completo, que busque un espacio seguro y presurizado y se quede allí.

- Pon la carta **P241** en el Sector **8**.
- Abre el Registro de la nave por la página **3** (hoja de bolsillos del Puente) y comprueba si hay una carta **B10**; si es así, avanza dos casillas el medidor verde de la carta **P241** (*Crucero Expugnador*) del Sector **8**.
- Pon la carta de Amenaza de Bombardeo en el espacio indicado sobre el tablero de Planeta y la figura correspondiente en el Sector **8**.
- Pon la ficha de Tiempo en la primera casilla del medidor de Tiempo de la carta de Bombardeo, pero no lo resuelvas.
- Pon la carta de Misión **M103** junto al tablero de Planeta y lee su texto.

ENTRADA 508












Audio de la caja negra

[**Navegadora**]: ¡Varios de los sistemas no responden! ¡Haz algo!

[**Piloto**]: ¡Hago lo que puedo!

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso», lee la **Entrada 483**. De lo contrario, vuelve al paso **2**.

VUELO DESESPERADO

	Avería de los servomotores	Si  es 4 o más , no ocurre nada. De lo contrario, lee la Entrada 381.
	Módulo de navegación caído	Si  es 4 o más , no ocurre nada. De lo contrario, lee la Entrada 381.
	Fallo del motor	Si  es 4 o más , no ocurre nada. De lo contrario, lee la Entrada 381.
	Cayéndose en pedazos	Si  /  /  es 5 o más , no ocurre nada. De lo contrario, descarta 1  o 1 Descubrimiento del tablero de Nave de descenso.

ENTRADA 509

Cuaderno de bitácora del capitán, **Entrada D-721**

Creo que incluso la doctora Corey se sorprendió de la eficacia de nuestro nuevo detector de monolitos. En cuanto lo pusimos en marcha, captó varias señales débiles de monolitos de los sistemas circundantes, y también una lo bastante fuerte como para hacer que todos los presentes en el puente se girasen a mirarla.

Al principio, pensamos que se trataba de una señal falsa, un fallo en el sistema por ser la primera vez que lo usábamos, pero cuanto más investigábamos, más certeza teníamos: había un cúmulo entero de varios monolitos no muy lejos de nuestro actual sistema estelar.

No hace falta decir que se convirtió en nuestro nuevo objetivo prioritario.

¡**Enhorabuena!** Ahora tienes un nuevo Objetivo.

La Vanguard puede ahora estudiar la *Señal de cúmulo de monolitos* del sistema Kepler 831. Mueve la carta de objetivo **O04** (*Tesoro escondido*) de «Cartas de Puente» (bandeja de cartas B) a la hoja de bolsillos del Puente (Registro de la nave, página **3**). Retira del juego la carta de Objetivo de Campaña anterior.

ENTRADA 510

[**Capitán Wayman**]: Enhorabuena, equipo de exploración. ¡Otro trabajo bien hecho! Que sepáis que estamos preparando una fiesta de bienvenida para cuando estéis a bordo.

[**Equipo de exploración**]: ¡Muy agradecidos, capitán!

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: ¿Cuánto os queda?

[**Equipo de exploración**]: Estamos a punto de terminar nuestra maniobra de asistencia gravitatoria alrededor del planeta. Debería lanzarnos justo al rumbo de intercepción de la Vanguard. La estimación actual es...

Estruendo

[**IA de la nave de descenso**]: ¡ALERTA DE COLISIÓN!
¡PREPARAOS PARA MANIOBRAS EVASIVAS!

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: ¡Equipo de exploración! ¡Hemos perdido vuestra señal! ¿Qué está pasando?

[...]

[**Comunicaciones, sargento Nahy**]: Equipo de exploración, ¿responded?

[...]

[**Equipo de exploración**]: Uf, ha estado cerca. Casi chocamos con algo en la órbita superior. Algo así como un... ¿satélite artificial? Estaba parcialmente camuflado.

[**Capitán Wayman**]: ¿Un satélite, aquí? Este planeta no tenía ninguna civilización avanzada. Esto significa que...

[**Equipo de exploración**]: Señor, podríamos dar otra vuelta al planeta y tratar de observarlo más de cerca.

[**Capitán Wayman**]: No, equipo de exploración. Ya os habéis arriesgado suficiente por hoy. Volved a casa. Enviaremos otro equipo a buscar esta cosa. ¡Wayman, corto y cierro!

¡**Enhorabuena!** ¡Has completado esta Exploración planetaria!

- Mueve el Proyecto de investigación **R09** (*El Caballero negro*) de «Proyectos de investigación» al sobre «A la espera...».
- Mueve la carta de Objetivo **O03** (*Satélite camuflado*) de «Cartas de Puente» al sobre «A la espera...».

Si estás en *Tormenterna*, abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

De lo contrario, lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 511

Marca esta casilla y lee la **Entrada 528**. Si esta casilla ya estaba marcada, sigue leyendo:

Un laberinto de túneles claustrofóbicos interconectados y vastas cuevas.

Si el *Kurma* está en este Sector, no ocurre nada.

De lo contrario, tira el D10:

0-1: Lee la **Entrada 523**.

2-4: Lee la **Entrada 531**.

5: Lee la **Entrada 540**.

6-9: No ocurre nada.

ENTRADA 512

Si tu Objetivo actual es el **O06-O11**, lee la **Entrada 990**. De lo contrario, sigue leyendo:

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada 829

No estuve presente para presenciar la mayoría de lo que sucedió en el Mundo templo Idemiano. Mientras la *Vanguard* establecía por fin contacto con otra raza inteligente, yo estaba en coma inducido, curándome de mis heridas. En cualquier caso, la comandante Dahl, mi segunda al mando, así como mis jefes de sección, demostraron ser más que capaces de ganarse la confianza de la primera especie avanzada que la *ISS Vanguard* ha encontrado. Ojalá hubiera estado allí para verlo.

Cuando desperté, teníamos una embajadora Idemiana a bordo. Se llamaba Anu, y ya se había hecho amiga de algunos de los miembros de nuestro equipo de exploración. Su gente estaba entregando suministros y sus pequeñas naves nos estaban ayudando a reparar nuestros paneles solares.

Pronto, la *Vanguard* estuvo casi lista para continuar nuestra misión, pero yo no. Había una cosa más importante que tenía que hacer antes de que estuviéramos preparados para continuar, y los acontecimientos en el Mundo templo Idemiano no hicieron más que reforzar mi determinación.


¡Enhorabuena! ¡Has completado la Misión!

Añade la carta de Situación **S18 (Objetivismo)** de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.

Lee la **Entrada 514**.

ENTRADA 513

«Finalmente, ha sucedido lo peor. Uno de nuestros aliados ha desvelado nuestro escondite. El equipo de asalto que nos persiguió estaba compuesto solo por los soldados más leales, que nunca cuestionarían las órdenes de la comandante Dahl. Dispararon en el acto, matando a muchos. El resto conseguimos huir y nos escondimos de nuevo».

Tira un dado de Lesión por cada Tripulante disponible. Si sacas 1  o 1 , retira a dicho Tripulante del juego.

Si no quedan Tripulantes en los tableros de Tripulación, lee la **Entrada 810**.

De lo contrario, lee la **Entrada 491**.

ENTRADA 514

[Segunda oficial, comandante Dahl]: Capitán, he traído a todos los jefes de sección.

[Capitán Wayman]: Gracias, comandante. Por favor, tomad asiento. Me alegro de veros. Tranquilos, no se trata de una reunión formal. ¿Dahl? Quédate tú también. Lo que voy a decir os interesa a todos.

*****Pausa larga*****

[Capitán Wayman]: Estaba... equivocado. Mi decisión precipitada de alcanzar la señal de cúmulo de monolitos en el sistema Kepler podría habernos costado todo. Si no fuera por la ayuda de los Idemianos, no podríamos continuar con la misión de la *Vanguard*. Perdimos muchas almas valientes en la batalla y ni siquiera fue mi primer error como capitán.

[Segunda oficial, comandante Dahl]: Señor, no creo que deba...

[Capitán Wayman]: No, Dahl. Como ya he dicho, no es una reunión formal, no hay razón para andarse con rodeos, y no hay nadie en quien confíe más que en mis jefes de sección. Por eso he tomado una decisión. El destino de la *ISS Vanguard*, el destino de la Tierra, es demasiado importante para que descance solo en mis manos. A partir de ahora, debatiré con todos vosotros cualquier asunto

importante. Y aunque la responsabilidad final siempre recaerá en mí, estaré encantado de escuchar vuestras opiniones sin tapujos. ¿Entendido?

*****Sonidos de confirmación*****

[Capitán Wayman]: De acuerdo. El primer tema de discusión lo tenemos delante. Cuando la *Vanguard* salió de la Tierra, se suponía que no debía ir mucho más allá de las Coordenadas divinas y el Ojo del vacío que descubrimos allí. Y desde luego, no debía entrar en combate. Ahora, nos encontramos lejos de casa, rodeados de peligros desconocidos y especies hostiles. No sobreviviremos solos. El contacto con los Idemianos demostró que convertir a otros a nuestra causa puede ayudarnos enormemente. Y aquí viene mi pregunta. Muchos oficiales de la nave creen que debemos entrenar contingentes de marines y empezar a subyugar los planetas más débiles o menos desarrollados. Esto nos daría una línea de suministro. Un acceso directo a más recursos y mano de obra. Otros creen que sería mejor establecer una red de embajadas y puestos comerciales en todo el espacio cartografiado, esperando la ayuda voluntaria de otras razas. Tengo mi opinión, pero quiero escuchar las vuestras. ¿Qué me decís?

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

Importante: esta elección influirá en el juego durante el resto de la campaña. ¡Pensad bien la respuesta!

» **Apoyar una expansión diplomática:** Lee la **Entrada 519**.

» **Apoyar una expansión militar:** Lee la **Entrada 524**.

ENTRADA 515

Cuenta el número de marcadores en la reserva de victoria.





Comprueba el resultado final:

0-5: Lee la **Entrada 825**.

6-10: Lee la **Entrada 532**.

11+: Lee la **Entrada 544**.

ENTRADA 516

Resuelve todos los dados necesarios. Devuelve los dados con resultados de *Vanguard* a tus Dados disponibles. A continuación, si hay al menos 1 símbolo de , ,  o  en la Reserva de tirada, lee la **Entrada 526**.

De lo contrario, mueve todos los dados de la Reserva de tirada a tus Dados gastados.

ENTRADA 519

[Capitán Wayman]: Estoy de acuerdo con vuestra decisión. Se supone que la nuestra es una misión de descubrimiento pacífico y por grave que sea el peligro eso no debería cambiar.

[Segunda oficial, comandante Dahl]: Con todos mis respetos, capitán... ¡Casi acabaron con nosotros! Ninguna consigna pacífica ni ningún aliado en otro planeta nos ayudarán si los Expugnadores deciden volver a atacar. Tenemos que convertir la *Vanguard* en una verdadera nave de guerra. ¡Por favor, piénsatelo otra vez!

[Capitán Wayman]: Ya he pasado tiempo más que de sobra considerando todas las implicaciones, comandante. No. La decisión está tomada. Mientras reparamos la nave, trabajaremos también en la expansión diplomática, lo que incluirá embajadas, naves comerciales y un centro para coordinarlas en la *Vanguard*.

[Segunda oficial, comandante Dahl]: ¡Estás cometiendo un grave error! ¡Te arrepentirás de esto!

[Capitán Wayman]: Ya basta, comandante. Puedes retirarte.

- Añade la carta de Situación **S22 (Manifestantes belicistas)** de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.
- Marca la casilla **A** en la **Entrada 920**.

Busca el sobre secreto, ábrelo y saca los siguientes componentes:

1. Hoja de instalaciones del Distrito de embajada (páginas **39** y **40**). Deja la hoja de instalaciones de la Sala de guerra en el sobre.
2. Hoja de bolsillos de *Planetas* (página **41**).
3. 9 cartas de Planeta contactado (deja las 9 cartas de Planeta objetivo en el sobre).
4. Separador de Cartas de Planeta.

- La bolsa que contiene los dados de Sección universales y expertos. Añade estos dados a tu reserva de dados de Sección sin comprar. A partir de ahora, cada vez que los jugadores compren más dados, podrán comprar estos también.
- Cartas de Evento avanzado.

Pon todas las cartas de Planeta detrás del separador de «Cartas de Planeta» (bandeja de cartas B).

Nota: Puedes establecer contacto con los planetas mediante la opción «Hacer contacto» del libro de Mapas de sistemas mientras surcas el espacio con la *ISS Vanguard*.

Sustituye la última página del Registro de la nave por la página de la Instalación Distrito de embajada. Pon la nueva hoja de bolsillos después de esta página. Tu Registro de la nave debería terminar ahora en la página **41** (hoja de bolsillos de *Planetas*).

Lee el texto de la página del Distrito de embajada para familiarizarte con sus reglas. La próxima vez que actives las Instalaciones de la nave durante la Gestión de la nave, esta nueva Instalación estará disponible.

Lee la **Entrada 527**.

ENTRADA 520

Diario personal

La evacuación fue caótica. Rompimos frenéticamente el hielo que se resublimaba en la nave de descenso, tratando de aligerarla lo suficiente como para poder despegar. Nuestro amigo agonizaba por las múltiples heridas, el agotamiento y el estrés. Oímos los aullidos del viento y rezamos para que fuera eso y nada más. Los sistemas de calefacción de los trajes estaban dando fallos. Incluso ahora, cuando pienso en esos acontecimientos, me entran ganas de envolverme con una manta bien caliente.

Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso y descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso. Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 521

Si estás en el planeta *Primo*, sustituye el Punto de interés de tu Sector por la carta **P220**.

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 525**.

Lee la **Entrada 529**.

ENTRADA 522

[Archivista jefe Stanley]: ¡AYUDA! ¡AYUDA! ¡Eh, vosotros! Ayudadme.

[Equipo de asalto Alfa, agente 1]: ¿Qué pasa?

[Archivista jefe Stanley]: ¿Que qué pasa? ¡Que todos los archivos están en llamas! Tenéis que hacer algo. ¡Tenéis que ayudarme!

[Equipo de asalto Alfa, agente 1]: Cálmate, archivista. Tenemos otros...


[Archivista jefe Stanley]: No, no hay nada más importante. Vosotros y vuestros amigos de las otras Secciones arriesgasteis vidas para traer estos descubrimientos. ¡Ahora, todo está en peligro! Además, las llamas se extenderán a otras secciones de la nave si no hacemos nada. ¿Qué hacéis ahí como pasmarotes? ¡Seguidme!

Lee la **Entrada 535**.

ENTRADA 523

Diario del equipo de exploración

Avanzamos a través de una vasta cueva, pegados a una pared llena de recovecos para escondernos. Cuando una forma grande aparece sobre nuestras cabezas, nos escondemos y nos quedamos quietos hasta que la amenaza desaparece.

Ha aparecido otro horror descomunal, odio a esos cerdos... ¡Maldición! ¡Me ha visto! ¡No, no, no! ¡Nada más rápido, idiota! Tira .

ENTRADA 524

[Capitán Wayman]: Estoy de acuerdo con vuestra decisión. Se suponía que esta era una misión pacífica de investigación, pero no deberíamos encajar golpes sin devolvernos.

[Segunda oficial, comandante Dahl]: Con el debido respeto, capitán... ¡Los tratos con los Idemianos demostraron lo mucho que se puede conseguir con un poco de diplomacia! Si empezamos a desplegar una presencia armada en los mundos alienígenas, a sus ojos no seremos mejores que los Expugnadores. La *Vanguard* tiene una oportunidad única de forjar una federación pacífica en esta región del espacio. ¡Por favor, piénsatelo otra vez!

[Capitán Wayman]: Ya he pasado tiempo más que de sobra considerando todas las implicaciones, comandante. No. La decisión está tomada. Mientras reparamos la nave, aprovecharemos para instruir tropas, construir naves de descenso y ampliar la *Vanguard* con una Sala de guerra para coordinar nuestros esfuerzos de colonización.

[Segunda oficial, comandante Dahl]: ¡Estás cometiendo un grave error! ¡Te arrepentirás de esto!

[Capitán Wayman]: ¡Ya basta, comandante! Puedes retirarte.

- Añade la carta de Situación **523** (*Manifestantes pro alienígenas*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.
- Marca la casilla **B** en la **Entrada 920**.

Busca el sobre secreto, ábrelo y saca los siguientes componentes:

- Hoja de instalaciones de la Sala de guerra (páginas **39** y **40**). Deja la hoja de instalaciones del Distrito de embajada en el sobre.
- Hoja de bolsillos de *Planetas* (página **41**).
- 9 cartas de Planeta objetivo (deja las 9 cartas de Planeta contactado en el sobre).
- Separador de Cartas de Planeta.
- La bolsa que contiene los dados de Sección universales y expertos. Añade estos dados a tu reserva de dados de Sección sin comprar. A partir de ahora, cada vez que los jugadores compren más dados, podrán comprar estos también.
- Cartas de Evento avanzado.

Pon todas las cartas de Planeta detrás del separador de «Cartas de Planeta» (bandeja de cartas B).

Nota: Puedes establecer contacto con los planetas mediante la opción «Hacer contacto» del libro de Mapas de sistemas mientras surcas el espacio con la *ISS Vanguard*.

Sustituye la última página del Registro de la nave por la página de la Instalación Sala de guerra. Pon la nueva hoja de bolsillos después de esta página. Tu Registro de la nave debería terminar ahora en la página **41** (hoja de bolsillos de *Planetas*).

Lee el texto de la página de la Sala de guerra para familiarizarte con sus reglas. La próxima vez que actives las Instalaciones de la nave durante la Gestión de la nave, esta nueva Instalación estará disponible.

Lee la **Entrada 527**.

ENTRADA 525

[Equipo de exploración]: ¿*Vanguard*? Tenemos algo interesante. Una nave pequeña estrellada. Parece muy antigua y fuera de lugar.

[Comunicaciones, cabo Coetz]: ¿Un explorador de otra raza? Enviad más datos antes de pensar si os interesa entrar.

[Equipo de exploración]: Subiendo por el enlace cuántico.

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Información recibida. Esta cosa parece... familiar. ¿Podríaís enfocar esta parte chamuscada del fuselaje?

[Equipo de exploración]: ¿Aquí? Creo que es solo... ¡Oh! Eran ELLOS.

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Sí, parece que habéis encontrado otra nave de exploración de los Visitantes, como la que descubrimos en la Tierra. ¡Enhorabuena, equipo de exploración! ¡Y parece tener un núcleo intacto! Nuestro equipo científico cree que esto podría ser un hallazgo tremendo. Con un segundo núcleo para estudiar, podrían averiguar de dónde vinieron los Visitantes durante la batalla por la *Vanguard*.

[Equipo de exploración]: ¿Qué hacemos? El núcleo es demasiado grande para nuestra nave de descenso.

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Estamos preparando un equipo de recogida.

[Equipo de exploración]: ¿Esperamos?

[Comunicaciones, cabo Coetz]: No. Seguid con vuestra misión original, nosotros nos encargaremos desde aquí.

¡**Enhorabuena!** Ahora tienes una forma de llegar al mundo natal escondido de los Visitantes.

Obtén 1

Mueve el Proyecto de producción **C19** (*Brecha de los Visitantes*) de «Proyectos de producción» al sobre «A la espera...».

Abre el Registro de la nave por la hoja de bolsillos del Puente (página 3).

Si tu Objetivo actual es el **O06** (*El rastro de los antiguos*), sustitúyelo por el Objetivo **O08** (*Universo paralelo*) de «Cartas de Puente».

Si tu Objetivo actual es el **O07** (*El mundo perdido*), mueve el Objetivo secundario **O18** (*Al otro lado*) de «Cartas de Puente» al bolsillo del Objetivo secundario. Si el bolsillo del Objetivo secundario ya está ocupado, retira primero el Objetivo secundario actual.

Si tu Objetivo actual es diferente, no ocurre nada.

Cierra el Registro de la nave y sigue con la partida.

ENTRADA 526

Resuelve el primer resultado que coincida con tu Reserva de tirada y mueve todos los dados de la Reserva de tirada a Dados gastados.

: Si estás en el Sector **8**, lee la **Entrada 583**.
Si estás en el Sector **10**, lee la **Entrada 547**.

: Si estás en el Sector **8**, lee la **Entrada 538**.
Si estás en el Sector **10**, lee la **Entrada 561**.

: Si estás en el Sector **8**, lee la **Entrada 561**.
Si estás en el Sector **10**, lee la **Entrada 596**.

: Si estás en el Sector **8**, lee la **Entrada 596**.
Si estás en el Sector **10**, lee la **Entrada 547**.

ENTRADA 527

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada 475

La reunión con los jefes de sección ha ido bien. Parece que apoyan nuestro nuevo enfoque. La comandante Dahl, por otro lado... Bueno, dejémoslo en que espero que no sea un problema.

Ahora tenemos cosas más importantes de las que preocuparnos. Con todas las reparaciones y mejoras completadas, la *Vanguard* continúa su viaje. El objetivo principal no ha cambiado: tenemos que descubrir todo lo que podamos sobre los Constructores, sus planes y sus monolitos. Con el tiempo que hemos pasado en las reparaciones, la situación en la Tierra se ha deteriorado lentamente. Nuestros nuevos aliados Idemianos afirman que dos razas más antiguas estudiaron y coleccionaron los monolitos durante muchas generaciones: los Expugnadores y los misteriosos Visitantes que acudieron en nuestra ayuda durante la defensa de la *Vanguard*. Aprovechar sus datos podría ahorrarnos décadas de investigación. El problema es que el mundo natal de los Expugnadores es un acorazado del tamaño de un planeta perdido hace mucho tiempo, que supuestamente flota en algún lugar del oscuro espacio inexplorado. Los Visitantes, por otro lado, parecen haber desaparecido por completo de la faz de la galaxia. Tenemos que estar atentos a cualquier cosa que pueda ayudarnos a dilucidar el destino de nuestros hermanos mayores...

Mueve la Mejora del puente **B01** (*Casco reforzado*), la carta de Objetivo **O06** (*El rastro de los antiguos*) y la carta de Nivel tecnológico **4** de «Cartas de Puente» al sobre «A la espera...».

Retira del juego todas las cartas de Evento. Pon todas las cartas de Evento avanzado en «Eventos» (bandeja de cartas B). A partir de ahora, utilizarás estas cartas en lugar de los Eventos normales.

Mueve los Proyectos de investigación **R14** (*Tecnología Idemiana*) y **R15** (*Física avanzada*) de «Proyectos de investigación» al sobre «A la espera...» si están allí.

Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 528

Cuando nos acercamos, se activó una señal en el fondo del mar. Una antigua sonda Expugnadora había descendido bajo el hielo para no regresar jamás. Nos detenemos un minuto para buscar en ella tecnologías o datos que puedan ser valiosos.

Lee la **Entrada 752**.

ENTRADA 529

[**Equipo de exploración**]: ¿*Vanguard*? Tenemos otra nave estrellada de los Visitantes aquí...

[**Comunicaciones, cabo Coetz**]: ¿Otra? Parece que no hay lugar en la galaxia al que estos tipos no hayan llegado antes que nosotros.

[**Equipo de exploración**]: ¿Vais a enviar un equipo de recogida?

[**Comunicaciones, cabo Coetz**]: Negativo, no nos cabrían más naves a bordo. Coged lo que podáis y seguid con la misión.

Obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 530

A – Si esta casilla está marcada, no ocurre nada. De lo contrario, marca esta casilla y lee la **Entrada 536**.

ENTRADA 531

Diario del equipo de exploración

Un gran banco de criaturas inofensivas nos atrapa en una corriente de coloridos cuerpos que nadan en espirales. Es difícil avanzar, pero podríamos aprovechar esta oportunidad y estudiar estas peculiares especies.

Puedes para obtener 2 Indicios de *Espécimen vivo*.

ENTRADA 532

Los jugadores realizan la última prueba especial usando sus dados y Tripulantes.

Sigue los siguientes pasos:

- Primero, todos los jugadores tiran todos sus dados de Sección restantes.
- A continuación, todos los jugadores añaden a todos sus Tripulantes disponibles restantes a la Reserva de tirada.
- Retira del juego todos los resultados de y . Cuenta el número de dados restantes. A continuación, añade 1 punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada.

Ahora, comprueba el resultado final:

0-6: Lee la **Entrada 327**.

7-25: Lee la **Entrada 827**.

26 o más: Lee la **Entrada 838**.

ENTRADA 533

Informe del equipo de exploración 1945-F

Una prolongada vibración recorrió el blindaje de nuestros trajes mecanizados. La visión se desvaneció, interrumpida repentinamente. Empezamos a caer. Lo siguiente que supimos fue que estábamos de vuelta en la entrada del repositorio cerrado.

Pon un marcador en la última casilla antes del Resultado del medidor verde en la Acción especial *Abrir el cierre* de tu Sector.

ENTRADA 534

Pasamos mucho tiempo en este planeta buscando a los líderes Idemianos o a su cuerpo de gobierno. Resulta que estaba delante de nosotros. Cuando lo examinamos con más detalle, el murmullo ondulante de innumerables Idemianos en estado de meditación resultó ser una frecuencia que usaban para compartir sus experiencias y tomar decisiones en nombre de toda la especie; un asombroso ejemplo de democracia directa. Marca la casilla **D** en la **Entrada 905** y lee su texto.

Si la carta de Misión **M120** no está revelada, sustituye las cartas del Sector **6** por una carta **P001**.

Si la carta de Misión **M120** está revelada, descártala y sustituye las cartas del Sector **6** por una carta **P000**.

ENTRADA 535

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Salvar los archivos sin pedir ayuda:** ¡Esto dificultará completar tu misión principal a tiempo! Pon la carta **P239** (*Archivos en llamas*) en tu Sector si no está allí ya. Sigue con la partida.
- » **Ordenar a tu tripulación que salve los archivos** (requiere al menos una carta de Tripulantes disponibles): Elige cualquier número de Tripulantes disponibles de tu Sección (y de otras Secciones, si sus jugadores están de acuerdo). ¡Estos Tripulantes podrían morir cumpliendo tus órdenes! Lee la **Entrada 541**.
- » **Ignorar los archivos y dejar que otro se encargue:** Descarta 3 Descubrimientos al azar de «Descubrimientos reunidos» (bandeja de cartas B). Luego añade 1 marcador al espacio de Ventaja del enemigo.

ENTRADA 536

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, tenemos algunos temblores sísmicos. Por favor, decidnos qué deberíamos hacer.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Negativo, equipo de exploración, no detectamos actividad tectónica alguna.

[Equipo de exploración, agente 2]: Entonces, algo intenta salir de debajo de nosotros.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Equipo de exploración, repetid eso último...

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, atentos porque algo se está moviendo aquí abajo. Disparad a discreción, camaradas.

Pon la carta **P401** encima de las cartas de este Sector.

ENTRADA 537

«Tras llegar a un escondite seguro, nos reunimos para debatir sobre nuestras opciones. No cabía duda de que teníamos que arrebatar el control de la *Vanguard* de las manos de la comandante Dahl, pero ¿cómo? Nuestra primera idea fue seguir sus pasos en silencio, esperar a que fuera vulnerable y capturarla, pero enseguida nos dimos cuenta de que eso no cambiaría gran cosa. Tras convertir la *Vanguard* en una embajada flotante, había reunido a partidarios de muchas razas diferentes y se había rodeado de enfervorecidos lugartenientes. Aunque la capturásemos, ellos completarían su trabajo sin ella.

Algunos opinábamos que hacía falta liberar al capitán Wayman. Su presencia y la increíble influencia que aún ejercía sobre la tripulación podrían ayudarnos a cambiar las tornas, pero sacarlo de su celda no sería fácil. Por eso un par de nosotros sugerimos asaltar el puente en su lugar: al ser una sala abierta con muchas entradas, era un objetivo más fácil, y controlar el puente nos permitiría enviar nuestro mensaje a todos los que ocupaban la nave. Finalmente, un par de nosotros pensamos que, hiciéramos lo que hiciéramos, primero necesitábamos conseguir más apoyos».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Intentar liberar al capitán de su celda de alta seguridad** (solo puedes hacerlo si la casilla **A** no está marcada en la **Entrada 950**): Lee la **Entrada 18**.
- » **Intentar asaltar el puente y tomar el control de la nave** (solo puedes hacerlo si la casilla **B** no está marcada en la **Entrada 950**): Lee la **Entrada 102**.
- » **Intentar buscar más aliados en la nave** (solo puedes hacerlo si la casilla **D** no está marcada en la **Entrada 950**): Lee la **Entrada 802**.

ENTRADA 538

Descubres una plétora de especímenes de plantas enterrados bajo el suelo.

Pon la carta **P282** en este Sector.

ENTRADA 539

«La comandante Dahl estaba segura de que, si la *Vanguard* se hubiera centrado en la diplomacia en lugar de imponer nuestro dominio por las armas, convenciendo a otras civilizaciones para que nos ayudasen sin enemistarnos, ya habríamos desvelado el misterio del Repositorio de los Constructores hace tiempo y la Tierra ya estaría a salvo. Con el capitán y los jefes de sección en el calabozo, la comandante Dahl envió embajadores y diplomáticos para hacer justo eso. Empujaron a la clandestinidad a sus opositores, que esperaban el momento oportuno. Nuestro aparente regreso de entre los muertos y la historia sobre cómo nos trató Dahl causaron bastante revuelo entre la tripulación. Anu decidió pasar a la acción y nos rescató, con la esperanza de que juntos pudiéramos consolidar a los opositores y retomar la *Vanguard*».

Añade 1 **marcador** a la reserva de victoria.

Lee la **Entrada 543**.




ENTRADA 540




Diario del equipo de exploración

Un gran cadáver se pudre en el suelo de la cueva y pequeños organismos se alimentan de él. Puede ser una gran oportunidad para tomar algunas muestras, aunque tengo la corazonada de que algo mucho más peligroso se interesará por estos restos tarde o temprano.

Puedes tirar  dos veces para obtener 3 Indicios de *Espécimen vivo*.

ENTRADA 541

- Pon la carta **P239** (*Archivos en llamas*) en tu Sector si no está allí ya.
- Si la suma de los **Escalafones** de los Tripulantes elegidos es **4 o más**, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P239**.
- Por cada Tripulante elegido de la Sección de **Ciencia** o **Ingeniería**, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P239**.
- Por cada Tripulante elegido que tenga una Capacidad de conversión   o  en su carta, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P239**.

Si el marcador del medidor verde ha llegado al Resultado: tira 3 dados de Lesión por cada Tripulante elegido. Si sacas 1  y 1  O BIEN 2  el tripulante muere: ponlo en el espacio de «Bajas» junto al tablero. Una vez terminadas todas las tiradas, pon a los Tripulantes supervivientes en «Tripulantes descansando» (bandeja de cartas B). Luego, lee la **Entrada 602**.

Si el marcador del medidor verde no ha llegado al Resultado: tus Tripulantes elegidos no han alcanzado su objetivo y mueren, ponlos en el espacio de «Bajas» junto al tablero. ¡Habrá que enviar otro equipo para terminar el trabajo! Lee la **Entrada 535**.


ENTRADA 542

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, algo salió del fondo del mar para cazarnos, pero logramos combatirlo, al menos por el momento.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¿Pudisteis ver bien esa cosa, equipo de exploración?

[Equipo de exploración, agente 1]: Negativo, solo una maraña de tentáculos saliendo de la tierra.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Entendido, equipo de exploración. Intentad recoger una muestra si podéis.

Obtén 1 Descubrimiento de *Espécimen vivo* y 1 . Descarta la carta **P401** de este Sector.

ENTRADA 543

«Anu nos sacó del calabozo. Juntos, decidimos liberar a otros presos de las cuatro Secciones y fuimos a por el capitán, que estaba retenido en su propio camarote en otro sector de la nave. Por desgracia, fuimos demasiado lentos. Para cuando abrimos las últimas celdas, dejando salir a los jefes de sección, ya habíamos levantado sospechas porque los guardias habían dejado de responder. Los pasillos que llevaban al calabozo se llenaron de marines armados. Con tantos de los nuestros débiles o heridos, no pudimos quitárnoslos de encima y seguimos adentrándonos cada vez más en la nave. Fue entonces cuando Anu nos paró y nos propuso una estrategia. Dijo que podía quedarse atrás y tratar de ganar algo de tiempo. Comprendimos que probablemente tenía razón: sin ayuda, los marines nos alcanzarían. Aun así, no queríamos arriesgar la vida de nuestra aliada Idemiana más cercana».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Dejar que Anu mantenga ocupados a los guardias:** Lee la **Entrada 479**.
- » **Dejar a algunos Tripulantes para detener a los guardias:** Lee la **Entrada 484**.
- » **Intentar huir sin dejar a nadie atrás:** Lee la **Entrada 386**.

ENTRADA 544

«Pronto, el Ojo del vacío se convirtió en el escenario de un tenso duelo de miradas entre la *Vanguard* y sus aliados contra la fuerza rival. Para cualquier testigo, podría parecer que las gigantescas y silenciosas naves no hacían otra cosa que flotar lentamente por el espacio, aparentemente sin que pasara nada, pero la verdadera batalla tenía lugar en otro lugar, a través de todos los canales de comunicación. Las afiliaciones de ambas facciones cambiaban constantemente mientras razas menores declaraban su lealtad a uno u otro bando. Finalmente, la *Vanguard* se impuso en la lucha invisible. Sin embargo, esto no detuvo la violencia. Algunas razas estaban lo bastante desesperadas para lanzar un ataque, a pesar de sus escasas posibilidades de éxito».

Los jugadores realizan la última prueba especial usando sus dados y Tripulantes.

Sigue los siguientes pasos:

- Primero, todos los jugadores tiran todos sus dados de Sección restantes.
- A continuación, todos los jugadores añaden a todos sus Tripulantes disponibles restantes a la Reserva de tirada.

- Retira del juego todos los resultados de \aleph y \aleph . Cuenta el número de dados restantes. A continuación, añade 1 punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada.
- Ahora, comprueba el resultado final:

0-3: Lee la **Entrada 327**.

4-20: Lee la **Entrada 827**.

21 o más: Lee la **Entrada 838**.

ENTRADA 545

Extracto del libro Ya no estamos solos: La historia del primer contacto

Se nos ha presentado una rara oportunidad al adentrarnos más en las llanuras. En una colina sobre el cauce seco de un río, hemos visto una de las naves espaciales Idemianas, aparentemente abandonada y abierta de par en par, con su consola parpadeando con una luz tenue.

Los animales parecían evitarla y estaba claro que su propietario no tenía miedo de ladrones o saqueadores.

La tentación era difícil de resistir; sabíamos que incluso un estudio superficial de la nave podría proporcionarnos valiosos conocimientos sobre la tecnología Idemiana...

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Entrar en la nave:** Lee la **Entrada 570**.
- » **Ignorar la nave y seguir adelante:** Sigue con la partida.

ENTRADA 546

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, algo salió del fondo del mar con intenciones hostiles, pero logramos evitarlo.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¿Pudisteis ver bien esa cosa, equipo de exploración?

[Equipo de exploración, agente 1]: Negativo, solo una maraña de tentáculos saliendo de la tierra.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Entendido, equipo de exploración. Andaos con ojo.

Descarta la carta **P401** de este Sector.

ENTRADA 547

Descubres una piedra plana con grabados en las entrañas de la zona ritual.

Pon la carta **P284** en este Sector.

ENTRADA 548

«A pesar de las numerosas diferencias entre nosotros y las razas alienígenas, pudimos notar que todos en el Ojo del vacío recibieron extasiados la noticia de que habíamos decidido compartir los conocimientos de los Constructores. Nosotros, por nuestra parte, respiramos aliviados. Después de todo lo ocurrido a bordo, nadie tenía ganas de que se desatara otro conflicto. Hubo celebraciones discretas por toda la *ISS Vanguard*, pero la mayoría de la gente aprovechó este primer momento de tranquilidad en mucho tiempo y decidió descansar. Bueno, excepto el personal de la Dra. Corey, que comenzó a extraer la caché de datos de los Constructores de inmediato. Resulta que contenía de todo: elegantes teorías que respondían a todas nuestras preguntas sobre el universo, tecnologías impactantes que rozaban la magia e incluso reliquias de la cultura de los Constructores.

Tan solo más tarde, cuando empezamos a cumplir nuestra promesa y a compartir copias de los datos de los Constructores, la mayoría de la tripulación empezó a arrepentirse. A medida que las naves de extrañas razas alienígenas partían una a una, llevando consigo el inestimable tesoro hasta sus mundos de origen, empezamos a preocuparnos por si este conocimiento se llegaría a utilizar o no contra la humanidad en algún momento.

Noté que nuestra investigadora principal estaba particularmente meditabunda. Cuando le pregunté qué pensaba, me dijo:

"No puedo evitar sentir que el plan de los Constructores ha fracasado. ¡Sus conocimientos son la respuesta a la mayoría de los interrogantes que tenía la ciencia humana! Supongamos que la galaxia entera adopta sus teorías y tecnología. ¿Cómo vamos a enfrentarnos a la amenaza de la que huían los Constructores? Por maravillosa que fuera su ciencia, resultó inútil contra ella. Al diseminar

este conocimiento por toda la galaxia, ¿no nos habremos condenado a fracasar de la misma manera?".

No supe qué decirle. Solo me queda la esperanza de que las futuras generaciones humanas tengan una respuesta mejor».

Lee la **Entrada 847**.

ENTRADA 549

Lee la **Entrada 533**.

ENTRADA 550

[Dra. Corey]: Gracias por ofreceros para esta misión. Soy consciente de que esta tarea puede parecer demasiado sencilla como para involucrar a un equipo completo, pero...

[Equipo de exploración]: No te preocupes, doctora. Conseguiremos esas lecturas que nos pides. ¿Algo que debamos saber sobre cómo aproximarnos a estas cosas?

[Dra. Corey]: Bueno, las visteis tan pronto como entramos en el sistema. Sabemos con certeza que es alguna forma de microorganismo, nativo del vacío del espacio y de este sistema en particular. Parece que pasa la mayor parte del tiempo en una nebulosa que rodea al sol, llena de partículas orgánicas. En un momento de su ciclo vital, vuela hacia el sol formando grandes bancos, para acabar descendiendo en arco hacia la nebulosa. Hay dos puntos principales de interés para nosotros. El primero es el vértice de la trayectoria de los microorganismos, el punto en el que dejan de seguir al sol y vuelven a volar hacia la nebulosa. El otro es la propia nebulosa, ya que parece incluir una concentración inusual de partículas orgánicas. Depende de vosotros decidir cuál estudiar primero.

[Equipo de exploración]: Entendido, doctora. Te mantendremos informada.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Acercarse al punto en el que los organismos están más cerca del sol:** Lee la **Entrada 118**.
- » **Acercarse a lo más profundo de la nebulosa, donde los microorganismos están más alejados del sol:** Lee la **Entrada 83**.

ENTRADA 551

[Equipo de exploración, agente 1]: Bueno, pues ha sido sorprendentemente fácil.

[Equipo de exploración, agente 2]: Más fácil que antes, quizá. ¡Pero nunca llamaría «fácil» ponerse a jugar con un monstruo mortífero!

[Equipo de exploración, agente 1]: Vamos, no seas aguafiestas.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ...

[Equipo de exploración, agente 2]: ...

[Equipo de exploración, agente 1]: Mira, lo mío no son bravuconadas. Es que ahora sabemos cómo luchar contra estas cosas y me alegro de que nuestra estrategia funcione.

Obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena* y 1 de *Espécimen vivo*.

Descarta la figura del *Oftalmoide* y su carta de Amenaza.

ENTRADA 552

Informe del equipo de exploración 1945-I

La especie conocida como los Constructores intentó defenderse. Enviaron naves con motores hiperluz a galaxias lejanas. En cada una de ellas, construyeron un repositorio central inaccesible y sembraron innumerables planetas a su alrededor con vida microbiana diseñada con bioingeniería, de rápida evolución y basada en el ADN. Durante millones de años, esta vida evolucionó. En algunos mundos no prosperó. En otros, dio lugar a jóvenes civilizaciones muy divergentes. Con el tiempo, algunas de estas especies descubrieron el mensaje que habían dejado en su ADN y lo siguieron para descubrir el Ojo del vacío.

Frente a nosotros, vemos que un pequeño grupo de humanos ha explorado el repositorio, ha hallado su centro, lo ha abierto y está junto a una pieza cónica de tecnología antigua con un disco plano y un extraño contenedor flotando delante.

Nuestra perspectiva cambia de nuevo y tardamos un momento en darnos cuenta de que estamos de nuevo en nuestros cuerpos, y de que lo que tenemos delante ya no es una visión. Podemos volver a movernos, hablar y sentir los controles de nuestros trajes mecanizados. Sus sensores escanearon automáticamente la máquina cónica que teníamos delante, revelando extraños tejidos biológicos en las

profundidades de su cono. Como si la hubiera despertado el escáner, la máquina empezó a emitir un sonido: la misma voz que oímos cuando la *ISS Vanguard* entró por primera vez en este sistema, hace años. Solo que esta vez no sonaba como una grabación. Decía:

"Enhorabuena, campeones. Habéis ganado. La carrera. Vuestros hermanos... todos más lentos. Menos decididos. Si estáis aquí, habéis estudiado muchos. Monolitos. Habéis viajado mucho. Habéis derrotado o convencido a muchos otros. Ahora la verdad. No hay tesoro. Solo responsabilidad. Vuestros hermanos. Necesitan crecer. Desarrollarse por sí mismos. Sin intervención, uno intenta conquistar. Uno busca unificar. Fue nuestro error. No debe repetirse. Debéis convertirlos. En custodios. Debéis asegurarlos. De que todos puedan crecer. Muchas ciencias. Muchos puntos de vista. Recibiréis herramientas. Para hacer vuestro nuevo trabajo. Armas. Tecnología. Todo en el disco de datos. Frente a vosotros. No lo compartáis. Queremos que los demás se desarrollen. Por su cuenta. Sin. Nuestra ciencia".

El disco flota lentamente hacia nosotros y se posa en nuestras manos: es de platino macizo y muy pesado.

"La segunda responsabilidad. Mayor. Una muestra. De la plaga. Materia. En un nuevo estado. Atrapada en una subdimensión. Peligrosa. Peligrosa. Peligrosa. Para especies menos desarrolladas. Si toca un átomo de vuestra materia. Lo cambiará todo. Vuestra galaxia estará perdida. Como la mía. Debéis contener. La muestra. Debéis estudiarla y dejar que otros la estudien. Ahora la tenéis. Quinientos mil años. Para buscar una solución. O huir más lejos. Buena suerte. Hijos nuestros. Ya no soy necesario. He de partir". El contenedor flota hasta nuestras manos, igual que lo hizo el disco de datos. Lo único que queda en el repositorio ahora es esta antigua criatura, procedente de una galaxia muy lejana, cuyos signos de vida se apagan lentamente, hasta quedar tan suelta como el resto de este lugar.

Apenas podemos comprender lo que acaba de suceder, la amenaza apocalíptica a escala universal que acabamos de conocer, la enorme carga que recae sobre los hombros de la especie que abandonó la Tierra hace apenas unas décadas. El disco de datos, lleno de tecnologías avanzadas que podrían salvar nuestro mundo.

Solo tenemos una cosa clara. Estamos cansados y doloridos. Es hora de abandonar este lugar... Si tan solo supiéramos lo que le puede haber ocurrido a la *Vanguard* mientras estábamos fuera...

Coge el Descubrimiento único **32** del tablero de Planeta. Mételo en el bolsillo correspondiente de Descubrimiento único en la página **30** del Registro de la nave.

¡Enhorabuena! Has completado tu Misión. Lee la **Entrada 455**.

ENTRADA 553

Tripulante 234, diario personal

Iniciamos la evacuación de Ugnir. Habíamos sufrido graves quemaduras, el casco de la nave de descenso estaba roto y, para colmo, no habíamos conseguido nada digno de semejante pérdida de tiempo y equipamiento. Sin embargo, la criatura había sido destruida. Antes de irnos, logré tomar una muestra del tejido carbonizado, para gran satisfacción de la Dra. Corey.

Durante el informe, el capitán fue amable con nosotros. Nos dijo que el fracaso de esta misión no era culpa de nadie. Debería haber hecho caso a la embajadora Idemiana y haber ignorado el planeta rocoso.

Aun así, fue un mal día para todos nosotros. Seguro que tendré pesadillas con esas extrañas ruinas en el agua y bichos gigantes asesinos.

Obtén el Descubrimiento único **28**.

Retira del juego la carta de Aterrizaje **L13**.

Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 554

El Sector **3** contiene el cañón que derribó tu nave de descenso. Aquí se colocará una carta de PDI en función de tu próxima decisión.

Al explorar mundos extraterrestres, tu equipo de exploración se encontrará a menudo con decisiones difíciles que pueden dar forma a tu Campaña. Esta es una de ellas. Volar la sección de la esfera de debajo del cañón alienígena es más rápido y seguro, pero mermará la capacidad de la esfera para camuflarse, lo que la hará más fácil de encontrar para todos los demás viajeros potenciales.




Desactivar con precisión el cañón requerirá más esfuerzo y será más arriesgado.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra, incluso si no está en el equipo de exploración):

- » **Volar la sección de la esfera que tiene un cañón** (esto dañará permanentemente la esfera y debilitará su camuflaje):
Lee la **Entrada 390**.
- » **Acercarse y deshabilitar el cañón** (esto será más arriesgado y lento):
Lee la **Entrada 265**.

ENTRADA 555

¡Evacuar de esta Misión es imposible debido a su climatología extrema!

El Tripulante que ha obtenido una cuarta Lesión hace una prueba de supervivencia: tira tres dados de Lesión. Si saca 1  y 1  O BIEN 2  falla la prueba de supervivencia. Saca al Tripulante de su funda de Escalafón. Devuelve todos sus dados a su Compartimento de Sección y su Equipo a la «Armería». La Exploración planetaria continúa sin este Tripulante.

Si el Tripulante supera la prueba de supervivencia, sigue con la partida.

Si todos los Tripulantes están ahora muertos:

- Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del Hangar) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso y descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso.
- Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 556

Pon un marcador en tu carta de Misión y luego:

Si tienes **1 marcador** en la carta de Misión: Lee la **Entrada 740**.

Si tienes **2 marcadores** en la carta de Misión: Lee la **Entrada 743**.

Si tienes **3 marcadores** en la carta de Misión: Lee la **Entrada 754**.

ENTRADA 557

Elige una de las opciones siguientes:


- » **Regresar al Cascarón exterior del Mundonave de los Expugnadores:** Lee la **Entrada 473**.
- » **Regresar al Núcleo interior del Mundonave de los Expugnadores:** Lee la **Entrada 684**.

ENTRADA 558

Tripulante 234, diario personal

Me preparé para lo peor: mi amigo estaba inconsciente, me temblaba todo el cuerpo, la bestia se acercaba lentamente... Intenté utilizar un pesado poste de la tienda de campaña como arma para ahuyentar a la criatura. El bicho me ignoró hasta que el trozo de metal golpeó su caparazón semejante a un cerebro. Entonces, arremetió, aplastándome las costillas, y se marchó.


Con la mente nublada por el dolor, conseguí despertar al resto de mi equipo y juntos salimos corriendo hacia la nave de descenso.

El tripulante que tenga un marcador en su carta tira . Si algún Tripulante fuera a sufrir una cuarta Lesión, en vez de eso ignora el cuarto dado de Lesión y la carta correspondiente. Marca la casilla **B** en la **Entrada 915**. Luego, lee la **Entrada 707**.

ENTRADA 559

Diario de exploración 14/68-A

Explorando esta sección del paisaje urbano conseguimos localizar un turboascensor con energía y operativo. La inspección preliminar indicó que carecía de amortiguadores de aceleración y jaula de seguridad. Subir con él requirió precauciones adicionales, pero la vista de la metrópolis destruida desde debajo del cascarón exterior era sobrecogedora.

Cada Tripulante repone 2 . Sustituye la carta de este Sector por la carta **P325**.

ENTRADA 560

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: ¡No toques nada! ¡Si vive aquí, debe ser letal!

[Agente 2]: No te preocupes, tendré cuidado. Interesante...

La mayoría de las muestras están por parejas. Si tan solo pudiera leer las etiquetas...

[Agente 1]: ¿Seguro que son etiquetas? Es broma, probablemente lo sean.

[Agente 2]: Espera, ¿lo has visto?

[Agente 1]: ¿Ver qué? Aquí no hay nada más que nosotros y esas enredaderas.

[Agente 2]: Vi algo moverse en las sombras. Y aquí... ¿huellas frescas? Mira esta enredadera... algo la masticó recientemente.

- Pon la carta **P295** en este Sector.
- Pon la carta de Amenaza del *Superdepredador* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Superdepredador* junto a su carta de Amenaza; aún no está en el tablero de Planeta.

ENTRADA 561

Siguiendo un débil rastro, entras accidentalmente en la guarida de un gran depredador.

Pon la carta **P285** en este Sector.

ENTRADA 562

Diario de exploración 14/77-B

Este edificio era, de hecho, otra de las estructuras que la sección de Ingeniería llamaba «plantas de replicación», una enorme impresora 3D capaz de construir la mayor parte de la tecnología Expugnadora que ya habíamos visto.

El estado de esta planta impide cualquier posibilidad de averiguar cómo llegaron los materiales a ella. En una de las enormes cunas localizamos un caminante casi terminado, de diseño similar a los Colosos y Enjambres de guerra. Unos escaneos adicionales podrían resultar beneficiosos para entender mejor quiénes eran los Expugnadores y su aspecto.

Sustituye la carta de tu Sector por la carta **P328**.

ENTRADA 563

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 273**.

No ocurre nada.

ENTRADA 564

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 569**.

Lee la **Entrada 571**.

Lee la **Entrada 576**.

ENTRADA 565

[Equipo de exploración, agente 1]: Otra rampa hacia abajo... ¿Cuánto más vamos a bajar?

[Equipo de exploración, agente 2]: Si mis cálculos son correctos, no mucho. La corteza de la estrella de neutrones solo tiene dos kilómetros de espesor, y ya hemos descendido tres cuartas partes de ella.

[Equipo de exploración, agente 1]: Entonces, ¿qué hay debajo?

[Equipo de exploración, agente 2]: No lo sabemos. Creemos que el núcleo de una estrella de neutrones es líquido. Es una sopa de quarks de materia descompuesta por fuerzas inimaginables. Una olla a presión de reacciones nucleares y...

[Equipo de exploración, agente 1]: Vale, vale. ¡Entendido! Vamos allá. Mis lecturas de campo nulo se están volviendo locas.

[Equipo de exploración, agente 3]: ¡Mira, hay algo más adelante!

- Descarta la carta de Misión **M201** si está revelada.
- Añade las cartas de Evento avanzado descartadas al mazo y barájalo.
- Devuelve todas las fichas de Indicio descartadas a la bolsa de Indicios.
- Retira todas las fichas de Tiempo y marcadores del tablero de Planeta y de las cartas de Amenaza. Descarta cualquier carta de Amenaza que pueda haber.
- Devuelve todas las cartas del tablero de Planeta a las bandejas de cartas correspondientes. Retira los Tripulantes, las Amenazas y la figura de la nave de descenso del tablero de Planeta.

- Descarta todas las fichas de Equipo de misión del tablero de Planeta; podrías ponerlas de nuevo usando sus cartas de Equipo. Si descartas el *P.E.T.* de esta manera, devuelve el dado a los Dados gastados de su propietario.
- Abre la Planetopedia por las páginas **40** y **41** (*Repositorio de los Constructores*).
- Rellena el lado derecho del tablero de Planeta con los Descubrimientos únicos indicados (bocabajo).
- Rellena el lado derecho del tablero de Planeta con las cartas de Misión y Condición global enumeradas, o sigue cualquier instrucción específica del planeta impresa en los espacios de las cartas de Misión y Condición global.
- Si tienes algún Tripulante incapacitado (una regla especial activada por la Entrada de Evacuación del OTZ), ponlos bocarriba. Estos Tripulantes vuelven a participar en la Exploración.
- Cada Tripulante descarta 1 carta y 1 dado de Lesión.
- Todos los Tripulantes reponen todos sus dados.
- Cada Tripulante puede añadir el siguiente número de dados de Sección de su Compartimento de Sección a su tablero de Tripulación:
 - **3** Dados disponibles: añade 3 dados.
 - **4** Dados disponibles: añade 2 dados.
 - **5 o más** Dados disponibles: añade 1 dado.
- Obtén 2 Suministros.
- Lee la **Entrada 567**.

ENTRADA 566

[Comunicaciones]: Estad atentos, agente uno, estamos detectando picos de energía cerca de vuestra ubicación. ¡Tened cuidado ahí fuera!

[Equipo de exploración]: Entendido Vanguard, procediendo con la misión según lo planeado.

Marca la casilla no marcada que esté más arriba; si todas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Avanza el medidor de Tiempo de la Condición global 1 casilla.

Lee la **Entrada 574**.

ENTRADA 567

Informe del equipo de exploración 1945-I

Al final del laberinto de pasillos y rampas salimos a una amplia caverna abierta, cuyo suelo estaba formado por grandes plataformas flotantes, lisas y reflectantes como un espejo. Las luces de nuestros trajes mecanizados eran demasiado débiles para llegar al otro lado. Frente a nosotros, blanqueada por la constante lluvia de rayos, flotaba una pirámide escalonada, con una gran puerta y un complejo mecanismo de cierre. Detrás de ella, había una especie de torre suspendida, cuya cúspide atraía la mayor parte de los rayos que caían constantemente del techo. En las cuatro esquinas de la gran pirámide nos fijamos en otras cuatro más pequeñas, cada una con un extraño catafalco, conectadas a la pirámide principal con un grueso cable.

Ya era impresionante saber que los Constructores consiguieron excavar sus instalaciones en la materia más densa y pesada del universo, pero ahora también sabíamos que habían creado máquinas con ella. Y esta no era la última sorpresa. Cuando nos detuvimos a admirar la vista que teníamos delante, surgió de la oscuridad una máquina gigante, un robot colosal, que emitía un campo de fuerza que protegía algo justo debajo de sus patas de araña. Detrás del campo, vislumbramos algo verde y vibrante: una ventana a otro mundo que esta descomunal máquina transportaba consigo.

¿Cómo estaba todo conectado? ¿Cómo podríamos abrir la puerta? Sabíamos que nos quedaba poco tiempo para averiguarlo.

- Pon a todos los Tripulantes en el Sector **1**.
- Pon la carta de Amenaza del *Biomobot de los Constructores* en el espacio indicado junto al borde superior del tablero de Planeta.
- Busca las cartas **P091** y **P092**. Ponlas bocabajo en la pila de PDI del *Biomobot* indicada junto a la carta de Amenaza del *Biomobot*, de forma que la carta **P092** quede encima.
- Pon la figura del *Biomobot de los Constructores* en el Sector **2**. Pon la primera carta de la pila de PDI del *Biomobot* en el Sector **2** (recordatorio: cuando se sustituye un PDI por la carta de PDI del *Biomobot*, todos los dados, fichas y marcadores colocados en la primera carta se descartan).
- Si hay menos de cuatro Tripulantes en juego, realiza los siguientes pasos:

- Si no hay ningún **Tripulante de Ingeniería** en juego, los Tripulantes pueden devolver hasta 4 dados en total de sus Compartimentos de Sección a sus tableros de Tripulación (se siguen aplicando las restricciones de Escalafón).
- Si no hay ningún **Tripulante de Ciencia** en juego, coge 1 dado a tu elección del Compartimento de Sección de Ciencia, tíralo y ponlo en el espacio de dado **S2** del Sector **4**.
- Si no hay ningún **Tripulante de Seguridad** en juego, coge 1 dado a tu elección del Compartimento de Sección de Seguridad, tíralo y ponlo en el espacio de dado **S3** del Sector **6**.
- Si no hay ningún **Tripulante de Reconocimiento** en juego, coge 1 dado a tu elección del Compartimento de Sección de Reconocimiento, tíralo y ponlo en el espacio de dado **S4** del Sector **8**.

Nota: Las reglas del *Cierre del repositorio* en el Sector **9** están conectadas a 4 pedestales en los Sectores **2, 4, 6 y 8**.

Nota: Cuando se ponga una nueva carta de PDI por la capacidad del *Biomobot*, se descartan todos los marcadores y dados del PDI anterior. Para operar el cierre del repositorio es necesario encontrar la manera de detener o controlar el *Biomobot de los Constructores*.

Dales la vuelta a todas las fichas de Turno para ponerlas por el lado de «Turno disponible». Empieza una nueva ronda de Exploración planetaria y sigue con la partida.



ENTRADA 568

[Equipo de exploración, agente 1]: Traga plomo, bicho asqueroso...

[Equipo de exploración, agente 2]: Vale, ya puedes parar. Está muerto del todo.

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿De dónde narices salió?

[Equipo de exploración, agente 2]: Seguro que la Sección de Ciencia encontrará la respuesta. Por ahora, tenemos que ayudar a los heridos.

- Obtén 1  y el Descubrimiento único **28**.
- Descarta la carta de Misión **M210**.
- Refira del juego la carta de Aterrizaje **L13**.
- Marca la casilla **C** en la **Entrada 915**. Cuenta el número de casillas marcadas en la **Entrada 915**.
 - Si hay 1 casilla marcada, todos los Tripulantes de Escalafón 1 que hayan jugado en esta Exploración Ascenden de escalafón.
 - Si hay 2 casillas marcadas, todos los Tripulantes de Escalafón 1 y 2 que hayan jugado en esta Exploración Ascenden de escalafón.
 - Si hay 3 casillas marcadas, todos los Tripulantes de Escalafón 1 y 2 que hayan jugado en esta Exploración Ascenden de escalafón. Luego, obtén 1 .
- Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 569

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, hemos encontrado la entrada de una aguja en ruinas, pero el camino está bloqueado. Podríamos retirar algunos de los escombros para entrar, tengo la sensación de que valdrá la pena.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Afirmativo, equipo de exploración. Por favor, entrad en la aguja e informad de vuestros hallazgos. Tal vez encontremos algunas pistas sobre quiénes vivían aquí y qué les pasó.

[Equipo de exploración, agente 2]: Algunos de los pictogramas de esta puerta parecen representar a los habitantes de este mundo, parecen más o menos humanoides. Los pictogramas los muestran sosteniendo... ¿qué es eso, una esfera de algún tipo?

[Equipo de exploración, agente 1]: Una luna... están sosteniendo una luna.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Entrad, equipo de exploración. Averigüemos qué pasó con estas gentes y su luna.

Obtén 1 .

ENTRADA 570

Pon la carta **P288** en este Sector.

Si el *Peregrino Idemiano/Peregrino furioso* se encuentra en este Sector o en uno conectado, lee la **Entrada 259**.

ENTRADA 571

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, hemos estado algún tiempo descifrando pictogramas y tenemos un mapa que enseñaros... creemos que podría ser Hodeus-B D antes de la destrucción de su luna.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Imágenes recibidas, equipo de exploración. Pondremos a trabajar a los equipos de geología en esto lo antes posible.

[Equipo de exploración, agente 2]: Mientras tanto, tenemos una teoría: por el aspecto de este mapa, la tierra firme era escasa y el mundo estaba casi totalmente cubierto por el océano. Hemos encontrado algunos escritos adicionales que parecen ser registros de mareas y parece que llegaban a subir cientos de metros.

[Equipo de exploración, agente 1]: Creemos que esta civilización trató de manipular las mareas de Hodeus-B D con el fin de ganar masa terrestre adicional para sus crecientes poblaciones y ciudades.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: El resultado es que ahora no queda agua en la superficie, el planeta es estéril y su luna flota en pedazos en su órbita.

[Equipo de exploración, agente 2]: No sería la primera vez que una civilización intenta jugar a ser dios y paga las consecuencias.

Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 572

Si esta casilla está marcada, lee la **Entrada 557**. De lo contrario, sigue leyendo:

[Equipo de exploración]: Comunicaciones, nos acercamos al objeto. Distancia actual: 700 kilómetros y bajando. Sistemas de armamento preparados. Impulsores a la espera. Todos los sistemas operativos. Estamos preparados para realizar maniobras evasivas en cualquier momento.

[Comunicaciones]: Entendido, agente uno. Esta vez estamos preparados para lo que nos tengan reservado. Próximo contacto en 500 clics. Cambio.

[Equipo de exploración]: Comunicaciones, aquí el agente uno. Estamos a 500 kilómetros. Los análisis preliminares estaban en lo cierto. Su casco está salpicado de emplazamientos de armas. No los han fijado en nosotros... Por el momento. Esperad. Detectamos una leve anomalía gravitacional dentro del objeto.

[Comunicaciones]: La estamos analizando. Manteneos alerta, agente uno. Próximo contacto en 200 kilómetros. Cambio.

[Equipo de exploración]: [Entrelazado con estática] agente uno. Estamos a menos de 200 kilómetros del objetivo. Hemos identificado un campo de restos espaciales en órbita aleatoria alrededor del objetivo. No hay señales de enemigos por el momento. Comunicaciones, os pido vuestra opinión, ¿procedemos al aterrizaje?

[Comunicaciones]: Afirmativo, agente uno, luz verde para el acercamiento. Buena suerte.















Reglas de Aterrizaje:

Si tu nave de descenso tiene al menos 6 , 5  y 5 , lee la **Entrada 573**. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una. Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador del medidor de Aterrizaje no está en la casilla «Aterrizaje exitoso», vuelve al paso **2**; si está ahí, has aterrizado con éxito: lee la **Entrada 573**.

ACERCAMIENTO ARRIESGADO

Durante este Aterrizaje, pondrás marcadores en el tablero de Nave de descenso. Cada marcador obtenido representa la activación de varios sistemas de defensa de los Expugnadores, que dificultan tu Exploración planetaria.

	Dron aislado	<p>Elige una opción:</p> <ul style="list-style-type: none"> » ¡Reventarlo! Si  es 5 o más, no ocurre nada. De lo contrario, 1 Tripulante que elijas sufre una Lesión de <i>Quemadura</i>. » Interferir con sus sensores Si  es 4 o más, no ocurre nada. De lo contrario, pon 2 marcadores universales en el tablero de Nave de descenso.
	Restos	<p>Elige una opción:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Atravesarlos Si  es 6 o más, pon 1 marcador universal en el tablero de Nave de descenso. De lo contrario, pon 2 marcadores universales en el tablero de Nave de descenso. » Esquivar los fragmentos más grandes Si  es 4 o más y  es 4 o más, no ocurre nada. De lo contrario, devuelve 1 carta de Equipo que elijas a la «Armería» y pierde 2 Suministros.
	Enjambre de guerra	<p>Elige una opción:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Atravesarlo a tiros Si  es 6 o más, pon 1 marcador universal en el tablero de Nave de descenso. De lo contrario, pon 2 marcadores universales en el tablero de Nave de descenso. Luego, devuelve 2 cartas de Equipo al azar a la «Armería» O BIEN cada Tripulante sufre una Lesión de <i>Quemadura</i>. » Huir Si  es 5 o más, pon 1 marcador universal en el tablero de Nave de descenso. De lo contrario, pon 2 marcadores universales en el tablero de Nave de descenso. Luego, 1 Tripulante que elijas sufre 1 Lesión de <i>Pánico</i> y 1 Tripulante que elijas sufre 1 Lesión de <i>Herida</i>.
	Vuelo descontrolado	<p>Elige una opción:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Recuperar el control Si  es 3 o más, no ocurre nada. De lo contrario, pon 1 marcador universal en el tablero de Nave de descenso y cada Tripulante 2 . » Caída libre Si  es 3 o más, pon 1 marcador universal en el tablero de Nave de descenso. De lo contrario, 1 Tripulante que elijas sufre una Lesión de <i>Agotamiento</i>.

ENTRADA 573

Abre la Planetopedia por las páginas **28 y 29** (*Mundonave de los Expugnadores – Cascarón exterior*).

Comprueba cuántos marcadores universales tienes en tu tablero de Nave de descenso:

0: No ocurre nada.

1: Avanza todos los medidores de Tiempo 1 casilla.

2-3: Avanza todos los medidores de Tiempo 2 casillas.

4+: Pon la carta de Amenaza del *Enjambre de guerra Expugnador* en el espacio indicado sobre el tablero de Planeta y la figura correspondiente con sus 3 Drones en el Sector **6**.

A continuación, descarta los marcadores colocados durante el Aterrizaje. Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

Nota: Es posible que 1 de los Descubrimientos únicos indicados en el tablero de Planeta ya haya sido obtenido anteriormente durante la campaña.

ENTRADA 574

[Comunicaciones]: Estad atentos, agente uno, estamos detectando un enorme pico de energía cerca de vuestra ubicación. ¡Parece que habéis agitado el avispero!

[Equipo de exploración]: Ni os lo imagináis, Comunicaciones. ¡Es colosal!

Si no hay ningún *Guardián Expugnador* en el tablero, pon una figura de *Guardián Expugnador* en el Sector **6**. Si hay una carta de *Amenaza de Guardián autorreparador*, dale la vuelta.

ENTRADA 575

Marca esta casilla. Si esta casilla ya estaba marcada, lee la **Entrada 82**. De lo contrario, sigue leyendo:

[Capitán Wayman]: Perdemos vuestra señal, equipo de exploración. ¿Va todo bien?

*****Interferencias fuertes*****

[Equipo de exploración]: ... por la mitad de la corona solar. Aún queda un par de horas para... Uno de los generadores de campo nulo se ha quemado. Hemos tenido que cambiar a un...

[Dra. Corey]: Equipo de exploración, os acercáis a la región transitoria. La frontera entre la corona y la cromosfera de un sol es muy estrecha, pero el cambio de temperatura será drástico. Preparaos para un descenso repentino desde medio millón de grados centígrados a unos siete mil grados centígrados.

[Equipo de exploración]: Menos mal que nos trajimos la ropa interior térmica. No me apetece coger un resfriado.

[Dra. Corey]: Aprecio el buen humor, pero en serio, un descenso tan pronunciado ejercerá una gran presión sobre el blindaje. No teníamos forma de simular choques térmicos de esta magnitud en un laboratorio. Solo podemos confiar en nuestros modelos teóricos.

[Equipo de exploración]: Pues esperemos que hayas hecho bien tus cálculos, doc...

*****Interferencias fuertes*****

Lee la **Entrada 86**.

ENTRADA 576

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Equipo de exploración, estamos detectando leves cambios gravitacionales cerca de vuestra posición actual. Informad.


[Equipo de exploración, agente 1]: Sí, también lo estamos viendo, Comunicaciones. Esta estructura en forma de aguja parece afectar a la gravedad y apunta a esa luna rota.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Estamos viendo un aumento significativo de energía procedente del edificio. ¿Hay alguna posibilidad de que la aguja esté relacionada?

[Equipo de exploración, agente 2]: Tiene que estar sacando energía de alguna parte para hacer algo así.

[Equipo de exploración, agente 1]: Empiezo a darme cuenta de cómo pudieron los anteriores habitantes de Edan destrozarse su luna. Debieron tratar de manipular las mareas empujando y tirando de su luna.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Eso parece, equipo de exploración. Dirigíos al edificio para estudiar el fenómeno.

Obtén 1 . Descarta la ficha de Tiempo de la carta de Condición global actual. Pon la carta de Condición global **G19** bocarriba en la parte superior de la pila de Condiciones globales. Sustituye el PDI del Sector **6** por la carta **P000**.

ENTRADA 577

Examen del generador de energía Expugnador; apéndice del diario de exploración 14/68-B

A partir de los materiales obtenidos por el equipo de exploración, en Ingeniería pudieron extrapolar que los Expugnadores son partidarios de soluciones sencillas pero eficaces a la hora de generar energía. Los reactores de fusión encontrados aparentemente podrían funcionar durante varios miles de años, y se deshicieron de todas las trabas que normalmente representan los sistemas automatizados eliminando simplemente la mayoría de los mecanismos

preventivos presentes normalmente en una tecnología similar en la Tierra. El calor generado se disipaba hacia la capa exterior y calentaba el interior del *Mundonave*. Los xenobiólogos de la sección de Ciencia ya están explorando la posibilidad de que los Expugnadores sean muy resistentes a la radiación.

Sustituye la carta de este Sector por la carta **P326**.

ENTRADA 578

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-432

El Magnacerebro causó graves estragos antes de que algunos de los tripulantes recobrasen el sentido y lo consiguieran reducir. Cuando hice un recuento de todas las pérdidas y daños que ha sufrido nuestra nave, me invadió la angustia. Grandes secciones de la *ISS Vanguard* acabaron destrozadas por culpa de la bestia o de los tripulantes que sufrían alucinaciones. La enfermería está ahora llena de enfermos con diversas secuelas del control de la criatura. Ni siquiera se libraron quienes aún dormían en las cámaras criogénicas. Parece que nuestra breve expedición a Ugnir nos va a costar meses de trabajo y penurias.

Encargué a nuestros mejores expertos en seguridad que investigasen cómo se había infiltrado la criatura en la nave y cómo detener cualquier incursión de este tipo en el futuro. Espero que el estudio de las muestras que obtuvimos del Magnacerebro y las imágenes de las cámaras de vigilancia sobre el ataque arrojen algo más de luz al respecto.

- Obtén el Descubrimiento único **28**.
- Retira del juego la carta de Aterrizaje **L13**.
- Coge todos los Tripulantes de Tripulantes descansando, barájalos y roba uno al azar de cada Sección. Sácalos de sus fundas de Escalafón y ponlos en los tableros de Tripulación.
- Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.
- Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 579



[Equipo de exploración, agente 1]: Toda nuestra misión es como vivir una extraña fantasía, pero esta vista... es simplemente como salida de un sueño.

[Comunicaciones]: Siento interrumpir tus pensamientos poéticos, pero he descubierto que cada planeta individual está fuera de las esferas de Hill de los otros. Alguien ha debido construir este sistema.

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Y acaso que alguien construya un sistema planetario entero no es un sueño?!





[Comunicaciones]: Céntrate en tu misión. Podrás admirar las vistas después de tu regreso. Ahora, concéntrate en estos tres planetas. Hemos interceptado señales interesantes en todos ellos, a diferencia de las otras setenta y cinco... copias.









[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Entendido!

Si tu nave de descenso tiene al menos 7  y 6 , lee la **Entrada 666**. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador del medidor de Aterrizaje no está en la casilla «Aterrizaje exitoso», vuelve al paso 2; si está ahí, has aterrizado con éxito: lee la **Entrada 666**.

TURBULENCIA

	Trayectoria óptima	Turbulencias menores Si  es 6 o más , no ocurre nada. De lo contrario , cada Tripulante 5 -  
---	---------------------------	---

	Sobrecalentamiento repentino	Elige una opción: » Casco fundido Abre el Registro de la nave por la página 19 (hoja de bolsillos del <i>Hangar</i>) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica). » Avería de la refrigeración Cada Tripulante 6 -  
	Turbulencia	Elige una opción: » Vendaval Cada Tripulante  . » Estabilización difícil Cada Tripulante 7 -  
	Tormenta eléctrica	Elige una opción: » Cortocircuito Devuelve 6 -  cartas de Equipo al azar a la «Armería». » Descarga 1 Tripulante que elijas sufre una Lesión de <i>Pánico</i> .

ENTRADA 580

Esta misión usa reglas de preparación únicas. Sigue atentamente las siguientes instrucciones.

Importante: No habrá Evacuación desde el lugar de despliegue final. Si sufren demasiadas Lesiones, tus Tripulantes morirán, eliminándolos por completo de esta Exploración.

- Devuelve a todos los Tripulantes de «Tripulantes descansando» a tu mano de Tripulantes disponibles.
- Elige una nave de descenso de la página **19** del Registro de la nave (hoja de bolsillos del *Hangar*); si está dañada, dale la vuelta. Pon el tablero que representa esta nave de descenso sobre la mesa.

Pista: En esta Misión serán valiosos un blindaje muy resistente y espacios de Modificación adicionales.

- Coge la carta **A31** (*Generadores de campo nulo*) de «Modificaciones» y ponla en el espacio indicado del tablero de Nave de descenso.
- Llena el resto de los espacios del tablero de Nave de descenso con cualesquiera Modificaciones de la página **21** de tu Registro de la nave (hoja de bolsillos del *Hangar*) o el sobre «A la espera...».


Pista: El blindaje y cualquier cosa que mejore la economía de dados serán especialmente valiosos en esta Misión.




- Pon un marcador en la casilla correspondiente del medidor de Suministros, en el tablero de Nave de descenso.
- Cada jugador selecciona a 1 de sus Tripulantes disponibles para que forme parte del equipo de exploración. Se recomienda encarecidamente llevar las cuatro Secciones para la Misión final, incluso si hay menos jugadores. Si juegas en solitario, debes seleccionar entre 2 y 4 Tripulantes de Secciones diferentes. Devuelve a los Tripulantes que queden en las manos de los jugadores a «Tripulantes descansando» (bandeja de cartas B).



Pista: La Misión será larga y difícil, y contiene Amenazas.

- Cada jugador pone a sus Tripulantes en sus tableros de Tripulación y prepara los tableros de acuerdo con las reglas estándar (consulta el paso «Prepara el equipo de exploración» en la página **23** del Registro de la nave).

Pista: La misión contiene Amenazas, pero el número de Indicios y Equipo aparte de los Trajes mecanizados OTZ es limitado.

- Los jugadores cogen todas las cartas de Equipo de la «Armería» (bandeja de cartas B) y las ponen bocarriba sobre la mesa. En primer lugar, cada Tripulante del equipo de exploración elige 1 carta de Equipo menor  y la pone junto a su tablero de Tripulación (este número podría verse modificado por algunas Modificaciones).
- A continuación, **debes** poner una carta de Traje mecanizado OTZ en la nave de descenso por cada Sección que participe en la Misión final. Si el número de cartas de Equipo de misión permitido por la nave de descenso modificada es demasiado pequeño, se siguen usando todos los Trajes mecanizados OTZ pero se reduce el número máximo de cartas de Equipo personal en su lugar.

Por ejemplo: Si tu nave de descenso permite 2  y 5 , y coges 4 cartas de Traje mecanizado OTZ, el espacio total restante en la nave de descenso es de 3 .

- Elige otras cartas de  y  hasta el límite determinado por el paso anterior. Pon las cartas de Equipo elegidas en una pila al lado del tablero de Nave de descenso.

Una vez terminados todos los preparativos, lee la **Entrada 575**.

ENTRADA 581

Informe del equipo de exploración 1945-I

Al final del laberinto sin fin de pasillos y rampas salimos a una amplia caverna abierta, cuyo suelo estaba formado por grandes plataformas como espejos. Las luces de nuestros trajes mecanizados eran demasiado débiles para llegar al otro lado. Frente a nosotros, blanqueada por la constante lluvia de rayos, una pirámide escalonada emergió de la oscuridad, con una gran puerta y un complejo mecanismo de cierre de aspecto muy complejo. Justo detrás había una especie de torre suspendida en el aire, cuyo extremo superior atraía la mayor parte de los rayos que constantemente caían del techo. En las cuatro esquinas de la pirámide principal nos fijamos en otras cuatro más pequeñas, cada una con un extraño catafalco, conectadas a la estructura principal con gruesos cables.

Ya era impresionante saber que los Constructores consiguieron excavar sus instalaciones en la materia más densa y pesada del universo, pero ahora también sabíamos que habían creado máquinas con ella. Y esta no era la última sorpresa. Cuando nos detuvimos a admirar la vista que teníamos delante, surgió de la oscuridad una máquina gigante, un robot colosal, que emitía un campo de fuerza que protegía algo justo debajo de sus patas de araña. Detrás del campo, vislumbramos algo verde y vibrante: una ventana a otro mundo que esta descomunal máquina transportaba consigo.

¿Cómo estaba todo conectado? ¿Cómo podríamos abrir la puerta? Sabíamos que nos quedaba poco tiempo para averiguarlo.

1. Prepara el tablero de Planeta

- Rellena el lado derecho del tablero de Planeta con los Descubrimientos únicos indicados (bocabajo).
- Rellena el lado derecho del tablero de Planeta con las cartas de Misión y Condición global enumeradas, o sigue cualquier instrucción específica del planeta impresa en los espacios de las cartas de Misión y Condición global.
- Pon la bolsa de Indicios junto al tablero de Planeta. Asegúrate de que contiene 20 fichas de Indicio.
- Baraja los 5 mazos de Descubrimiento por separado y ponlos por encima del tablero de Planeta. Si no están ya allí, cógelos de la bandeja de cartas A.
- Baraja el mazo de Eventos avanzados y ponlo a la izquierda del tablero de Planeta.
- Pon el mazo de Lesiones a la derecha del tablero de Planeta.
- Pon a todos los Tripulantes en el Sector 1.
- Pon la carta de Amenaza del *Biomobot de los Constructores* en el espacio indicado junto al borde superior del tablero de Planeta.
- Busca las cartas **P091** y **P092**. Ponlas bocabajo en la pila de PDI del *Biomobot* indicada junto a la carta de Amenaza del *Biomobot*, de forma que la carta **P092** quede encima.
- Pon la figura del *Biomobot de los Constructores* en el Sector 2. Pon la primera carta de la pila de PDI del *Biomobot* en el Sector 2 (recordatorio: cuando se sustituye un PDI por la carta de PDI del *Biomobot*, todos los dados, fichas y marcadores colocados en la primera carta se descartan).

2. Prepara el equipo de exploración

- Los jugadores se reparten las cartas de Equipo personal y Equipo de misión. Ningún Tripulante puede llevar cartas de Equipo de una Sección distinta a la suya. Si los jugadores no se ponen de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra.
- Cada Tripulante pone una ficha de Turno en su tablero de Tripulación, con el lado de «Turno disponible» bocarriba.
- Cada Tripulante roba el número de cartas de Sección indicadas en su tablero de Tripulación de su mazo de Sección.
- El jugador de la Sección de Reconocimiento elige qué Tripulante recibe la ficha de Jugador inicial.

- Si hay menos de cuatro Tripulantes en el equipo de exploración, realiza los siguientes pasos:

- Si no hay ningún **Tripulante de Ingeniería** en juego, los Tripulantes pueden devolver hasta 4 dados en total de sus Compartimentos de Sección a sus tableros de Tripulación (se siguen aplicando las restricciones de Escalafón).
- Si no hay ningún **Tripulante de Ciencia** en juego, coge 1 dado a tu elección del Compartimento de Sección de Ciencia, tíralo y ponlo en el espacio de dado **S2** del Sector 4.
- Si no hay ningún **Tripulante de Seguridad** en juego, coge 1 dado a tu elección del Compartimento de Sección de Seguridad, tíralo y ponlo en el espacio de dado **S3** del Sector 6.
- Si no hay ningún **Tripulante de Reconocimiento** en juego, coge 1 dado a tu elección del Compartimento de Sección de Reconocimiento, tíralo y ponlo en el espacio de dado **S4** del Sector 8.

3. Comienza la Exploración planetaria.

Nota: Las reglas del *Cierre del repositorio* en el Sector 9 están conectadas a 4 pedestales en los Sectores 2, 4, 6 y 8.

Nota: Cuando se ponga una nueva carta de PDI por la capacidad del *Biomobot*, se descartan todos los marcadores y dados del PDI anterior. Para operar el cierre del repositorio es necesario encontrar la manera de detener o controlar el *Biomobot*.

ENTRADA 582

Diario de exploración 14/77-C

Esperábamos que la inspección del vehículo inacabado nos proporcionara más información sobre su construcción. Qué sorpresa nos llevamos cuando descubrimos que era más bien un transporte personal. ¡Nunca habíamos encontrado el transporte personal de un Expugnador!

Un examen más detallado del caminante nos permitió conocer mejor la anatomía de los verdaderos Expugnadores. Tras cotejar esto con la información adicional que obtuvimos de los escaneos de las ruinas, sus puntos de acceso, terminales y otras interfaces, pudimos deducir que eran ligeramente más pequeños que el humano medio, con una complejidad general fornida. Algunas de las interfaces eran muy intrusivas, lo que lleva a la conclusión de que eran habituales las modificaciones corporales intencionadas, como las que se debaten en la tierra incluso ahora.

Lo que nos sorprendió fue que después de todo este tiempo en su supuesto principal núcleo de población, no hemos encontrado los restos de un solo Expugnador. ¿Dónde acabaron?

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

ENTRADA 583

Si esta casilla no está marcada, márcala y obtén 2 Indicios de *Flora insólita*.

Lee la **Entrada 538**.

ENTRADA 584

Estudio xenarquitectónico 78

Las paredes son mucho más gruesas y están cubiertas de una sustancia parecida al hormigón. El techo es más bajo y además carece de la ornamentación y la caligrafía o ideogramas cuneiformes que están presentes en otras partes de la nave.

Restos de contenedores reforzados yacen en montones, mezclados con su contenido, herramientas en forma de bastón y vidrio roto. El equipo que está analizando la tecnología afirma que son armas. La estructura de esta sala también sugiere un uso militar.

Pon la carta **P298** en este Sector.

ENTRADA 585

A Si la casilla **A** está marcada, lee la **Entrada 587**.

De lo contrario, lee la **Entrada 586**.

ENTRADA 586

[Equipo de exploración, agente 1]: Menudo planeta nos habéis encontrado, Comunicaciones. Algunas ruinas dispersas al alcance de la vista, tal vez incluso los restos de caminos o carreteras, y además cráteres por todas partes. Parece que esa luna rota apaliza constantemente Hodeus-B D.

[Equipo de exploración, agente 2]: Siempre nos llevas a los lugares más bonitos, Vanguard.

[Equipo de exploración, agente 1]: Recordadnos otra vez por qué no podemos aterrizar más cerca del edificio.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Las anomalías gravitacionales que emanan de la estructura obligan a acercarse a pie, equipo de exploración. ¿Algún signo de una zona de aterrizaje adecuada?

[Equipo de exploración, agente 1]: Nada todavía. Estamos viendo muchos meteoritos, Comunicaciones. Están cayendo a un ritmo de varios por minuto... ¡ojo!

[Equipo de exploración, agente 2]: ¡Meteorito! ¡Preparaos para el impacto!

[Equipo de exploración, agente 1]: La leche, ha estado muy cerca.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Equipo de exploración, informad.

[Equipo de exploración, agente 1]: Un meteorito ha impactado contra la nave de descenso. Seguimos en el aire, pero a duras penas.











[Equipo de exploración, agente 2]: Con cuidado, nuestro propulsor de estribor está fuera de combate.

[Equipo de exploración, agente 1]: Aguantará... tiene que hacerlo. ¡Ponte con el escáner y búscanos un lugar para aterrizar!

Si tu nave de descenso tiene al menos 6 , 6  y 4 , lee la **Entrada 594**. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador del medidor de Aterrizaje no está en la casilla «Aterrizaje exitoso», vuelve al paso 2; si está ahí, has aterrizado con éxito: descarta todos los marcadores de Daño de la nave de descenso y lee la **Entrada 594**.


RESTOS ESPACIALES

	¡Impacto crítico!	¿Sobreviviremos? Pon 6 –  marcadores (marcadores de Daño) en el tablero de Nave de descenso. Si hay 3 o más , lee la Entrada 598 .
	Daños en el cargamento	Elige una opción: » Resignarse Si  es 5 o más , no ocurre nada. De lo contrario , devuelve 3 cartas de Equipo al azar a la «Armería». » Intentar salvar el equipo Pon 6 –  marcadores (marcadores de Daño) en el tablero de Nave de descenso. Si hay 3 o más , lee la Entrada 598 .
	¡Fuego!	Elige una opción: » Extinguir 1 Tripulante que elijas sufre una Lesión de <i>Quemadura</i> . » Sellar la sección Pierde 6 –  Suministros.
	Trayectoria óptima	Seguir volando Si  es 4 o más , no ocurre nada. De lo contrario , cada Tripulante 1  .

ENTRADA 587












[Comunicaciones, sargento Xiu]: Estamos detectando fuerte actividad de meteoritos en la atmósfera de Edan. Estad atentos, equipo de exploración.

[Equipo de exploración, agente 1]: No os preocupéis. Esta vez nada nos va a pillar por sorpresa. Llevaré la nave lo más cerca posible del edificio.

Si tu nave de descenso tiene al menos 5 , 4  y 4 , lee la **Entrada 594**. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador del medidor de Aterrizaje no está en la casilla «Aterrizaje exitoso», vuelve al paso 2; si está ahí, has aterrizado con éxito: descarta todos los marcadores de Daño de la nave de descenso y lee la **Entrada 594**.

RESTOS ESPACIALES

	¡Impacto crítico!	¿Sobreviviremos? Si  es 5 o más , no ocurre nada. De lo contrario , cada Tripulante tira  . Abre el Registro de la nave por la página 19 y dale la vuelta a la carta de la nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una nave básica).
	Daños en el cargamento	Elige una opción: » Resignarse Si  es 5 o más , no ocurre nada. De lo contrario , devuelve 3 cartas de Equipo al azar a la «Armería». » Intentar salvar el equipo Cada Tripulante  .
	¡Fuego!	Elige una opción: » Extinguir 1 Tripulante que elijas sufre una Lesión de <i>Quemadura</i> . » Sellar la sección Si  es 4 o más , pierde 2 Suministros. De lo contrario , pierde 5 Suministros.
	Trayectoria óptima	Seguir volando Si  es 4 o más , no ocurre nada. De lo contrario , cada Tripulante 1  .

ENTRADA 588

Si esta casilla no está marcada, márcala y obtén el Descubrimiento único **30**.

Deja la figura del *Metaedro guardián* en su Sector actual.

Dale la vuelta a la carta de Amenaza del *Metaedro guardián* para ponerla por su otra cara.


ENTRADA 589

[Equipo de exploración, agente 1]: Nuestro compartimento de carga está ahora casi lleno. Permiso para abandonar el planeta.


[Comunicaciones, sargento Xiu]: Permiso concedido. Buen trabajo, equipo de exploración.

[Equipo de exploración, agente 2]: Gracias. Espero que hayáis preparado una fiesta por nuestro regreso.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ...

Descarta la Misión **M180**. Obtén 1 . Ve a la **Entrada 594** y marca la casilla junto a la letra **A** sin resolver su texto. Si las dos casillas (**A** y **B**) están ahora marcadas, retira del juego la carta de Aterrizaje **L18**.

ENTRADA 590

- Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y retira del juego una carta de Nave de descenso que no sea una básica.
- Retira 1 marcador del espacio de Ventaja del enemigo.
- Retira la carta de Amenaza y la figura de Bombardeo del tablero.
- Descarta la carta **P241** (*Crucero Expugnador*) del Sector **8**.
- Descarta la carta de Misión **M103**.
- Obtén 1 .

Pista: El campo de chatarra que quedó tras la explosión del crucero podría contener algunos descubrimientos interesantes, si es que tienes la oportunidad de explorarlo.

ENTRADA 591

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: ¡Eh!

[Agente 2]: ¿Eh?

[Agente 1]: Solo quería escuchar algo que no fuera mi respiración. Esto está tan oscuro...

[Agente 2]: Pacífico más bien, ¿no? Y la paz es buena. ¡Maldita sea!

[Agente 1]: ¿Qué...?


[Agente 1]: Pobre gente...

[Agente 2]: Espero que sea solo por su anatomía. Tienen como un gesto... sardónico.

[Agente 1]: No te acerques a ellos, al menos por ahora. Los sistemas del pecio se despiertan cuando estamos cerca. Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P296**.

ENTRADA 592

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

- Obtén el Descubrimiento único **12** y 1 . Marca la casilla **C** en la **Entrada 905** y lee su texto.
- Obtén 1 Suministro y 1 Indicio de *Flora insólita*.
- Obtén 1 Suministro y 1 Indicio de *Flora insólita*.
- Obtén 1 Indicio de *Flora insólita*.

ENTRADA 593

Si el *Peregrino Idemiano/Peregrino furioso* se encuentra en este Sector o en uno conectado, lee la **Entrada 259**.

De lo contrario, no ocurre nada.

ENTRADA 594

Abre la Planetopedia por las páginas **36** y **37** (*Edan*).

Si una de las casillas de abajo (**A** o **B**) ya estaba marcada, resuelve la otra.

De lo contrario, tira el D10, comprueba el resultado y resuélvelo (sin marcar).

0-4: A Lee la **Entrada 603**.

5-9: B Lee la **Entrada 609**.

ENTRADA 595


[Equipo de exploración]: Hemos conseguido entrar en el *Mundonave*. ¿Continuamos, *Vanguard*?

[Comunicaciones]: Mucho cuidado. Equipo de exploración, estimamos que el contacto con los *Expugnadores* podría ser arriesgado.

[Equipo de exploración]: Entendido, *Vanguard*, procedemos a entrar en el conducto.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

- Obtén 1 .


Esto terminará tu Exploración planetaria en el *Cascarón exterior del Mundonave de los Expugnadores*; si deseas explorar esta parte del planeta más a fondo, el Tripulante elegido repone 2  y vuelve al juego.

De lo contrario, si quieres adentrarte más en el *Mundonave de los Expugnadores*, sigue leyendo:

Si ya hay una hoja de Registro planetario para tu planeta actual en «Planetas registrados» (bandeja de cartas B), deséchala.

Importante: Debes registrar el *Cascarón exterior* y el *Núcleo interior del Mundonave de los Expugnadores* en diferentes hojas de Registro planetario.

Coge una hoja de Registro planetario en blanco y rellénala como sigue:

- Escribe el nombre del planeta actual en la parte superior (el del tablero de Planeta).
- Descarta las cartas de PDI que tengan .
- Escribe el número de la carta de Aterrizaje que está actualmente en el Escáner planetario.
- Por cada Sector, escribe el número de sus cartas de PDI. Si hay más de una carta de PDI, escribe la que está arriba a la izquierda. Marca si el Sector está Terminado.
- Escribe el número de cada Descubrimiento único que siga en el tablero de Planeta.
- Escribe el nombre y el número de Sector de las Amenazas que sigan en el tablero de Planeta. A continuación, devuelve a la caja todas las cartas de Amenaza del tablero de Planeta y sus figuras correspondientes.

Devuelve todas las cartas de PDI, las cartas de Misión y las cartas de Condición global del tablero de Planeta a los lugares apropiados de la bandeja de cartas A.

Cada Tripulante descarta todas las cartas de Sección.

Devuelve todas las cartas de Descubrimiento único del tablero de Planeta a «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A).


Pon la hoja de Registro planetario en «Planetas registrados» (bandeja de cartas B).

Devuelve todas las fichas de Indicio a la bolsa de Indicios.

Coge todas las miniaturas y figuras de Tripulantes y nave de descenso del tablero de Planeta y déjalas a un lado.

Descarta todas las fichas de Equipo de misión del tablero de Planeta; podrás ponerlas de nuevo usando sus cartas de Equipo. Si descartas el *P.E.T.* de esta manera, devuelve el dado a los Datos gastados de su propietario.

El tablero de Planeta debería estar ahora vacío.

- Ve a la **Entrada 572** y marca su casilla sin resolver la Entrada. Luego, vuelve a esta Entrada.
- Abre la Planetopedia por las páginas **30** y **31** (*Mundonave de los Expugnadores – Núcleo interior*).
- Mantén la nave de descenso, junto con sus Suministros, Descubrimientos y Modificaciones: ¡lo usarás todo dentro del *Mundonave*!
- Si esta casilla **no** está marcada y has conseguido darle la vuelta a tu carta de Ascenso de escalafón, descártala, obtén 3  y marca esta casilla. De lo contrario, descarta tu carta de Ascenso de escalafón.
- Si esta casilla **no** está marcada, pon las 4 cartas **P319** bocarriba al azar en los sectores **2, 4, 6, 7**, y marca esta casilla.
- Pon a todos los Tripulantes y la nave de descenso en el Sector **1**. Todos los Tripulantes reponen todos sus dados. Dales la vuelta a todas las fichas de Turno para ponerlas por el lado de «Turno disponible» y empieza una nueva ronda.
- Lee la **Entrada 687**.

ENTRADA 596

Tira el D10, marca la casilla junto al resultado y obtén su bonificación.

Si esa casilla ya estaba marcada, no ocurre nada.

- 0-2: Obtén 2 Indicios de *Mineral*.
- 3-5: Obtén 2 Indicios de *Flora insólita*.
- 6-8: Obtén 2 Indicios de *Espécimen vivo*.
- 9: Obtén 2 Indicios del mismo tipo cualesquiera.

ENTRADA 597

«Hemos pasado lo que parecía una eternidad en un pozo oscuro. Al principio, discutimos con vehemencia sobre quién era el responsable de este increíble error. ¿Cómo pudimos acabar todos aquí al mismo tiempo, sin ninguna forma de activar la piedra angular de nuevo, y sin que nadie en la parte superior intentara sacarnos? Cuando se nos acabaron las ganas de hablar, nos limitamos a esperar, sentados en la oscuridad para ahorrar nuestras fuentes de energía. Finalmente, cuando empezamos a pensar que esto era el fin, la sala tembló. La máquina empezó a reiniciarse lentamente».

Descarta las cartas de los Sectores **1, 2, 3** y **4**. Pon a todos los Tripulantes en el Sector **2**. Cada Tripulante  y tira .

ENTRADA 598

Interferencias fuertes

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Equipo de exploración, ¡informad! Os hemos perdido en nuestro radar. Equipo de exploración, ¡responded!

[Equipo de exploración, agente 1]: Sí, hablando de ese tema... Que no se enfaden los del hangar, pero hemos estrellado la nave de descenso. Eso sí, entrar hemos entrado.



Fuerte estruendo

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Nos oís, Vanguard? Comunicaciones, tenemos algunos temblores sísmicos en la zona en la que nos estrellamos. Por favor, decidnos qué deberíamos hacer.

[Equipo de exploración, agente 2]: Parece que algo intenta salir de debajo de nosotros.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Equipo de exploración, repetid eso último.

Abre la Planetopedia por las páginas **36** y **37** (Edan).

- Si ya hay una hoja de Registro planetario para tu planeta actual en «Planetas registrados» (bandeja de cartas B), coge dicha hoja y úsala para recuperar todas las cartas de PDI y de Descubrimiento único que hubieras registrado en ella, así como las Amenazas, y ponlo todo en el tablero de Planetas tal y como estaba la última vez que estuviste aquí.
- Rellena el lado derecho del tablero de Planeta con los Descubrimientos únicos indicados (ponlos bocabajo en el orden en que aparecen enumerados: la primera carta en la parte inferior, la última en la parte superior).
- Pon la bolsa de Indicios junto al tablero de Planeta. Asegúrate de que contiene 20 fichas de Indicio.
- Baraja los 5 mazos de Descubrimiento por separado y ponlos por encima del tablero de Planeta. Si no están ya allí, cógelos de la bandeja de cartas A.
- Baraja el mazo de Eventos y ponlo a la izquierda del tablero de Planeta. Si no está ya allí, cógelo de la bandeja de cartas A.
- Pon el mazo de Lesiones a la derecha del tablero de Planeta. Si no está ya allí, cógelo de la bandeja de cartas A.
- Pon la carta **P400** en el Sector **3**.
- Pon la carta **P399** encima de cualquier carta del Sector **4**.
- Pon a todos los Tripulantes en el Sector **3**. Cada Tripulante tira  o .
- Busca la carta de Misión **M182** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.
- Reparte las cartas de Equipo personal y Equipo de misión entre los Tripulantes. Si los jugadores no se ponen de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra.
- ¡La nave de descenso ha quedado destruida! Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica). A continuación, descarta el tablero de Nave de descenso correspondiente y devuelve todas sus Modificaciones al sobre «A la espera...».
- No tienes Suministros y no puedes obtenerlos.
- Cada vez que un tripulante obtenga un Descubrimiento, lo pone junto a su tablero de Tripulación; durante la Gestión de la nave, trátalos como si estuvieran en un tablero de Nave de descenso.
- Busca las dos Condiciones globales **G18**, barájalas y ponlas en una pila bocarriba en el espacio de Condiciones globales del tablero de Planeta.
- Pon la carta de Amenaza del *Oftalmoide* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Oftalmoide* en el Sector **2**.
- Coge las cartas de Ascenso de escalafón de la bandeja de cartas A, barájalas y roba 2 al azar. En grupo, elegid una de ellas y ponla con el lado Incompleto bocarriba junto al tablero de Planeta. Si los jugadores no se ponen de acuerdo, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra. Devuelve las cartas restantes de Ascenso de escalafón a la bandeja de cartas A.
- Cada Tripulante pone una ficha de Turno en su tablero de Tripulación, con el lado de «Turno disponible» bocarriba.
- Cada Tripulante roba el número de cartas de Sección indicadas en su tablero de Tripulación de su mazo de Sección.
- El jugador de la Sección de Reconocimiento elige qué Tripulante recibe la ficha de Jugador inicial.

Ve a la **Entrada 585** y marca la casilla junto a la letra **A**, luego sigue con la partida.

ENTRADA 599

[Equipo de asalto Alfa, agente 1]: ¡El hangar está despejado! Hemos rechazado al enemigo. ¡Las naves de descenso parecen intactas!

[Capitán Wayman]: Bien. Escuchad atentamente, Alfa. Esta nave Expugnadora nos está haciendo pedazos. Tenemos que hacer algo al respecto.

[Equipo de asalto Alfa, agente 1]: ¿Sugieres que despeguemos y nos enfrentemos a un crucero alienígena?

[Capitán Wayman]: La Sección de Ciencia ha determinado que sus capacidades de combate cuerpo a cuerpo son limitadas. Además, no hay cazas enemigos para darle apoyo.

[Equipo de asalto Alfa, agente 1]: Veremos lo que podemos hacer, pero abastecer de combustible y armar la nave llevará algún tiempo.

[Equipo de asalto Alfa, agente 2]: En realidad, podríamos hacer algo incluso sin las armas ni llenar los depósitos...

[Equipo de asalto Alfa, agente 1]: No me gusta lo que estás pensando.

Lee la **Entrada 607**.

ENTRADA 600

La Sala de control está sin energía. Una vez que uses la acción **Instalar un acoplamiento de energía** en el Sector **7**, se revelará una nueva carta (**P106**) en el Sector **6**. Tienes que interactuar con ella antes de que se vuelva a ir la energía. La mejor manera es tener a un Tripulante esperando en el Sector **6**, mientras otro activa la corriente en el **7**. También puedes usar cartas de Sección que mejoren tu movilidad para llegar a tiempo a la Sala de control.

ENTRADA 601

[Equipo de exploración]: ¿...escucháis? Estamos... [interferencias]

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Repetid, agente uno. ¡Estamos perdiendo vuestra señal!


[Equipo de exploración]: Estamos bajo tierra. Hemos encontrado... [interferencias] ... cerca de la puerta. Es otro monolito. El lugar es lo bastante seguro como para poder tomarnos nuestro tiempo y estudiarlo.

[Comunicaciones, cabo Coetz]: Vosotros decidid, agente uno. El departamento de Xenología se muere por tener en sus manos esta cosa. Pero si se os están agotando los suministros...

[Equipo de exploración]: [Interferencias]

Lee la **Entrada 55**.

ENTRADA 602

Obtén 1 .

Sustituye la carta **P239** (*Archivos en llamas*) de tu Sector por la carta **P002**.

ENTRADA 603

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Lo hemos conseguido, Comunicaciones! Ahora vemos la superficie del planeta. ¡Increíble! Los cauces secos de los ríos parecen casi símbolos cortados en la superficie del planeta. Al norte, el antiguo fondo marino, ahora agrietado, se extiende hasta donde alcanza la vista.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Nuestro estudio inicial determinó que no hace más de cinco siglos este planeta tenía agua en abundancia. El océano cubría el 94 % de la superficie. Con el constante bombardeo de rocas lunares, el estudio de los restos de la flora, la fauna y la civilización locales podría ser nuestra única oportunidad de preservar su legado. Esta debe ser vuestra primera prioridad.

- Busca la carta de Misión **M180** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.
- Busca las 2 Condiciones globales **G18**, barájalas y ponlas en una pila bocarriba en el espacio de Condiciones globales del tablero de Planeta.
- Pon la carta de Amenaza del *Oftalmoide* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Oftalmoide* en el Sector **3**.

Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 604

Informe lingüístico 17C, basado en muestras encontradas de textos Expugnadores:

Parece que la sociedad de los Expugnadores estaba dividida en al menos dos castas, ferozmente antagónicas entre sí. Su lenguaje contiene exclusivamente formas plurales (consúltense otros ejemplos recogidos en el Mundonave), pero el hecho mismo de que tengan comunicación escrita excluye la posibilidad de que los Expugnadores sean una mente colmena. Por otro lado, los fragmentos recuperados mencionan una entidad llamada «Emisario de los Muertos». Se necesita más contexto para saber si se trata de una referencia a una figura religiosa o a otra cosa.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

ENTRADA 605

[Segunda oficial, comandante Dahl]: ¡Bien pensado! Aunque es muy diferente de las capitales de nuestra Tierra, este conjunto de estructuras tiene un claro significado. Además, si nos centramos en él, demostraremos a nuestros anfitriones que estamos realmente interesados en su cultura y su arte. Recordad: estad atentos a cualquier cosa que pueda ayudarnos a entender a estas criaturas o a mejorar nuestra comunicación con ellas.

Pon la carta de Misión **M120** (*Santa cábala*) en el espacio de Misión del lado derecho del tablero de Planeta. Devuelve las demás cartas de Misión no opcionales a «Misiones». Lee la **Entrada 736**.

ENTRADA 607

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):


- » **Comenzar los preparativos del lanzamiento:** ¡Esto dificultará completar tu misión principal a tiempo! Pon la carta **P234** (*Hangar*) en tu Sector si no está allí ya. Luego, sigue con la partida.
- » **Ordenar a tu tripulación que embista contra el crucero enemigo** (requiere al menos una carta de Tripulantes disponibles): Elige cualquier número de Tripulantes disponibles de tu Sección (y de otras Secciones, si sus jugadores están de acuerdo). Estos Tripulantes **morirán** cumpliendo tus órdenes y la nave de descenso elegida para cumplir esta tarea **será destruida**. Lee la **Entrada 142**.
- » **Ignorar el crucero enemigo y dejar que otro se encargue:** Pon la ficha de Penalización en la mesa y pon una carta **P000** en tu Sector. Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a una carta de nave de descenso a tu elección que no sea una básica para ponerla por el lado dañado. Luego, sigue con la partida.

ENTRADA 608

Marca esta casilla. Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina. De lo contrario, sigue leyendo:

Archivo del primer contacto, informe del equipo de exploración, extracto 17B

Observamos un débil brillo debajo de uno de los árboles. Allí yacía una máscara Idemiana hecha añicos y cubierta de polvo. Justo encima, en la corteza del árbol, se apreciaba la silueta de un Idemiano, vaga y oscurecida pero demasiado realista para nuestro gusto, en una pose dolorosamente contorsionada. De repente sentimos que debíamos abandonar este lugar lo antes posible.

Obtén el Descubrimiento único **13** si está disponible. Si el Descubrimiento único **13** no está disponible, obtén 1  en su lugar.

ENTRADA 609

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Lo hemos conseguido, Comunicaciones! Ahora vemos la superficie del planeta. ¡Increíble! Los cauces secos de los ríos parecen casi símbolos cortados en la superficie del planeta. Hay una extraña estructura al sureste de nuestra zona de aterrizaje...

[Comunicaciones, sargento Xiu]: En efecto. Nuestros investigadores lo llaman el «Edificio». Detectamos graves anomalías gravitacionales dentro de la estructura.

- Busca la carta de Misión **M181** y ponla en el espacio de Misión del tablero de Planeta.
- Busca las dos Corridos globales **G18**, barájalas y ponlas en una pila bocarriba en el espacio de Condiciones globales del tablero de Planeta.

- Pon la carta de Amenaza del *Oftalmoide* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Oftalmoide* en el Sector **6**.

Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 611

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada F-842

Esta fue la última vez que tuvimos noticias del equipo de exploración. Todos sus miembros se consideran ahora desaparecidos en cumplimiento del deber, y no puedo quitarme de la cabeza que envié a estas valientes almas a su muerte. ¿Es que nuestra tecnología no estaba del todo perfeccionada? ¿Cometimos un error en alguna parte? La Dra. Corey me asegura que el campo nulo no fallaría por sí mismo y que algo más debe haber tenido la culpa. Tal vez algún día podamos saber qué fue. Estamos preparando otro equipo de exploración mientras escribo estas palabras, pero su misión es aún más difícil, ya que ahora no solo tendrán sobre sus hombros el peso de la misión de reclamar el Repositorio de los Constructores, sino también de descubrir el destino de quienes los precedieron.

¡Atención! Ya es demasiado tarde para que la *Vanguard* dé marcha atrás. Si pierdes dos equipos de exploración más, tu campaña habrá terminado. En tu próximo Aterrizaje, asegúrate de volver a leer todas las cartas de PDI, las Amenazas y la historia de las cartas para asegurarte de que no te has dejado nada importante.

Si deseas guardar la partida y recoger antes de volver a intentar la Misión final, lee la **Entrada 798**.

Cuando estés a punto para repetir la Misión final, marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 737**.

Lee la **Entrada 737**.

Lee la **Entrada 810**.

ENTRADA 612

Archivo del primer contacto, informe del equipo de exploración, extracto 17B

Entramos en un taller y sentimos la pesada mirada de innumerables máscaras espejadas dispuestas en las paredes y colgadas del techo. Un artesano Idemiano se dedicaba a su obra en el interior, reparando máscaras viejas y dañadas. Sus movimientos eran rápidos y precisos, pero su trabajo avanzaba lentamente. Disponía de varias herramientas complejas y puestos de trabajo repartidos por la gran sala, aunque no tenía a nadie que le ayudara y hacía funcionar él mismo cada máquina una tras otra. Intentamos preguntarle por las máscaras y su significado, pero no respondió, absorto en su trabajo. Le preguntamos si podíamos echarle una mano y ni aceptó ni rechazó nuestra oferta...

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Ayudar al artesano:** Sustituye la carta de este Sector por la **P272**.
- » **Darle una máscara al artesano** (solo si tienes el Descubrimiento único **13**): Lee la **Entrada 643**.
- » **Marcharse del taller:** Sigue con la partida.


ENTRADA 613

Diario de excavación THX1138

La excavación tenía el objetivo de seccionar el eje más largo del campo de restos con la esperanza de obtener cualquier conocimiento sobre el paradero de los Expugnadores y lo que aconteció en su Mundonave. Los hallazgos preliminares muestran que los restos mencionados son el resultado de un impacto de alta velocidad en la superficie exterior de la nave. Los artefactos encontrados son muy posiblemente de origen Expugnador, mostrando notables similitudes con los ejemplos ya conocidos de su manufactura. Podrían proporcionar información útil que quizá nos ayude a crear naves de descenso fuertemente blindadas, al estilo de las de los Expugnadores.

El departamento de Arqueología sugiere que se amplíe la excavación hasta la zona en la que calculan que podrían hallarse las secciones más grandes del objeto que causó la colisión.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén el Descubrimiento único **8**. Si ya lo tienes, obtén 1 .

Pon la carta **P311** en este Sector.

ENTRADA 614

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 273**.

No ocurre nada.

ENTRADA 615

Si estás en **Alcrebite**, lee la **Entrada 616**.

Si estás en **Fósforo**, lee la **Entrada 601**.

ENTRADA 616


[**Equipo de exploración**]: ¿...escucháis? Estamos... [interferencias]

[**Comunicaciones, cabo Coetz**]: Repetid, agente uno. ¡Estamos perdiendo vuestra señal!

[**Equipo de exploración**]: Estamos dentro de la montaña. Hicimos algunos descubrimientos interesantes y... [interferencias] ... de la perturbación sísmica. Es otro monolito, incrustado en el gran depósito de magma. Creo que podríamos acercarnos lo suficiente para estudiarlo.

[**Comunicaciones, cabo Coetz**]: Vosotros decidís, agente uno. El departamento de xenología se muere por echarle el guante, pero si os parece demasiado arriesgado...

[**Equipo de exploración**]: [Interferencias]

- Descarta las cartas de Misión **M10** y **M31** si están reveladas.
- Obtén 1 .
- Obtén un Descubrimiento único.
- Pon una carta **P001** encima de las cartas de este Sector.
- Lee la **Entrada 55**.

ENTRADA 617

[**Jefe de Sección**]: Tened cuidado, equipo. Estamos detectando una enorme fuga de oxígeno cerca de vuestra ubicación. Ha debido quedar dañado uno de los compartimentos de carga.

[**Equipo de asalto Alfa**]: ¿No podéis cerrar los mamparos alrededor de la fuga?

[**Jefe de Sección**]: La mayoría de los mamparos están destruidos. Debemos localizar y reparar los daños antes de que escape demasiado oxígeno al espacio.

[**Equipo de asalto Alfa**]: Como si no tuviéramos suficientes problemas entre manos...

Lee la **Entrada 622**.

ENTRADA 618

Archivo del primer contacto, informe del equipo de exploración, extracto 17B

Me costó tiempo y esfuerzo, pero conseguí pulir impecablemente la cara cristalina de la máscara. Solo cuando terminé, me di cuenta de que nuestro anfitrión miraba la operación desde detrás de mi brazo. Me quitó la máscara de la mano, la inspeccionó y asintió con la cabeza de forma rígida; no tengo claro si el significado de este gesto era el mismo que para los humanos, pero me pareció que era un buen momento para insistir en mis preguntas...

Sustituye el PDI de tu Sector por la carta **P271**. Lee la **Entrada 630**.

ENTRADA 619

[**Segunda oficial, comandante Dahl**]: ¡Bien pensado! Dañada o no, la *Vanguard* sigue teniendo una misión y necesitamos más monolitos para nuestra investigación. Además, el glifo del monolito podría ayudarnos a entender qué es lo que motiva a estos Idemianos. Hasta ahora, cada monolito ha inspirado de algún modo a la civilización desarrollada en torno a él. Por no hablar del hecho de que, si alcanzamos esta difícil meta, demostraremos a nuestros anfitriones que somos una raza de exploradores audaces...

Pon la carta de Misión **M121** (*Una verdad más profunda*) en el espacio de Misión del lado derecho del tablero de Planeta. Devuelve las demás cartas de Misión no opcionales a «Misiones». Lee la **Entrada 736**.

ENTRADA 620

Cuaderno de bitácora del capitán, **Entrada E-736**

Juré que nunca dejaría a mi tripulación atrás, pero esta vez no pude dar la orden. Era obvio que los misteriosos bancos espaciales de este sistema se veían atraídos por las fuertes ráfagas de energía y las altas temperaturas. La IA de la *Vanguard* me advirtió que, si intentábamos acercarnos demasiado a las criaturas, sería como colgar un jugoso filete delante de un lobo hambriento. Y si estas cosas llegasen a cubrir toda la *Vanguard*, como lo hicieron con la nave de descenso, las vidas de todos a bordo estarían en peligro.

Mientras observaba en la pantalla nuestra nave de descenso inutilizada, rodeada de densas nubes de estos extraños microorganismos, solo esperaba que sus ocupantes entendieran por qué no podíamos ayudarles, y que lograsen encontrar la forma de salir de esta por su cuenta.

- **Obtener una muestra de las criaturas:** Aunque es arriesgado, nos permitiría estudiarlas más fácilmente. Lee la **Entrada 624**.
- **Esperar a que la *Vanguard* nos salve:** ¡Deben saber que estamos en un brete! Lee la **Entrada 645**.

ENTRADA 621

Diario de exploración 14/73-A

Este distrito está lleno de cascarones calcinados de edificios. La arquitectura es utilitaria hasta el extremo, sin que se vean restos de edificios que puedan clasificarse como de finalidad cultural o especialmente ornamentados de algún modo. La mayoría de los muros que aún se mantienen en pie tienen restos de lo que solo puede ser material de propaganda. El mensaje es extremadamente sencillo, contundente, comprensible incluso para otras especies: ¡La galaxia es nuestra! Nos preguntamos si el pabellón que se vislumbra en la distancia será una excepción.

Nuestros exploradores automatizados han descubierto que algunas de las ruinas tienen muchas paredes vitrificadas y vidrio fundido. Una exploración en profundidad podría ayudarnos a entender qué ocurrió en el Mundonave.

Cada Tripulante roba 1 carta de Sección. Sustituye la carta de este Sector por la carta **P329**.

ENTRADA 622

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Reparar los daños de la nave y cerrar las fugas sin ayuda:** ¡Esto dificultará completar tu misión principal a tiempo! Pon la carta **P240** (*Bodega de carga dañada*) en tu Sector si no está allí ya.
- » **Ordenar a tu tripulación que repare el daño** (requiere al menos una carta de Tripulantes disponibles): Elige cualquier número de Tripulantes disponibles de tu Sección (y de otras Secciones, si sus jugadores están de acuerdo). ¡Estos Tripulantes podrían morir cumpliendo tus órdenes! Lee la **Entrada 724**.
- » **Ignorar el daño y dejar que otros se encarguen de repararlo:** Baja la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3); si ya era Muy baja, no ocurre nada. A continuación, devuelve una carta al azar de «Descubrimientos reunidos» (bandeja de cartas B) a su mazo de Descubrimientos. Baraja juntos todos los Tripulantes disponibles de todas las Secciones y roba una carta al azar. Este Tripulante muere: colócalo en el espacio de «Bajas» junto al tablero. Añade 1 marcador al espacio de Ventaja del enemigo.

ENTRADA 623

A Si la casilla **A** está marcada, no ocurre nada.

En caso contrario, marca la casilla junto a la letra **A** y lee la **Entrada 631**.

ENTRADA 624

Canal privado del equipo de exploración

[**Agente 1**]: Bien, repasémoslo de nuevo. Te pones el traje y entras en la esclusa. Bajamos la presión en el interior hasta justo por encima de cero. De esta manera, cuando abras la esclusa, la mayoría de estas sabandijas saldrán volando y tendrás una fracción de segundo para recoger la muestra y cerrar la puerta.

[**Agente 2**]: ¿Y si empiezan a intentar entrar?

[**Agente 1**]: No puedes permitirlo. Tienes que darte prisa y cerrar bien.

[**Agente 2**]: ¿Y qué pasa si entran?

[Agente 1]: Bueno, no podemos arriesgarnos a que floten por la nave, ¿verdad? Si entra cualquier cantidad significativa de ellas en la esclusa, te tendrás que quedar allí hasta que encontremos alguna otra forma de lidiar con la situación. Así que procura que eso no pase, ¿vale?

[Agente 2]: De acuerdo.

Todos los jugadores debaten y eligen al Tripulante que crean que es el más adecuado para mantener la esclusa abierta y ayudar a recoger la muestra. En caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra. Luego, lee la **Entrada 628**.

ENTRADA 625

[Capitán Wayman]: ¡Preparad el escáner! El planeta debería aparecer justo... ahora.

[Dra. Corey]: Y ahí está. Nombre en clave «Ugnir». ¡Otro mundo visitado por los Constructores! Tan solo piensa en...

[Anu, embajadora Idemiana]: ¿Así que aquí es donde nos querías traer? ¡Bah! Qué pérdida de tiempo...

[Capitán Wayman]: ¿Qué pasa, embajadora?

[Anu, embajadora Idemiana]: No vais a encontrar nada aquí, humanos.

[Dra. Corey]: Con el debido respeto, embajadora. Los Constructores señalaron este planeta por algún motivo. ¿Y ves eso? Los escáneres detectan una atmósfera rica en oxígeno y una enorme cantidad de materia orgánica en la superficie.

[Anu, embajadora Idemiana]: Mi pueblo estudió este mundo en el pasado. No encontramos nada importante aquí. Pero adelante, vedlo con vuestros propios ojos.

[Capitán Wayman]: Bueno, no está de más echar un vistazo. ¡Preparad el equipo de exploración!

Lee la **Entrada 627**.

ENTRADA 626

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Usad los drones para llamar su atención y venid aquí!

*****Descargas de energía y explosiones*****

[Equipo de exploración, agente 2]: ¿Puedes repetir eso, Uno? Estamos inmovilizados por una descarga constante de [interferencia electrónica] y nuestra cobertura se está desintegrando con cada minuto que pasa. [Explosión] ¡Au!

Cada Tripulante en el Sector 4 tira .

ENTRADA 627

[Equipo de exploración]: Equipo de exploración a Vanguard. Hemos aterrizado. Enlace de datos iniciado.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Estamos recibiendo vuestros datos, equipo de exploración. ¿Cómo fue el aterrizaje?

[Equipo de exploración]: Pues no fue como para tirar cohetes. Y parece que el planeta no nos va a dar ninguna alegría tampoco.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¿Podéis aclarar eso?

[Equipo de exploración]: Toda la superficie está cubierta de guijarros lisos y grises, hasta donde alcanza la vista. El detector no muestra señales de monolitos.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Qué extraño. ¡Los escáneres informaron de una gran abundancia de materia orgánica! Por favor, preparad el equipo y tomad algunas muestras, equipo de exploración.

[Equipo de exploración]: ¡Entendido! Ah, espera. Sí que hay algo. Vemos un largo rastro viscoso, que desaparece en la distancia, no muy lejos de nuestra zona de aterrizaje.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Tened cuidado, equipo de exploración. Un organismo grande no puede existir sin un bioma que lo sustente.

[Equipo de exploración]: También vemos algo de chatarra no muy lejos de la zona de aterrizaje. Parece alienígena. ¿Creéis que algo podría haberse estrellado aquí?



Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):







- » **Seguir el extraño rastro:** Lee la **Entrada 635**.
- » **Estudiar las rocas del suelo:** Lee la **Entrada 644**.
- » **Ir a la pila de chatarra alienígena:** Lee la **Entrada 752**.

ENTRADA 628

El Tripulante elegido en la Entrada anterior realiza la siguiente prueba de dados. Otros Tripulantes le pueden apoyar como si estuvieran en el mismo Sector. Ignora cualquier efecto de carta o Equipo que haga referencia a algo que no esté presente en la mesa (**por ejemplo**, cartas que te permitan robar Indicios o moverte a otros Sectores). Los dados que uses no estarán disponibles para las siguientes pruebas. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar más pruebas en este Aterrizaje.

 ASEGURAR LA ESCLUSA

 = 

 +  +  + 	Repón 5 
 + 	Lee la Entrada 637 .
	Lee la Entrada 632 .

ENTRADA 629

Diario de exploración 14/02

No estamos lejos del andamiaje que conduce a un conducto de ventilación, justo en el borde del área de efecto de la anomalía.

Elige una opción:

- » **Ir hacia el pabellón:** A través de los edificios en ruinas y los restos desmoronados se observa un edificio intacto. Nuestros sensores indican que también podría ser el epicentro de la anomalía. Pon a tu Tripulante en el Sector 4.
- » **Seguir el camino más seguro hacia la urbe:** Nuestros exploradores automatizados han hallado un camino donde el efecto de la anomalía parece ser menos pronunciado. Podría llevarnos al centro del emplazamiento urbano. Pon a tu Tripulante en el Sector 7.
- » **Permanecer en este Sector.**

ENTRADA 630

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Preguntarle por el significado de las máscaras:** Lee la **Entrada 695**.
- » **Preguntarle por qué la ciudad está vacía:** Lee la **Entrada 717**.
- » **Marcharse del taller:** Sigue con la partida.

ENTRADA 631

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, ¿nos recibís?

[Comunicaciones, sargento Xiu]: A duras penas, equipo de exploración. Vuestra señal es débil. Parece que estáis varios kilómetros por debajo de la superficie de Edan.

[Equipo de exploración, agente 2]: Lo hemos notado en nuestras propias carnes, llegar aquí ha sido una buena caminata.

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, hemos encontrado una especie de lago subterráneo. Un mar, en realidad. Demasiado grande para medirlo con precisión con nuestros instrumentos.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Equipo de exploración, es imprescindible que recojáis una muestra del líquido y, si podéis, de los microorganismos presentes.

[Equipo de exploración, agente 1]: Recibido, Comunicaciones.

[Equipo de exploración, agente 2]: Atención, creo que acabo de ver algo moverse.

Pon la carta **P395** encima de las cartas de este Sector.

ENTRADA 632

Diario personal, Tripulante 3562

Al principio, la puerta parecía imposible de abrir. Sin embargo, en cuanto se entreabrió un poco, el aire que quedaba fue instantáneamente succionado por la esclusa, zarandeándose de un lado a otro. Tardé un segundo en recuperar la posición y, para entonces, la nube de criaturas microscópicas ya estaba haciendo presión en el hueco, tratando de colarse en la nave.

Intenté cerrar la escotilla, pero fue como intentar parar un tren con las manos. Finalmente, la escotilla se abrió de golpe, lanzándome contra la pared. Una nube oscura irrumpió en la esclusa, aplastándome contra la pared. Pensaba que era mi fin. Afortunadamente, el mamparo interior aguantó y el equipo consiguió obtener la muestra que necesitaba a través de uno de los tubos del sistema de ventilación. Consumido por una negrura absoluta, aplastado por todos los costados, tuve que esperar lo que me pareció una eternidad mientras trabajaban en las muestras...

El Tripulante que estaba haciendo la prueba de dados tira . Si esto hace que el tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora el resultado.

A continuación, marca una casilla de la **Entrada 925**. Si no era la última casilla marcada, lee la **Entrada 637**.

ENTRADA 633

Diario de excavación THX1138-1

Excavar más hondo resultó fructífero. Nuestro equipo ha encontrado los restos de un transporte personal Expugnador de un tipo desconocido hasta ahora. Este hallazgo es lo más cerca que hemos estado de encontrar un espécimen real de Expugnador. El departamento de xenología ya está señalando varias similitudes con sus cálculos anteriores sobre su composición corporal y revisando sus teorías sobre las otras máquinas que conocíamos.

El transporte quedó casi completamente destrozado durante su aterrizaje forzoso, pero conseguimos recuperar algunas partes. Nuestra teoría provisional es que utiliza algo equivalente a nuestra tecnología de escudos. Fuimos capaces de acoplar generadores para crear un escudo improvisado funcional. Debería proteger a los equipos de campo ante cualquier Expugnador con el que puedan tropezar.

Obtén 1 . Avanza todos los medidores de Tiempo 1 casilla. Sustituye la carta de este Sector por la carta **P312**.

ENTRADA 634

[Piloto]: ... ¡es horrible! Sin embargo, los escudos probablemente aguantarán.

[Comunicaciones]: Tenéis permiso para abortar si las cosas se ponen feas.

[Piloto]: No será necesario.

[IA de la nave de descenso]: Módulo de navegación dañado. Módulo de navegación destruido. Módulo de comunicación dañado.

[Comunicaciones]: [Interferencias]

[Piloto]: Hmm... ¿Cómo ha podido pasar? ¡El escudo sigue en pie!

[IA de la nave de descenso]: Los escáneres confundieron una gota de metal fundido con agua y la dejaron pasar a través de los escudos para conservar energía. Actualizando la descripción de la amenaza...

Este proceso de Aterrizaje será más difícil y largo. Se divide en varios pasos. Para empezar, pon el D10 en el tablero de Nave de descenso. Es el **indicador de Reparación** de la nave de descenso. Ponlo en el valor «0».

Inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador del medidor de Aterrizaje no está en la casilla «Aterrizaje exitoso», vuelve al paso 2; si está ahí, has aterrizado sin problemas: lee la **Entrada 641**.

LLUVIA DE METAL FUNDIDO

	Avería de los giroscopios	Elige una opción: » Nivelar Si es 4 o más, no ocurre nada. De lo contrario , cada Tripulante .
	Oportunidad peligrosa	» Intentar aprovecharla! Si es 5 o más, lee de inmediato la Entrada 641 . De lo contrario , cada Tripulante .
	Rocío de metal fundido	Resistir Cada Tripulante 4 - .
	Compartimento de carga perforado	Resistir Pierde 4 - Suministros. O BIEN Cada Tripulante .

ENTRADA 635

[Equipo de exploración, agente 1]: Nos adentramos en un campo de estructuras colosales. ¿Por qué no las vimos desde la órbita?

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¿Cómo? Según vuestra señal de vídeo, no hay nada. El terreno frente a vosotros es plano.

[Equipo de exploración, agente 1]: El agua está subiendo, filtrándose entre los guijarros. Vanguard, ¿podéis oírnos?

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¿Qué? Cómo...

[Equipo de exploración, agente 1]: Hemos perdido el contacto con la Vanguard, equipo. Estamos solos.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¡Sí que os escucho, chicos!

[Equipo de exploración, agente 1]: Rápido. Salgamos de aquí antes de que nos ahogemos.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: No hay rastro alguno de agua en vuestra señal de vídeo. ¿Me recibís, equipo de exploración? ¡Por favor, responded!

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Ir a las estructuras:** Lee la **Entrada 664**.
- » **Esperar a que el agua os trague a todos:** Lee la **Entrada 667**.
- » **Estudiar las rocas:** Lee la **Entrada 648**.
- » **Volver a la nave de descenso:** Lee la **Entrada 669**.

ENTRADA 636

[Tripulante 234]: Vanguard, por favor, decidme que me escucháis.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¡No responden! Doctora, debemos enviar un equipo de...

[Tripulante 234]: No hará falta, sargento. Te escucho, alto y claro.

[Dra. Corey]: ¡Por fin! ¿Qué hay de los demás?

[Tripulante 234]: Están inconscientes o sufriendo alucinaciones. Necesito fuego de apoyo lo antes posible. ¿Podéis darle a ese capullo enorme de ahí?

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¡Madre mía! Está peligrosamente cerca. Podría alcanzarnos la onda expansiva.

[Dra. Corey]: ¿Seguro que queremos destruir a la criatura? No podremos examinar...

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¡Doctora! ¡Estamos hablando de la seguridad de nuestra tripulación!

El Tripulante que tenga el marcador en su carta elige una opción.

- » **Ordenar a la Vanguard que proceda al bombardeo:** Lee la **Entrada 680**.
- » **Intentar despertar a tus camaradas:** Lee la **Entrada 697**.
- » **Intentar luchar a solas contra el bicho gigante:** Lee la **Entrada 558**.

ENTRADA 637

Diario personal, Tripulante 289

Con la muestra a bordo, pudimos estudiar el organismo y aprender más sobre su ciclo de vida. Estas diminutas criaturas tenían orgánulos especializados que convertían

la luz en increíbles cantidades de energía propulsora. Esto, unido a su insignificante masa, les permitía alcanzar aceleraciones superiores a las de nuestras mejores naves de descenso, calculamos que sus velocidades máximas se podrían acercar a 1 C.

Sin embargo, crear y cargar estos increíbles motores celulares requiere ingentes cantidades de energía, y por eso las criaturas necesitaban pasar algún tiempo cerca de la corona solar. Por otro lado, su proceso de reproducción en sí solo podría ocurrir en la nebulosa, rica en compuestos orgánicos. Estos dos hechos habían dado forma a todo su ciclo vital: se acercaban a las estrellas para cargarse, replicaban sus orgánulos y luego volvían a la nebulosa para alimentar y dar a luz a una nueva generación. Lo más importante fue que descubrimos en los microorganismos un catalizador químico que les daba la señal de haber reunido suficiente energía y los impulsaba a volver a la nebulosa. Pensamos que, si lo lográbamos replicar, las criaturas perderían el interés en nuestra nave de descenso o en la *Vanguard*.

Todos los jugadores debaten y eligen a un Tripulante que crean que es el más adecuado para copiar el catalizador orgánico y sintetizarlo en el laboratorio. En caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra. Luego, lee la **Entrada 639**.

ENTRADA 638

Diario de exploración 14/73

El pabellón estaba surcado por líneas de atracción gravitatoria entrecruzadas. Entrar en el centro de la anomalía era una muerte segura. Hemos decidido encontrar la forma de sobreponerse a sus efectos.


Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Seguir la ruta del explorador:** El explorador automatizado, antes de fallar en algún campo de 20 000 G, informó de que existían caminos transitables cerca del centro de la anomalía. Podríamos seguir la trayectoria que grabó. Pon a tu Tripulante en el Sector 6.
- » **Ir por los túneles:** Los sensores muestran un camino a través de los túneles de servicio semicolapsados, donde los campos gravitacionales están casi dentro de los parámetros estándar. Pon a tu Tripulante en el Sector 7.
- » **Permanecer en este Sector.**

ENTRADA 639

El Tripulante elegido en la Entrada anterior realiza la siguiente prueba de dados. Otros Tripulantes le pueden apoyar como si estuvieran en el mismo Sector. Ignora cualquier efecto de carta o Equipo que haga referencia a algo que no esté presente en la mesa (**por ejemplo**, cartas que te permitan robar Indicios o moverte a otros Sectores). Los dados que uses no estarán disponibles para las siguientes pruebas. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar más pruebas en este Aterrizaje.

 **SINTETIZAR EL CATALIZADOR DEL BANCO ESTELAR**

!!! = 

 +  +  + 	Obtén 1  , repón 5 
 + 	Lee la Entrada 642 .
Marca una casilla de la Entrada 925 . Si esta no es la última casilla marcada, ve a la Entrada 637 y prueba de nuevo.	

ENTRADA 640

Diario de exploración 14/73-B

Los restos de estos edificios fueron sometidos a temperaturas extremadamente altas, como si alguien hubiese intentado destruir pruebas. Los residuos que quedan son similares a los hallados en encuentros anteriores con los Expugnadores. Una exploración en profundidad de las ruinas nos permitió acceder a recipientes de vidrio intactos semienterrados. Su contenido no se parece a nada que los Expugnadores pudieran haber hecho. ¿Podría tratarse de artefactos de otras culturas?

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P330**.

ENTRADA 641


Audio de la caja negra

[**Navegadora**]: El módulo de navegación está completamente muerto. Intentaré usar escáneres de proximidad y los cúmulos de nubes para orientarme.

[**Piloto**]: Por favor, ponte a ello. También debemos reparar el casco.

[**Navegadora**]: ¿En vuelo? ¿Tenemos tiempo?

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Reparar el blindaje de la nave de descenso:** Los jugadores (como equipo) deben  por cada Tripulante en el equipo de exploración y luego leer la **Entrada 646**.
- » **Ignorar el daño por el momento:** Lee la **Entrada 649**.

ENTRADA 642

Diario personal, Tripulante 289

Nuestro equipo sintetizó el catalizador y lo esparció por el casco. Como habíamos previsto, esos microorganismos amantes de la energía perdieron el interés por la nave de descenso y se alejaron lentamente. No sabíamos por cuánto tiempo funcionaría este truco, así que rápidamente remendamos la nave y nos dirigimos de nuevo a la *Vanguard* con una pequeña muestra de estas criaturas.

De vuelta a bordo, nos enteramos de que la *Vanguard* también había encontrado un monolito de los Constructores flotando en las profundidades de la nebulosa. Al parecer, los Constructores utilizaron este sistema para comprobar si la vida microbiana del espacio podía evolucionar hasta convertirse en seres inteligentes. Hasta ahora no ha ocurrido, pero si les damos a estos microbios un millón de años más, ¿quién sabe?

La Sección de Seguridad no quería permanecer más tiempo en las inmediaciones del banco, así que abandonamos el sistema en cuanto todos nuestros hallazgos estuvieron asegurados.

Obtén 1 .

Obtén el Descubrimiento único 27.

Lee la **Entrada 663**.

ENTRADA 643

El artesano tomó la máscara destrozada de nuestras manos y sus dedos temblaron ligeramente al acariciar la superficie especular fracturada. Inspeccionó el objeto cuidadosamente y luego nos dijo que agradecía que lo hubiéramos traído, ya que pertenecía a uno de sus familiares. Sin embargo, como el Idemiano al que pertenecía estaba muerto, la máscara no debía ser reparada. El artesano nos devolvió el artefacto, pero en lugar de volver al trabajo, se quedó frente a nosotros, con la máscara reflejando nuestras caras de sorpresa. Sentimos que era una oportunidad para insistir con nuestras preguntas...

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 .

Lee la **Entrada 630**.

ENTRADA 644

Marca la casilla **A** en la **Entrada 915**. A continuación, sigue leyendo:

Tripulante 234, diario personal

En cuanto empezamos a estudiar la superficie del planeta, comprendimos por qué los escaneos orbitales nos habían confundido. Los guijarros que cubrían el suelo no eran verdaderas rocas. Eran suculentas grisáceas parecidas a piedrecillas, muy similares a los lithops de la Tierra. Rápidamente identificamos varias de sus subespecies, los engranajes móviles de un ecosistema tan sencillo que rozaba lo imposible. Aparte de los microorganismos simbióticos, estos lithops parecían ser el único ser vivo de aquel planeta, capaces de nutrirse de su suelo rico en minerales y el tenue sol. Nuestros escaneos eran correctos: el planeta estaba lleno de vida. Y aun así, Anu también tenía razón. No había nada que ver aquí, aparte quizá de ese rastro viscoso que se perdía en la distancia...

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Seguir el extraño rastro:** Lee la **Entrada 635**.
- » **Volver a la Vanguard:** Lee la **Entrada 669**.

ENTRADA 645

Diario personal, Tripulante 289

El casco está crujiendo. Han pasado horas desde que tuvimos nuestro último contacto con la Vanguard... Empezamos a sospechar que la nave tuvo que retirarse a una distancia segura al ver lo que le había ocurrido a nuestra nave de descenso.

Marca una casilla de la **Entrada 925**. Si no era la última casilla marcada, lee la **Entrada 123**.

ENTRADA 646

Audio de la caja negra

[Piloto]: ¡De verdad que me gustaría poder ayudar!

[Voz amortiguada]: Seguro... ¡Maldita sea, me arde la piel!

[Piloto]: ¡Ten mucho cuidado!

[Voz amortiguada]: ¡Llevo un traje completo! Viendo cómo está la situación por ahí, me sorprende que la nave de descenso siga de una pieza.

Aumenta el **indicador de Reparación** en 3.

Lee la **Entrada 649**.

ENTRADA 647

Diario de exploración 14/58

Casi hemos llegado al pabellón. El majestuoso edificio parece intacto. La fuerte variación de los campos gravitacionales locales restringe el acceso desde esta parte de las ruinas. Tendremos que encontrar la forma de entrar de alguna manera.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Dar la vuelta:** Los análisis indican que el área es un laberinto imposible de cruzar de peligrosos campos G negativos. La única opción sensata es retroceder y volver a una zona bien delimitada cerca del andamiaje. Pon a tu Tripulante en el Sector 2.
- » **Permanecer en este Sector.**

ENTRADA 648

Si la casilla **A** de la **Entrada 915** está marcada, no averigüas nada nuevo: Lee la **Entrada 635**.

De lo contrario, marca la casilla **A** de la **Entrada 915**. A continuación, sigue leyendo:

Tripulante 234, diario personal

En cuanto empezamos a estudiar la superficie del planeta, comprendimos por qué los escaneos orbitales nos habían confundido. Los guijarros que la cubrían por completo no eran verdaderas rocas. Eran suculentas parecidas a piedrecillas, muy similares a los lithops de la Tierra. Rápidamente identificamos varias subespecies, los engranajes móviles de un ecosistema tan sencillo que rozaba lo imposible. Sin embargo, cada vez era más difícil concentrarse en nuestros estudios con todas las cosas extrañas que estaban sucediendo a nuestro alrededor...

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Ir a las estructuras:** Lee la **Entrada 664**.
- » **Esperar a que el agua os trague a todos:** Lee la **Entrada 667**.
- » **Volver a la nave de descenso:** Lee la **Entrada 669**.

ENTRADA 649

Audio de la caja negra

[Piloto]: Estas nubes parecen ominosas. ¿Podemos evitarlas?

[Navegadora]: Pan comido. IA, danos algunos datos sobre ellas.

[IA de la nave de descenso]: Los escáneres detectan actividad nuclear dentro de la nube. Fenómeno desconocido. Recomendación: evitar y señalar para una futura investigación.

[Piloto]: ¿Tal vez deberíamos investigarla nosotros mismos?

[Navegadora]: ¡Ni se te ocurra!

Elige una opción:

- » **Volar hacia las nubes:** Lee la **Entrada 652**.
- » **Evitar las nubes:** Lee la **Entrada 699**.

ENTRADA 651

Diario personal, Tripulante 289

Casi me entristece ser testigo de la eficacia de nuestra plaga sintética. Tan pronto como la liberamos, todo el banco de microorganismos que envolvía nuestra nave de descenso se marchitó y pronto nos rodeaban nubes de materia muerta flotando en calma por el espacio. La enfermedad se extendió más allá, entre los bancos que se acercaban lo suficiente. Unas semanas más tarde, cuando nos preparábamos para abandonar el sistema a bordo de la *ISS Vanguard*, estas oscuras manchas de muerte estaban rodeando la nebulosa orgánica desde varios lados.

Al verlo desde la plataforma de observación, me di cuenta del verdadero coste de haber salvado a nuestro equipo de exploración. El monolito de los Constructores descubierto por nuestros exploradores en la nebulosa indicaba que la vida microbiana del Banco estelar fue creada para demostrar la posibilidad de que vida inteligente pudiera evolucionar en el espacio. Habíamos puesto un violento punto final a este experimento. Muy pronto, la muestra que teníamos en el laboratorio de *Vanguard* se convertiría en el único recuerdo de esta especie única.

Obtén el Descubrimiento único **27**.

Lee la **Entrada 663**.

ENTRADA 652

Audio de la caja negra












[IA de la nave de descenso]: Los vientos solares interfieren con los escudos. Contaminación radiológica inminente.

[Navegadora]: ¿Al menos hemos averiguado algo?

[IA de la nave de descenso]: Datos sobre las nubes almacenados en el registrador de datos de vuelo a la espera de ser procesados por las IA científicas. Sin embargo, el análisis inicial no ha dado casi ningún resultado.

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso», descártalo y lee la **Entrada 662**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

NUBES RADIATIVAS

	Explosión nuclear menor	¿Estábamos preparados? Si  es 5 o más , no ocurre nada. De lo contrario , cada Tripulante 6 -  
	Oportunidad	¡Intentar aprovecharla! Si tu  es 6 o más , lee de inmediato la Entrada 662 . De lo contrario , no ocurre nada.
	Avería de los propulsores	Caída en picado Cada Tripulante 4 -  
	Pulso electro-magnético	Elige una opción: » Escudar la cabina Descarta 5 -  cartas de Equipo al azar. » Escudar el cargamento Un Tripulante que elijas sufre una Lesión de Agotamiento .

ENTRADA 660

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, nos hemos topado con una de esas carreteras que vimos desde la órbita.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¿Alguna teoría sobre a dónde lleva, Equipo de exploración?

[Equipo de exploración, agente 2]: Supongo que todas conducen al mismo lugar: el edificio.

[Equipo de exploración, agente 1]: Confirmado, Comunicaciones. Parece que lleva directamente allí.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Recibido, equipo de exploración. Seguid ese camino e informad cuando lleguéis al edificio.

[Equipo de exploración, agente 2]: Sería descortés no aprovechar un camino tan útil.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P406**.

ENTRADA 661

Audiobitácora 14/82

[Equipo de exploración]: Tenemos todo lo que podemos sacar de aquí, vámonos.

[Emisario de los Muertos]: Espero que os hayáis hecho con lo que necesitabais, intrusos; a nuestros-mis amos-supervisores no les hará falta nunca más.

[Equipo de exploración]: Maldita sea, este tipo me pone los pelos de punta.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Salir del pabellón:** Al intentar salir del centro de la anomalía, acabáis yendo en círculos. Tras unas horas de giros aparentemente sin rumbo, conseguís salir. Pon a tu Tripulante en el Sector 4.
- » **Permanecer en este Sector.**

ENTRADA 662

Audio de la caja negra

[IA de la nave de descenso]: Suministro de aire contaminado. Sistema de soporte vital en peligro.


[Piloto]: ¡No puedo estar en todas partes, IA!

[Navegadora]: De hecho no lo estás, ahí sentado en tu cómodo sillón. IA, ¿podemos encargarnos después del aterrizaje?

[IA de la nave de descenso]: Por supuesto. Tenéis un setenta por ciento de posibilidades de sobrevivir ese tiempo.




[Navegadora]: Sigue siendo mejor que echarlo a cara o cruz, ¿no?

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Reparar el soporte vital:** Los jugadores (como equipo) deben  por cada Tripulante en el equipo de exploración y luego leer la **Entrada 678**.
- » **Habrà que aguantar:** Lee la **Entrada 674**.

ENTRADA 663

Cuenta el número de casillas marcadas en la **Entrada 925**.

- Si no hay casillas marcadas, obtén 3 . Luego, todos los Tripulantes de Escalafón 1 y 2 que hayan participado en esta Exploración ascienden de Escalafón.
- Si no hay más de 1 casilla marcada, obtén 2 . Luego, todos los Tripulantes de Escalafón 1 que hayan participado en esta Exploración ascienden de Escalafón.
- Si hay 2 casillas marcadas, obtén 1 .

Retira del juego la carta de Aterrizaje **L7**.

Añade la carta de Situación **S25** (*Infestación del banco estelar*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» y barájalas.

Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.


ENTRADA 664

[Equipo de exploración]: ¡No vamos a conseguirlo, Comunicaciones! Sabemos que hemos perdido la conexión, pero esperamos que este mensaje os llegue tarde o temprano. Seguimos subiendo hacia esas estructuras. Sin embargo, no estamos haciendo ningún progreso.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: La conexión es estable, os escucho.

[Dra. Corey]: ¿Ves las lecturas de sus trajes? Su actividad cerebral es similar a las que experimentamos durante la fase REM del sueño.

[Equipo de exploración]: No estamos escalando... ¡Nos arrastramos por la superficie del planeta!

Cada Tripulante tira . Si algún Tripulante fuera a sufrir una cuarta Lesión, en vez de eso ignora el cuarto dado de Lesión y la carta correspondiente. A continuación, sigue leyendo:

[Equipo de exploración]: Esto es muy raro. Debemos estar sufriendo alucinaciones. Equipo, debemos volver a la nave de descenso. Espera... ¿A dónde se ha ido el mar?

Lee la **Entrada 669**.

ENTRADA 665

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Entendéis algo de esto?

[Equipo de exploración, agente 2]: Más o menos.

Si ignoramos las divagaciones absurdas y la mala poesía, los datos también contienen planos técnicos. En mi opinión, lo que debemos construir no tiene ningún sentido. Pero confío en que Cautiva sepa lo que está haciendo.

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Maldita sea esta criatura!

[Equipo de exploración, agente 2]: ¡Eh, no te pases! Cautiva era una de nosotros no hace mucho tiempo. Y se está esforzando por salvarnos el pellejo.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y elegir al Tripulante que crean más adecuado para construir el marcador subespacial de los Visitantes. En caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra.

Luego, lee la **Entrada 668**.

ENTRADA 666

A B C


- Abre la Planetopedia por las páginas **32** y **33** (*Reunión*).
- Pon la figura de la nave de descenso junto al Sector 1. Pon todas las miniaturas de Tripulantes en este Sector.
- Si la casilla **A** está marcada, pon un marcador en el Sector 3.
- Si la casilla **B** está marcada, pon un marcador en el Sector 3.
- Si la casilla **C** está marcada, pon un marcador en el Sector 2.
- Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 667

[Equipo de exploración]: El líquido debe ser denso. Estamos flotando.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: La conexión es estable, os escucho.

[Dra. Corey]: ¿Ves las lecturas de sus trajes? Su actividad cerebral es similar a las que experimentamos durante la fase REM del sueño.

Cada Tripulante tira . Si algún Tripulante fuera a sufrir una cuarta Lesión, en vez de eso ignora el cuarto dado de Lesión y la carta correspondiente y sigue con la partida. A continuación, sigue leyendo:



[Equipo de exploración]: ¿Dónde está el agua? ¿Por qué nos arrastramos por el suelo? ¿Estamos sufriendo alucinaciones? Creo que deberíamos volver a la nave de descenso ya.

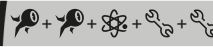


Lee la **Entrada 669**.

ENTRADA 668

El Tripulante elegido en la Entrada anterior realiza la siguiente prueba de dados. Otros Tripulantes le pueden apoyar como si estuvieran en el mismo Sector. Ignora cualquier efecto de carta o Equipo que haga referencia a algo que no esté presente en la mesa (**por ejemplo**, cartas que te permitan robar Indicios o moverte a otros Sectores). Los dados que uses no estarán disponibles para las siguientes pruebas. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar más pruebas en este Aterrizaje.

 **CONSTRUIR EL MARCADOR SUBESPACIAL**

 = 

	Repón 5  , obtén 1 
	Lee la Entrada 672 .
	Marca una casilla de la Entrada 925 . Si quedan casillas por marcar, lee la Entrada 470 .

ENTRADA 669

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Doc... Están yendo en círculos. Deberíamos replantearnos lo de mandar un equipo de evacuación.

[Director jefe de medicina, Dr. Bell]: ¿Seguro que no es un problema de comunicaciones?

[Comunicaciones, sargento Xiu]: No, todo el equipo funciona bien. Es como si hubieran dejado de escucharnos.

[Equipo de exploración]: Vanguard, no sé si recibís esto, pero cuanto más nos acercamos a la nave de descenso, más se aleja... Parece imposible alcanzarla. ¿Sois vosotros? ¿O nos estamos volviendo locos?

[Director jefe de medicina, Dr. Bell]: ¿Escucháis mi voz, equipo de exploración? Estáis sufriendo alucinaciones. ¡Tenéis que espabilar!


Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Sacudir la cabeza para dejar de ver la ilusión:** Lee la [Entrada 671](#).
- » **Respirar profundamente y tratar de calmarse:** Lee la [Entrada 673](#).
- » **Mirar tus propias manos:** Lee la [Entrada 677](#).
- » **Informar de tus problemas a la Vanguard:** Lee la [Entrada 675](#).

ENTRADA 671

Tripulante 234, diario personal

Sacudí la cabeza, tratando de dispersar la neblina de mi cabeza. Sentí el agua salpicándome entre las orejas, los ojos me daban vueltas... No pude reprimir las arcadas mientras el mundo se ponía cabezabajo. Entonces vi a mis amigos, todos de rodillas, luchando dentro de sus propias mentes.

Cada Tripulante tira . Si algún Tripulante fuera a sufrir una cuarta Lesión, en vez de eso ignora el cuarto dado de Lesión y la carta correspondiente. Luego, elige una opción:

- » **Respirar hondo:** Lee la [Entrada 673](#).
- » **Mirar tus propias manos:** Lee la [Entrada 677](#).

ENTRADA 672

Diario personal, Tripulante 289

Cautiva emergió justo al lado del marcador sin previo aviso, asustándonos a todos, pero lo que fue aún más aterrador fue caminar con ella por su túnel subespacial que cruzaba el reino de los Visitantes.

Finalmente, emergimos en la ISS Vanguard. Desde el puente, observamos cómo nuestra nave de descenso era aplastada lentamente por el banco de microorganismos opaco.

La Vanguard desplegó un dron para tomar una muestra desde una distancia segura... Y también encontramos un monolito de los Constructores flotando en las profundidades de la nebulosa. Al parecer, los Constructores utilizaron este sistema para comprobar si la vida microbiana del espacio podía evolucionar hasta convertirse en seres inteligentes. Hasta ahora no ha ocurrido, pero si les damos a estos microbios un millón de años más, ¿quién sabe?

La Sección de Seguridad no quería permanecer más tiempo en las inmediaciones del banco, así que abandonamos el sistema poco después.

Obtén 2 .

Obtén el Descubrimiento único 27.


Abre el Registro de la nave por la página 19 (hoja de bolsillos del Hangar) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).

Lee la [Entrada 663](#).

ENTRADA 673

Tripulante 234, diario personal

No podía parar de aspirar aire. Todo mi cuerpo se hinchó como un globo, sentía la cabeza ligera. Miré hacia abajo: mis pies estaban extremadamente lejos, pero el suelo... ¡estaba flotando! ¡No! ¡Eso era imposible! ¡Necesitaba despejarme la cabeza!

Cada Tripulante tira . Si algún Tripulante fuera a sufrir una cuarta Lesión, en vez de eso ignora el cuarto dado de Lesión y la carta correspondiente. Luego, elige una opción:

- » **Sacudir la cabeza:** Lee la [Entrada 671](#).
- » **Mirar tus propias manos:** Lee la [Entrada 677](#).

ENTRADA 674

Audio de la caja negra

[Navegadora]: La IA dijo que los datos eran insuficientes, y la nave de descenso ya está hecha bastante polvo. ¡Debemos escapar de estas nubes!

[Piloto]: Pero aún podríamos reunir más datos...

[Navegadora]: ¡Déjate de chorradas!

[Piloto]: Vamos bien. ¡El conocimiento vale la pena!

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Seguir volando por las nubes:** Lee la [Entrada 681](#).
- » **Salir de la nube:** Lee la [Entrada 712](#).

ENTRADA 675

[Equipo de exploración, agente 1]: Sargento, decidnos qué deberíamos hacer. ¡Necesitamos ayuda!

[Director jefe de medicina, Dr. Bell]: Sus signos vitales son correctos. Su estado no está inducido por toxinas ni anomalías metabólicas. Supongo que algo les está haciendo alucinar, aunque no sé qué.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¡Equipo de exploración, evacua de inmediato!

[Equipo de exploración, agente 2]: Es inútil. La Vanguard no nos escucha. Tengo miedo.

[Director jefe de medicina, Dr. Bell]: Espero que recordéis vuestro entrenamiento. Un truco psicológico que suele funcionar cuando tienes un mal sueño es mirar...

[Equipo de exploración]: ¡Corred! ¡Tenemos que salir de aquí!

Lee la [Entrada 669](#).

ENTRADA 676

Audiobitácora 14/73-C

[Equipo de exploración 2]: ¿Es eso... el símbolo de la Vanguard?

[Equipo de exploración 1]: Hazte a un lado, debes estar teniendo alucinaciones.

Movimiento

[Equipo de exploración 1]: ¿Cómo puede ser? Ya no importa. Vamos a subir esa cápsula a bordo.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1  y el Descubrimiento único 26.

ENTRADA 677

Tripulante 234, diario personal

Cuando me miré las manos, me encogí del asco. En lugar de mi traje gastado, vi un extraño apéndice quitinoso con dos garras. Abrí y cerré los puños, sintiendo una profunda y preocupante desconexión. No sentía que mis manos fueran esas cosas. Todavía podía pasar el pulgar por encima de mis otros cuatro dedos, a pesar de que lo que veían mis ojos era algo muy diferente.

Y entonces, fue como si mi mente se apagara y se reiniciara. La voz de mi sargento sonó en mi auricular y nunca me había alegrado tanto de oírla.

En ese momento me di cuenta de que mis amigos estaban arrastrándose por el suelo delante de mí, dejando un rastro entre los guijarros grises con los espasmos de sus cuerpos. Sobre ellos se alzaba una criatura monstruosa, un bicho gargantuesco con forma de cerebro y mandíbulas que goteaban un líquido de aspecto enfermizo.

Elige un Tripulante al azar. Pon un marcador en su carta de Tripulante.

El jugador que lo controla elige una opción:

- » **Intentar despertar a tus camaradas:** Lee la [Entrada 697](#).
- » **Intentar luchar a solas contra el bicho gigante:** Lee la [Entrada 558](#).
- » **Pedir a la Vanguard que dispare a la criatura desde la órbita** (requiere la Mejora del puente B10, Cañón vengador):
Lee la [Entrada 636](#).

ENTRADA 678

Audio de la caja negra

[Navegadora]: Cambié el filtro, reparé el módulo del catalizador...

[Piloto]: ¡Genial! Yo no despegué los ojos de tu consola mientras estabas fuera, pero creo que...

[Navegadora]: ¡Izquierda, seis grados, ahora! ¡Arriba, un grado!

...

[Navegadora]: ¡Por poco nos metes en la zona más fuerte de la tormenta! Pero sí, lo has hecho bastante bien a pesar de todo.

Aumenta el indicador de Reparación en 3.

Lee la **Entrada 674**.

ENTRADA 679

Diario de exploración 14/67

Los análisis de la zona muestran muchos restos y múltiples puntos en los que la gravedad es fluctuante. El estudio del túnel que nos condujo aquí reveló picos en el campo gravitacional. La única ruta segura conduce por debajo de enormes piezas de mampostería suspendidas en el aire, hasta el pabellón que se asoma tras las ruinas más cercanas.

Elige una opción:

- » **Tomar la ruta segura:** Pon a tu tripulante en el Sector 4.
- » **Permanecer en este Sector.**


ENTRADA 680

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¡A cubierto, equipo de exploración! Disparando en 3... 2...

[Equipo de exploración, agente 1]: Si me dais, chicos, ¿podría alguien...?

[Comunicaciones, sargento Xiu]: 1... ¡Disparo!

El cañón principal de la Vanguard dispara

Cada Tripulante tira . Si algún Tripulante fuera a sufrir una cuarta Lesión, en vez de eso ignora el cuarto dado de Lesión y la carta correspondiente. Luego, lee la **Entrada 553**.

ENTRADA 681

Audio de la caja negra

[IA de la nave de descenso]: Hemos registrado suficientes datos. Almacenando en el registrador de datos de vuelo.

[Piloto]: ¿Lo veis? Os dije que valía la pena.

[IA de la nave de descenso]: ¡Peligro! Nivel de radiación nuclear en aumento.













[Navegadora]: ¿De verdad valió la pena? ¡Esperad! ¿Lo veis?

[Piloto]: ¿Esta nube oscura?

[Navegadora]: ¡No es una nube! Es un objeto sólido que flota sobre las nubes, ¡mucho más grande que la Vanguard!


1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso», retíralo y lee la **Entrada 685**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

ACTIVIDAD NUCLEAR

	Momento de paz	No ocurre nada
	Turbulencias	¿Nos las esperábamos? Si  es 6 o más, no ocurre nada. De lo contrario, cada Tripulante 5 –   .
	Explosión	Elige una opción: » Maniobrar Cada Tripulante 4 –   » ¡Escudos arriba! Si  es 4 o más, no ocurre nada. De lo contrario, cada Tripulante sufre una Lesión de Herida.
	Radiación letal	Sobrevivir Si  es 5 o más, cada Tripulante  De lo contrario, cada Tripulante sufre una Lesión de Agotamiento.

ENTRADA 682

A Obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena*. Pon la carta de PDI **P315** en el Sector 4.

B Obtén 1 . Pon la carta de PDI **P316** en el Sector 4.

ENTRADA 683

Diario de exploración 14/95

La activación del motor gravitacional afectó incluso a esta parte remota del paisaje urbano. El cambio en los campos gravitatorios resultante abrió el camino hacia el pabellón, pero cerró prácticamente cualquier otro pasaje. El túnel que usamos para llegar aquí está de nuevo bloqueado por zonas de alta gravedad.

Elige una opción:

- » **Intentar llegar al pabellón:** Pon a tu tripulante en el Sector 4.
- » **Permanecer en este Sector.**

ENTRADA 684

Informe de incidente 14/02, extracto

Tras trazar las rutas de los enjambres de drones conocidos y los campos de escombros que rodean al objeto, pudimos acercarnos a él silenciosamente y sin demasiadas complicaciones. La exploración previa nos permitió también abrir rápidamente la escotilla que conduce al núcleo interno del Mundonave. Esta vez, nuestra misión empezaba con muy buen pie...

- Si la Planetopedia está abierta por las páginas **29** y **30** (*Mundonave de los Expugnadores – Cascarón exterior*) y no has guardado la partida, hazlo ahora:

Si ya hay una hoja de Registro planetario para tu planeta actual en «Planetas registrados» (bandeja de cartas B), deséchala.

Importante: Debes registrar el *Cascarón exterior* y el *Núcleo interior* del *Mundonave de los Expugnadores* en diferentes hojas de Registro planetario.

A continuación, coge una hoja de Registro planetario en blanco y rellénala como sigue:

- Escribe el nombre del planeta actual en la parte superior (el del tablero de Planeta).
- Escribe el número de la carta de Aterrizaje que está actualmente en el Escáner planetario.
- Por cada Sector, escribe el número de sus cartas de PDI. Si hay más de una carta de PDI, escribe la que está arriba a la izquierda. Marca si el Sector está Terminado.
- Escribe el número de cada Descubrimiento único que siga en el tablero de Planeta.
- Escribe el nombre y el número de Sector de las Amenazas que sigan en el tablero de Planeta. A continuación, devuelve a la caja todas las cartas de Amenaza del tablero de Planeta y sus figuras correspondientes.
- Pon la hoja de Registro planetario en «Planetas registrados» (bandeja de cartas B).
- Devuelve todas las cartas de PDI del tablero de Planeta a «Puntos de interés» (bandeja de cartas A). Devuelve todas las cartas de Descubrimiento único del tablero de Planeta a «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A).

- Abre la Planetopedia por las páginas **30** y **31** (*Mundonave de los Expugnadores – Núcleo interior*).
- Lee la **Entrada 687**.

ENTRADA 685

Audio de la caja negra

[IA de la nave de descenso]: ¡Sensores caídos!

[Navegadora]: No hagás ni caso. Ya casi estamos.


[Piloto]: ¡No puedes hablar en serio! ¡No puedo aterrizar sin sensores!

[Navegadora]: La nave de descenso ya está bastante maltrecha. Un aterrizaje brusco no va a suponer mucha diferencia.

[Piloto]: Luego tendremos que volver a despegar, ¿sabes?

Obtén 1 Descubrimiento de *Mineral*.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Aterrizar apresuradamente:** Lee la **Entrada 693**.
- » **Reparar los sensores:** Los jugadores (como equipo) deben  por cada Tripulante en el equipo de exploración y luego leer la **Entrada 689**.

ENTRADA 686

Diario de exploración 14/55

Esta zona en las profundidades de la ciudad se caracteriza por campos gravitacionales muy variables. Puede que haya algunos edificios intactos entre ellos.

Elige una opción:

- » **Adentrarse en los campos anómalos:** Los drones de exploración que enviamos por anticipado confirman que es posible acercarse al majestuoso pabellón que se vislumbra en la distancia. Pon a tu Tripulante en el Sector 6.
- » **Permanecer en este Sector.**

ENTRADA 687

Diario de exploración 14/01A

Descendimos por el tortuoso pasillo del conducto hasta el centro del Mundonave. Nuestros gravímetros detectaban cada vez más cambios menores en la atracción gravitatoria cuanto más nos acercábamos al interior de esta nave. Las múltiples capas gruesas de blindaje que vimos en nuestro descenso cortaron nuestro contacto con la Vanguard. Tuvimos que acarrear todo el equipo y los suministros.

Tras un arduo viaje, finalmente bajamos por un andamiaje hasta la megaurbe en ruinas que se extendía dentro de la nave. Investigar todos los lugares que hemos visto desde nuestra posición podría llevar años, pero determinamos que el origen de la anomalía debía estar dentro de la ciudad, en el edificio con aspecto de pabellón, aparentemente intacto. Esto podría significar que había un grupo de monolitos en su interior, pues ya sabíamos que los Expugnadores fueron capaces de reunir muchos de ellos en un mismo lugar.

Llegar a este pabellón se convirtió en nuestro objetivo principal. Nuestros drones exploradores descubrieron caminos de gravedad variable entre nosotros y nuestro destino. Sabíamos que debíamos andarnos con cuidado: un paso fuera del camino podía significar la muerte.

El entorno hostil también nos exigía actuar con rapidez. No podíamos determinar cómo nos afectaría el Mundonave si nos quedábamos allí demasiado tiempo.

Todavía no hemos visto un Expugnador vivo, pero habíamos encontrado numerosas evidencias de que deberían seguir existiendo.

- Pon la carta de Amenaza de la *Brecha gravitatoria* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta. Pon la figura de la *Brecha gravitatoria* en el Sector 5.
- Este mapa usa una mecánica especial para el movimiento en algunos Sectores. Consulta la Condición global y su acción «Continuar».
- Abre el Registro de la nave por la página 24 y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 688

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Estoy tratando de llamar su atención con los drones!

Descargas de energía

[Equipo de exploración, agente 2]: [Zumbido de carga] Lo tengo en el punto de mira. ¡Trágate eso, alimaña alienígena!

*** Explosión***

[Equipo de exploración, agente 1]: Au, ¿te ha dolido?

([🔊]) en la carta de Amenaza de este Sector.

ENTRADA 689

Audio de la caja negra

[Navegadora]: ¡Listo!

[Piloto]: Gracias. Ahora podemos aterrizar con seguridad.

[Navegadora]: En realidad fue una buena idea. Gracias por convencerme.

Aumenta el indicador de Reparación en 3. Si su valor es 9, lee la **Entrada 723**.

De lo contrario, lee la **Entrada 693**.

ENTRADA 690

Sonidos de cortadores de plasma

[Equipo de exploración]: Hemos abierto el cascarón exterior y hemos accedido al núcleo. Por favor, decidnos qué deberíamos hacer, Comunicaciones.

[Comunicaciones]: ¡Buen trabajo, agente uno! Intentad trabajar con sus sistemas. No tenemos la artillería

necesaria para deshacernos del cañón entero, así que tendréis que encontrar la manera de solucionarlo in situ.

[Equipo de exploración]: El funcionamiento interno parece similar al de cualquier otra tecnología Expugnadora que hemos encontrado hasta ahora. Debería ser sencillo manipular sus sistemas de identificación para que nos reconozcan como aliados.

Lee la **Entrada 682**. Marca la casilla A y resuelve su texto.

ENTRADA 691

Diario de exploración 14/91

Las fluctuaciones en la gravedad disminuyeron en esta zona cuando activamos el motor gravitacional. Sin embargo, ya no es posible entrar en el pabellón. Los escombros, que antes colgaban precariamente en el aire, bloquean ahora nuestro camino hacia el interior. Por otro lado, los túneles de servicio que conducen al centro del paisaje urbano vuelven a ser accesibles.

Elige una opción:

- » **Acercarse lo máximo posible al pabellón:** Pon a tu tripulante en el Sector 4.
- » **Usar los túneles de servicio para adentrarse en la urbe:** Pon a tu Tripulante en el Sector 7.
- » **Permanecer en este Sector.**

ENTRADA 692

Informe de incidente 14/02

Buscar la entrada al Mundonave nos llevó bastante tiempo. Adentrarse en lo desconocido sin más preparación y con un suministro cada vez más escaso de provisiones era una misión suicida. Tras una rápida consulta con Comunicaciones, hemos decidido volver a la nave.

Lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 693

Audio de la caja negra

[Navegadora]: Aquí hay una zona donde aterrizar con seguridad. Probablemente.

[Piloto]: Está... bien, supongo.

[Navegadora]: Con esta ruina flotante que llevamos, no se me ocurre nada mejor.

[Piloto]: Esto va a ponerse feo.

- Abre la Planetopedia por las páginas 26 y 27 (*Muspelheim*).
- Sustituye el PDI del Sector 1 por la carta P292.
- Pon 1 marcador en el tablero de Nave de descenso por cada punto del **indicador de Reparación**. A continuación, descarta el **indicador de Reparación** del tablero de Nave de descenso.
- Ve a la **Entrada 477** y marca la casilla junto a la letra **A** sin resolver el resto de su texto. Después, abre el Registro de la nave por la página 24 y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 694

- Si esta casilla no está marcada, márcala y mueve el Objetivo secundario O16 (*Derribar al titán*) al sobre «A la espera...».

ENTRADA 695

[Anfitrión Idemiano]: ...

[IA de la Vanguard]: Cuando miras la máscara, te ves a ti mismo. Esto es un recordatorio. En el mundo que llamas realidad no vive nadie más que tú. La realidad es una proyección en tu mente. Todo deformado. Cambiado por ti. Lejos de la verdad.

[Anfitrión Idemiano]: ...

[IA de la Vanguard]: En realidad, todos y cada uno de nosotros estamos solos en este mundo. La máscara nos lo recuerda. También nos recuerda que cuando nos dirigimos a una persona, no le hablamos a ella de verdad. Hablamos con la imagen que hemos creado en nuestra mente. Una imagen distorsionada por nuestras propias preconcepciones sobre la verdad, el bien y el mal.

[Anfitrión Idemiano]: ...

[IA de la Vanguard]: En tu mundo, no has cambiado nada desde la última vez que entraste aquí. En mi mundo, has cambiado. Ahora te veo de forma diferente. Tal vez más cerca de la verdad. Tal vez más lejos. Solo el tiempo lo dirá.

- Si esta casilla no está marcada, márcala y obtén 1 🗨️.

Marca la casilla **A** de la **Entrada 905**, lee su texto y lee la **Entrada 630**.

ENTRADA 696

Zumbido de cortador de plasma

[**Equipo de exploración**]: Hemos abierto el cascarón exterior y hemos accedido al núcleo. Por favor, decidnos qué deberíamos hacer, Comunicaciones.

[**Comunicaciones**]: Buen trabajo, agente uno. Intentad trabajar con sus sistemas. No tenemos la artillería necesaria para deshacernos del cañón entero, así que tendréis que encontrar la manera de solucionarlo in situ.


[**Equipo de exploración**]: El funcionamiento interno parece similar al de cualquier otra tecnología Expugnadora que hemos encontrado hasta ahora. Debería ser sencillo manipular sus sistemas de identificación para que nos reconozcan como aliados.

Lee la **Entrada 682**. Marca la casilla **B** y resuelve su texto.

ENTRADA 697

Tripulante 234, diario personal

Intenté frenéticamente despertar a mis amigos, sacudiéndolos y gritando, mientras la bestia cargaba contra mí. Se empezaron a levantar en el último segundo, a duras penas. Juntos, herimos a la criatura y corrimos por nuestras vidas hacia la nave de descenso que ahora era claramente visible no muy lejos de nosotros.

Cada Tripulante tira . Si algún Tripulante fuera a sufrir una cuarta Lesión, en vez de eso ignora el cuarto dado de Lesión y la carta correspondiente. Marca la casilla **B** en la **Entrada 915**.

Luego, lee la **Entrada 707**.

ENTRADA 698

Informe de incidente 14/03

(...) la misión fue en picado desde ese momento. Despertamos constructos inactivos, cruzamos laberintos de láser, zonas letales... todo estaba empeñado en destruirnos. Logramos evacuar por los pelos... Si alguna vez intentamos aterrizar allí de nuevo, mi consejo sería o bien moverse en el máximo silencio, o bien bombardear todo el lugar desde la órbita.

Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso y descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso. Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 699

Audio de la caja negra

[**IA de la nave de descenso**]: Viento solar aproximándose.










[**Piloto**]: Estás de broma, ¿verdad?

[**IA de la nave de descenso**]: No tengo instalado el módulo de bromas.

[**Navegadora**]: Muy graciosa, como siempre. Piloto, ¿listo para otra ronda?

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador ha llegado a la casilla «Aterrizaje exitoso», retíralo y lee la **Entrada 701**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

ERUPCIÓN SOLAR

	Aumento de la temperatura	Elige una opción: » Exponer el cargamento Pierde 2 Suministros. » Exponer la cabina del piloto Si  es 4 o más , cada Tripulante  De lo contrario , 1 Tripulante que elijas sufre una Lesión de <i>Quemadura</i> .
	Oportunidad	¡Aprovecharla! Si  es 5 o más , lee la Entrada 701 . De lo contrario , no ocurre nada.
	Radiación	Sobrevivir Si  es 4 o más , cada Tripulante   De lo contrario , cada Tripulante sufre una Lesión de <i>Agotamiento</i> .

ENTRADA 700

Informe de incidente 14-06

Cruzar los restos en ruinas de la ciudad de los Expugnadores resultó complicado. La gravedad variable nos obligaba a manejarnos en condiciones extremadamente hostiles. Y ni siquiera nos hemos topado con ningún Expugnador real ni constructos funcionales suyos.

Esta cornucopia de información sin explotar, en mi opinión, justificaría enviar misiones de exploración adicionales, mejor preparadas y abastecidas.

Lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 701

Audio de la caja negra

[**IA de la nave de descenso**]: Tanque de oxígeno incendiado. Sistema de soporte vital en peligro.


[**Piloto**]: ¡No puedo estar en todas partes, IA!

[**Navegadora**]: Y no lo estás. Te pasas el día sentado a los mandos. IA, ¿podemos encargarnos después del aterrizaje?

[**IA de la nave de descenso**]: Por supuesto. Tenéis un setenta por ciento de posibilidades de sobrevivir ese tiempo.

[**Navegadora**]: Sigue siendo mejor que echarlo a cara o cruz, ¿no?

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Reparar los conductos de residuos**: Los jugadores (como equipo) deben  por cada Tripulante en el equipo de exploración y luego leer la **Entrada 708**.
- » **Volar con la nave de descenso dañada**: Lee la **Entrada 704**.

ENTRADA 702

[**Equipo de exploración, agente 2**]: ...y simplemente le damos a este interruptor de aquí y...

Equipo encendiéndose

[**Equipo de exploración, agente 2**]: ¡Voilà! ¡Funciona!

[**Equipo de exploración, agente 1**]: ¡Estad atentos, parece que hemos agitado el avispero!

La superficie exterior del Mundonave está ahora bañada con luz roja. Parece que este nodo es suficiente para alimentar los sistemas más básicos.

Si la carta de Condición global **G33** está en el tablero de Planeta, reinicia su medidor de Tiempo.

Si la carta de Condición global **G33** no está en el tablero de Planeta, ponla en el espacio de Condición global.

Si la carta **P318** (*Ventilación térmica*) está en el Sector **6** y la carta **P317** (*Fábrica motorizada*) está en el Sector **5**, no ocurre nada. De lo contrario, pon la carta de PDI **P318** en el Sector **6** y la **P317** en el Sector **5**.

Si el *Guardián Expugnador ya está* en el tablero: Resuelve el **Rayo erradicador** de su carta de Amenaza y retira el marcador del medidor rojo de su carta.

Si el *Guardián Expugnador no está aún* en el tablero: Pon la carta de Amenaza del *Guardián Expugnador* en un espacio de Amenaza y su figura en el Sector **6**.

A continuación, sigue leyendo:

Si hay un PDI **Batería de defensa inactiva** en el Sector **4**, lee la **Entrada 776**.

Si hay un PDI **P315 (Batería de defensa modificada)** en el Sector **4**, lee la **Entrada 779**.

Si hay un PDI **P316 (Batería de defensa reconfigurada)** en el Sector **4**, lee la **Entrada 777**.

ENTRADA 703

Diario de exploración 14/01

Moverse por el núcleo del Mundonave resulta difícil. A menudo pasamos un rato yendo en círculos, solo para descubrir que nuestros relojes internos no se han movido ni un segundo. Todo esto de que el tiempo sea una gran pelota que se bambolea y trastabillea, como dice el Doctor, es desconcertante, por no decir otra cosa.

Si estás en el Sector **2**, lee la **Entrada 629**.

Si estás en el Sector **3**, lee la **Entrada 638**.

Si estás en el Sector **4**, lee la **Entrada 647**.

Si estás en el Sector **5**, lee la **Entrada 661**.

Si estás en el Sector **6**, lee la **Entrada 679**.

Si estás en el Sector **7**, lee la **Entrada 686**.

ENTRADA 704

Audio de la caja negra

[Piloto]: No ha ido tan mal, ¿verdad?

[Navegadora]: ¿Estás loco?

[Piloto]: Tal vez deberíamos sumergirnos en las nubes, investigar...

[Navegadora]: ¡No! ¡Apenas nos mantenemos en el aire!

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Volar hacia las nubes para investigarlas:** Lee la **Entrada 681**.
- » **Evitar las nubes:** Lee la **Entrada 712**.

ENTRADA 705

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, nos acercamos a unos emplazamientos defensivos. Las armas tienen un diseño similar al de las encontradas en el Ojo del vacío. Parece que también están inactivas.

[Comunicaciones]: Entendido, Uno.

Pasos

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, hemos encontrado lo que parece ser el centro de control de la artillería. Intentaremos acceder ahora.

[Comunicaciones]: No agites el avispero, Uno.

[Equipo de exploración, agente 2]: [Murmurando] Sí, eso me ayuda muchísimo.

Cortadores de plasma en funcionamiento

Comprueba si la casilla de la **Entrada 940** está marcada, sin resolver la **Entrada**.

Si lo está, lee la **Entrada 690**. De lo contrario, lee la **Entrada 696**.

ENTRADA 706

Si estás en el Sector **2**, lee la **Entrada 769**.

Si estás en el Sector **3**, lee la **Entrada 759**.

Si estás en el Sector **4**, lee la **Entrada 774**.

Si estás en el Sector **5**, lee la **Entrada 784**.

Si estás en el Sector **6**, lee la **Entrada 691**.

Si estás en el Sector **7**, lee la **Entrada 683**.

ENTRADA 707

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Vamos, vamos! ¡Cerrad la rampa!

Cierre de mampara

Esclusa presurizándose

[Equipo de exploración, agente 2]: Uf. Las he pasado... canutas. Salgamos de aquí antes de que esta cosa vuelva a por otra ronda.

[IA de la nave de descenso]: Preparando el despegue. Encendiendo el motor principal.

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Date prisa, por favor! ¿Alguien tiene esta cosa a la vista? ¿Qué está haciendo?

[Equipo de exploración, agente 2]: Está en nuestras ocho, ahí como un pasmarote, a simple vista. Como si hubiera perdido el interés de repente. Ni siquiera nos mira. Está mirando... ¿arriba?

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Ves este punto brillante en el cielo? Parece que este bicho está mirando a la *Vanguard*.

[Equipo de exploración, agente 2]: ¿Creéis que sabe lo que es una nave espacial?

[Equipo de exploración, agente 1]: Me trae sin cuidado. Larguémonos de aquí.

Retira todos los marcadores de las cartas de los Tripulantes (que no sean de Carga).

Lee la **Entrada 748**.

ENTRADA 708

Audio de la caja negra

[Navegadora]: Fuego extinguido. El soporte vital volverá a funcionar en un rato.

[Piloto]: Eso son buenas noticias. Gracias.

[Navegadora]: Espero que aterricemos pronto...

Aumenta el **indicador de Reparación** en **3**.

Lee la **Entrada 704**.

ENTRADA 709

Después de un rato, la energía se va, pero existe la posibilidad de reactivar el nodo; esta podría ser una buena oportunidad para hacer frente a los enemigos o prepararse para una carrera final hasta el conducto de ventilación térmica.

Descarta la carta **G33**.

Descarta la carta de PDI **P318 (Ventilación térmica)** del Sector **6** y la **P317 (Fábrica motorizada)** del Sector **5**.

A continuación:

- Si hay un PDI **P313 (Batería de defensa activa)** en el Sector **4**, lee la **Entrada 767**.
- Si hay un PDI **P314 (Batería de defensa hackeada)** en el Sector **4**, lee la **Entrada 812**.

ENTRADA 710

Tira el D10 y comprueba tu resultado a continuación. Si la casilla no está marcada, márcala y resuelve el texto de al lado. Si la casilla ya está marcada, marca y resuelve la primera casilla no marcada debajo de ella. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

0: ¡Los Expugnadores están tratando de asaltar el puente! Pon una carta **P233 (Asalto de los Expugnadores)** encima de las cartas del Sector **1**.

1-2: Lee la **Entrada 376**.

3: Lee la **Entrada 751**.

4-5: Lee la **Entrada 617**.

6: Lee la **Entrada 820**.

7: Lee la **Entrada 522**.

8: Lee la **Entrada 427**.

9: Lee la **Entrada 447**.

No ocurre nada.

ENTRADA 711

Si la Misión **M182** está revelada, lee la **Entrada 718**.

De lo contrario, sigue leyendo.

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Tenemos heridos! Nos volvemos.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Por supuesto, la seguridad es lo primero. Pero al Capitán no le va a hacer ninguna gracia.

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Que le zurzan! ¡A nosotros tampoco, pero tan solo espero que no haya víctimas!

Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso y descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso. Abre el Registro de la nave por la página **25 (Sal del planeta)** y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 702

Audio de la caja negra

[Navegadora]: Emanaa... paz.

[Piloto]: Tal vez para ti. Yo estoy tratando de evitar estas corrientes traicioneras, y como tenemos todo dañado no está siendo fácil.

[Navegadora]: Puede ser. Sin embargo, sigue siendo una preciosidad.

Cada Tripulante repone 1 .

Lee la **Entrada 714**.

ENTRADA 703

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, hemos llegado a la entrada del edificio.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: ¿Signos de vida?

[Equipo de exploración, agente 2]: Ninguno. Esto es un pueblo fantasma.

[Equipo de exploración, agente 1]: Sin embargo, es hermoso, Comunicaciones. A su estilo ruinoso y alienígena, claro.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Recibido, equipo de exploración. Os aconsejo que descanséis un poco antes de seguir adelante. No tenemos ni idea de lo profunda que puede ser la estructura.

[Equipo de exploración, agente 2]: No tendrás que decírmelo dos veces.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P407**.

ENTRADA 704

Audio de la caja negra

[Piloto]: Ahora todo está tranquilo. Pero no sé hacia dónde nos dirigimos.

[Navegadora]: Si no me equivoco... ¡Mira a la derecha!

[Piloto]: ¡Madre mía! Es gigantesco. ¿Cómo flota?


[Navegadora]: Ni idea. Pero podemos aterrizar en el...

[IA de la nave de descenso]: ¡Erupción solar detectada! ¡Todos los sensores caídos!

[Navegadora]: ¡Maldita sea! ¿Puedes aterrizar sin ellos?

[Piloto]: ¿Quizá?

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Aterrizar apresuradamente:** Lee la **Entrada 721**.
- » **Reparar los sensores:** Los jugadores (como equipo) deben  por cada Tripulante en el equipo de exploración y luego leer la **Entrada 716**.

ENTRADA 705

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Hemos pasado! Ya veo la superficie.

[IA de la Vanguard]: Tiempo estimado de aterrizaje: T-3.

[Segunda oficial, comandante Dahl]: Vuestra zona de aterrizaje fue seleccionada por nuestros anfitriones. Es una franja de tierra frente al conjunto de estructuras que creemos que es la ciudad central de este planeta.

[Equipo de exploración, agente 2]: Veo la zona de aterrizaje... Está vacía. ¡No hay nadie esperándonos!

[Segunda oficial, comandante Dahl]: Sí. Esperábamos que hubiera algún tipo de comité de bienvenida, o al menos un embajador con quien poder hablar. Parece que por aquí no se hacen las cosas así.

[Equipo de exploración, agente 1]: Genial... Entonces, ¿qué hacemos? ¿Abortar?

[Segunda oficial, comandante Dahl]: ¡Claro que no! Hay que aprovechar al máximo el tiempo en el planeta y buscar cualquier cosa que pueda ayudarnos a entender esta raza, aunque necesitemos más de una misión de campo. Hay tres áreas ahí abajo que parecen ser las más interesantes. Tenemos su ciudad santa, por supuesto, aunque parece abandonada. También hemos detectado una señal muy débil de un monolito de los Constructores procedente de una fosa en el fondo de un mar cercano. Por último, a nuestros xenólogos les encantaría que estudiaseis el hábitat natural de este mundo. Sospechamos que los Idemianos van a estar observando vuestros movimientos atentamente. No lo olvidéis: ¡sois los embajadores de toda nuestra especie! Y no bajéis la guardia. Aunque este es un planeta habitado amistoso y deberíais poder explorarlo con relativa tranquilidad, sigue siendo un hábitat extraño y puede encerrar peligros desconocidos.

Lee la **Entrada 454**.

ENTRADA 706

Audio de la caja negra

[Navegadora]: Listo.

[Piloto]: Gracias. Aterrizar será mucho más fácil ahora.

[Navegadora]: De nada. No quiero que me tengan que despegar del suelo con una cucharilla.

[Piloto]: Bueno, ya nos preocuparemos de despegar después.

[Navegadora]: Qué cachondo.

[Piloto]: ¿Eh?

Aumenta el **indicador de Reparación** en 3. Si su valor es 9, lee la **Entrada 723**.

De lo contrario, lee la **Entrada 721**.

ENTRADA 707

[Anfitrión Idemiano]: ...

[IA de la Vanguard]: «La ciudad no está vacía, porque yo estoy aquí». Aclararé la respuesta, equipo de exploración.




[IA de la Vanguard]: ...

[Anfitrión Idemiano]: ...

[IA de la Vanguard]: Reitera que la ciudad no está vacía. Parece que la mayoría de los Idemianos no viven aquí todo el tiempo, pero esta sigue siendo su capital. Si tenéis la oportunidad de inspeccionar sus casas, podríamos saber más.

Lee la **Entrada 630**.

ENTRADA 708

El Tripulante que debería haber obtenido su cuarta Lesión tira todos sus dados de Lesión. Si saca 1  y 1  O BIEN 2 , el Tripulante muere: retíralo de su funda de Escalafón y devuelve todos sus dados a su Compartimento de Sección y su Equipo a la «Armería». La Exploración planetaria continúa sin el Tripulante.

Si saca otro resultado, sigue con la partida.

Si era el último Tripulante, pon la ficha de Misión fallida junto al Registro de la nave, abre el Registro de la nave por la página **25 (Sal del planeta)** y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 709

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, tenemos algo gordo aquí.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Estamos leyendo más cambios gravitacionales, equipo de exploración. Cuidado con los botones que pulsáis.

[Equipo de exploración, agente 2]: Creo que hemos encontrado EL botón.

[Equipo de exploración, agente 1]: Comunicaciones, quienquiera que viviera aquí hace siglos intentó controlar sus mareas y, al hacerlo, acercó demasiado su luna. Edan solía estar cubierto de mares, y lo convirtieron en un planeta desolado y estéril.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Recibido, equipo de exploración. Eso explica por qué los restos de su luna están tan lejos del límite de Roche y se está desintegrando paulatinamente. Podríamos estudiar ese manipulador de mareas más a fondo a bordo de la Vanguard. Es increíble pensar que una raza confinada en un solo planeta haya logrado desarrollar una tecnología de esta potencia.

[Equipo de exploración, agente 1]: Creo que tengo una idea de cómo. ¿Puede alguien ayudarme con esa carcasa?

Sonido de placas de metal moviéndose

[Equipo de exploración, agente 2]: Esperad. ¿Es eso...?

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Nos oís, Vanguard? El edificio está construido alrededor de un monolito. Es un amplificador. Parece que estudiaron el anclaje gravitacional del monolito de los Constructores y aprendieron a manipular de alguna manera este campo para producir ellos mismos fenómenos así.

[Comunicaciones, sargento Xiu]: Tiene sentido. Para una raza tan dependiente del mar, controlar las mareas sería revolucionario.

[Equipo de exploración, agente 1]: Lástima que no terminase bien para ellos...

Descarta la carta de Misión **M181** si está revelada. Ve a la **Entrada 594** y marca la casilla junto a la letra B sin leer la Entrada en sí; si ambas casillas (**A** y **B**) están ahora marcadas, retira del juego la carta de Aterrizaje **L16**.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Lee la **Entrada 55**.

ENTRADA 720

La siguiente lista te ayudará a recrear los mazos de Tutorial después de haberlos usado.

Mazo de Tutorial A

- 1 carta «Este lado arriba» (primera carta)
- 4 cartas de Tripulante
 - Riku Hashimura
 - Amir Zaynab
 - Joppe Ulrich
 - Cho Jae-yong
- 12 cartas de Sección de Tutorial (Resistencia, Plan B, Maniobras dilatorias, Ensayo y error, Tratamiento improvisado, Riesgo calculado, En forma, La suerte de su lado, Carrera, Herramientas de especialista, Refugio de emergencia, Baliza de guía)
- 1 carta de Misión **M01**
- 11 cartas de Punto de interés (**P101, P102, P103, P105, P106, P107, P108, P109, P000, P000, P000**)
- 1 carta de Misión **M02**
- 1 carta de Misión **M03**
- 1 carta de Condición global **G01**
- 1 Proyecto de investigación **R01** (Materiales alienígenas)
- 1 carta «¡Fin del mazo!» (última carta)

Total: 34 cartas estándar

Mazo de Tutorial B

- 1 carta «Este lado arriba» (primera carta)
- 1 carta de Ascenso de escalafón de Tutorial
- 1 carta de Descubrimiento único **1**
- 4 cartas de Lesión de *Solo un rasguño*
- 5 cartas de Evento
- 1 carta «¡Fin del mazo!» (última carta)

Total: 13 cartas pequeñas

ENTRADA 721

Audio de la caja negra

[Navegadora]: Aquí hay una zona donde podríamos aterrizar con seguridad. Probablemente.

[Piloto]: Está... bien, supongo.

[Navegadora]: Con esta ruina flotante que llevamos, no se me ocurre nada mejor.

[Piloto]: Esto va a ponerse feo.

Abre la Planetopedia por las páginas **26** y **27** (*Muspelheim*).

Sustituye el PDI del Sector **1** por la carta **P291**.

Pon **1** marcador en el tablero de Nave de descenso por cada punto del **indicador de Reparación**. A continuación, descarta el **indicador de Reparación** del tablero de Nave de descenso.

Ve a la **Entrada 477** y marca la casilla junto a la letra **A** sin leer la Entrada en sí. Después, abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 722

Abre la Planetopedia por las páginas **26** y **27** (*Muspelheim*).

Sustituye el PDI del Sector **1** por la carta **P291**.

Pon **7** marcadores en el tablero de Nave de descenso.

Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 723

Audio de la caja negra

[Piloto]: ¡Excelente trabajo! ¡La nave de descenso está como recién salida de la fábrica!

[Navegadora]: Sin embargo, el sistema de navegación sigue sin funcionar. Al menos puedo darte nuevas coordenadas para un acercamiento óptimo.

[Piloto]: ¿Puedes indicarme a dónde ir para poder ver el objeto desde arriba?

[Navegadora]: ¡Lo tengo!

[IA de la nave de descenso]: Área con metales raros detectada al este del lugar de aterrizaje.

- Abre la Planetopedia por las páginas **26** y **27** (*Muspelheim*).
- Sustituye el PDI del Sector **6** por la carta **P299**.

- Pon cualquier número de Tripulantes en el Sector **6**.
- Pon **1** marcador en el tablero de Nave de descenso por cada punto del **indicador de Reparación**. A continuación, descarta el **indicador de Reparación** del tablero de Nave de descenso.
- Ve a la **Entrada 477** y marca la casilla junto a la letra **A** sin leer la Entrada en sí. Después, abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

ENTRADA 724

- Pon la carta **P240** (*Bodega de carga dañada*) en tu Sector si no está allí ya.
- Si la suma de los **Escalafones** de tus Tripulantes elegidos es **3 o más**, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P240**.
- Por cada Tripulante elegido de la **Sección de Ingeniería**, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P240**.
- Por cada Tripulante elegido que tenga una Capacidad de conversión o en su carta, avanza 2 casillas el medidor verde de la carta **P240**.

Si el marcador del medidor verde ha llegado al Resultado: tira 3 dados de Lesión por cada Tripulante elegido. Si sacas 1 y 1 O BIEN 2 el Tripulante muere: ponlo en el espacio de «Bajas» junto al tablero. Una vez terminadas todas las tiradas, pon a los Tripulantes supervivientes en «Tripulantes descansando» (bandeja de cartas B). Luego, lee la **Entrada 732**.

Si el marcador del medidor verde no ha llegado al Resultado: tus Tripulantes elegidos no han alcanzado su objetivo y mueren, ponlos en el espacio de «Bajas» junto al tablero. ¡Habrá que enviar otro equipo para terminar el trabajo! Lee la **Entrada 622**.

ENTRADA 725

[Comunicaciones]: ¡Preparaos para la lluvia! Una gran nube de metal hirviendo se acerca a vuestra zona.

[Piloto]: La nave de descenso aguantará. Probablemente.

[Comunicaciones]: Buena suerte, equipo de exploración.



Si tu nave de descenso tiene al menos 5 y 4 , lee la **Entrada 722**. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador del medidor de Aterrizaje no está en la casilla «Aterrizaje exitoso», vuelve al paso **2**; si está ahí, has aterrizado con éxito: lee la **Entrada 722**.

LLUVIA DE METAL FUNDIDO













	Avería de los giroscopios	Elige una opción: » Nivelar Si es 4 o más , no ocurre nada. De lo contrario , cada Tripulante 2 .
	Oportunidad peligrosa	¡Intentar aprovecharla! Si es 5 o más , avanza 1 vez el marcador del medidor de Aterrizaje. De lo contrario , cada Tripulante 2 .
	Rocío de metal fundido	Resistir Cada Tripulante 5 – .
	Compartimento de carga perforado	Resistir Pierde 5 – Suministros. O BIEN Cada Tripulante 3 .

ENTRADA 726

Si tu nave de descenso tiene al menos 3  y 4 , pon un marcador en la casilla «Aterrizaje exitoso» y ve al paso 4. De lo contrario, inicia el proceso de Aterrizaje:

1. Pon un marcador en la casilla inicial del medidor de Aterrizaje del tablero de Nave de descenso (señalada con una «S»).
2. Tira el dado de Peligro, aplica el efecto correspondiente según la tabla siguiente y continúa con el siguiente paso. Si hay más de una opción disponible, elige una (no puedes elegir una que no puedas resolver por completo). Si tu resultado no aparece en la tabla, ve al siguiente paso. En el inusual caso de que un Tripulante sufra una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.
3. Mueve el marcador del medidor de Aterrizaje 1 casilla a la derecha, pero no más allá de la última.
4. Si el marcador del medidor de Aterrizaje no está en la casilla «Aterrizaje exitoso», vuelve al paso 2; si está ahí, has aterrizado sin problemas:
 - Abre la Planetopedia por las páginas **24** y **25** (*Cábala Idemiana*) si no está abierta ya por esa página.
 - Pon la carta de Amenaza del *Peregrino Idemiano* en el espacio indicado sobre el tablero de Planeta y la figura correspondiente en el Sector 7.
 - Lee la **Entrada 715**.

TORMENTA ELÉCTRICA

	Turbulencia	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » ¡Abrochaos los cinturones! Si  es 3 o más, no ocurre nada. De lo contrario, devuelve 2 cartas de Equipo al azar a la «Armería». » Asegurar la carga Si  es 2 o más, no ocurre nada. De lo contrario, cada Tripulante  .
	Viento de fuerza 10	Resistir Si  es 3 o más , no ocurre nada. De lo contrario , abre el Registro de la nave por la página 19 y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
	Erupciones solares	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> » Activar el escudo electromagnético Si  es 3 o más, mueve 1 Modificación que elijas al sobre «A la espera...» y 1 Tripulante que elijas sufre una Lesión de <i>Quemadura</i>. De lo contrario, cada Tripulante sufre una Lesión de <i>Quemadura</i>. » Escondarse en la atmósfera densa Si  es 4 o más, no ocurre nada. De lo contrario, devuelve 2 cartas de Equipo al azar a la «Armería».
	Corriente favorable	Aprovechar la oportunidad Si  es 4 o más , avanza 2 veces el marcador del medidor de Aterrizaje.

ENTRADA 727

«Ahora estábamos en una gruta con un gran cristal que salía del techo. Dos túneles conducían más abajo, en la misma dirección de la que procedía la débil señal del monolito».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Ir por el pasillo izquierdo:** Lee la **Entrada 741**.
- » **Ir por el pasillo derecho:** Lee la **Entrada 763**.

ENTRADA 728

¡La delicada máscara se rompe en tus manos y el artesano te echa del taller! Sustituye la carta de tu Sector por una carta **P001**. Lee la **Entrada 259**.

ENTRADA 729

Bitácora personal, Tripulante 213

El iris concentró el plasma del sol en un chorro sobrecalentado que salió disparado por el pasillo. Las luces de advertencia de nuestros trajes se volvieron locas de inmediato. Ni siquiera la Dra. Corey imaginó que nos enfrentaríamos a temperaturas como estas...

Sustituye el PDI del Sector 1 por la carta **P432** (*Iris enfocado*).

Si la carta **P433** (*Piedra angular invertida*) está en el Sector 2, lee la **Entrada 765**.

De lo contrario, pon la carta **P434** en el Sector 2. Entonces, todos los Tripulantes en los Sectores 1 y 2 tiran .

Pista: ¡El haz choca contra la piedra angular! Si quieres que llegue más lejos, debes hacer algo.

ENTRADA 730

[**Capitán Wayman**]: ¿Me has llamado, doctora?

[**Dra. Corey**]: Estamos casi listos para iniciar el dispositivo, capitán. Por favor, ponte detrás de la línea.

[**Capitán Wayman**]: ¿Estás segura de que no hay peligro? ¿Y si este satélite fuera una trampa?

[**Dra. Corey**]: Poco probable. Como puedes ver, es producto de la misma tecnología que el Ojo del vacío. Usa incluso el mismo mecanismo de camuflaje. Si no lo hubieran dañado unos restos espaciales, nunca lo habríamos encontrado. No comprendemos del todo la tecnología de los Constructores, pero este dispositivo solo contenía una fuente de energía, un conjunto de sensores dirigidos al planeta y la parte que ahora ves delante de ti. Una parte que creemos que era responsable de transmitir las lecturas del planeta a algún otro lugar distante.

[**Capitán Wayman**]: ¿Al Ojo del vacío? ¿Crees que eso es lo que los Constructores usaron para espiarnos?

[**Dra. Corey**]: Es muy posible. Desde que recibimos su mensaje, nos preguntamos cómo pudo el Ojo hacerse con las transmisiones de radio y televisión de la Tierra. Estamos demasiado lejos para que ninguna señal haya llegado aún aquí. Muchos de nosotros especulamos que tenía que haber... un observador. Un dispositivo capaz de espiarnos y retransmitir nuestras transmisiones a velocidad hiperlumínica. Parece que eso es lo que ha encontrado tu equipo de exploración en órbita. Un observador encargado de vigilar el planeta que exploraron.

[**Capitán Wayman**]: Solo hay una forma de saberlo con seguridad, ¿no?

[**Dra. Corey**]: En efecto. Por favor, apártate, capitán. ¿Todo listo, Josh? Encendamos este cacharro.

[**Dr. Frank**]: Encendiendo en 3... 2... 1...

Extraño zumbido

[**Repetidor del Caballero negro**]: [Ininteligible] ¡... qué narices! ¿Está encendido? Llama a [ininteligible]

[**Capitán Wayman**]: ¿Otro mensaje grabado?

[**Dra. Corey**]: No. El repetidor parece estar recibiendo esto en tiempo real. Pero cómo...

[**Repetidor del Caballero negro**]: [Ininteligible] ¿Nos escucháis? ¿Sois vosotros, Vanguard?

[**Capitán Wayman**]: Que me aspen...

Obtén 1 .

Lee la **Entrada 735**.


ENTRADA 731

[**Segunda oficial, comandante Dahl**]: Bien pensado. Si este planeta es realmente su mundo natal, aprender más sobre su entorno natural podría darnos una idea de su evolución. Además, al centrarnos en el entorno natural de este planeta, podemos demostrar a nuestros anfitriones que nuestra misión es de aprendizaje y descubrimiento.


Pon la carta de Misión **M122** (*La cuna*) en el espacio de Misión del lado derecho del tablero de Planeta. Devuelve las demás cartas de Misión no opcionales a «Misiones».

Lee la **Entrada 736**.

ENTRADA 732

- Sustituye la carta **P240** (*Bodega de carga dañada*) de tu Sector por la carta **P002**.
- Obtén 1 .

ENTRADA 733

El Tripulante que realiza esta Acción especial (o cualquier Tripulante que le apoye en el mismo Sector), puede  para imbuir el pedestal con una parte de sus recuerdos y experiencias. Este dado se perderá para siempre. Pon el dado sacrificado en una silueta de la carta de Punto de interés de tu Sector, con cualquier cara hacia arriba. La cara que elijas determinará uno de los iconos de la Acción especial Abrir el cierre en el Sector 9. Si hay 2 iconos en la cara elegida, puedes usar cualquiera de ellos al Abrir el cierre.

Atención: Cualquier efecto que sustituya o tape la carta de Punto de interés también retira el dado. Si se retira, se retira del juego de forma permanente.

ENTRADA 734

«Los trajes crepitaron mientras se ajustaban a la presión cuando empezamos a descender más y más a las profundidades. Aunque no estaba lejos de la orilla, el fondo de la fisura estaba a casi dos kilómetros de profundidad. Y lo más sorprendente es que no se trataba de una formación natural. Nuestros escaneos revelaron que toda la zona fue destruida y se hundió debido a algún arma de destrucción masiva desconocida: las partes destrozadas de estructuras milenarias que sobresalían del acantilado y los fragmentos de ruinas visibles en las rocas volteadas indicaban que esta fue una vez una gran ciudad. Tal vez incluso más importante que la actual capital Idemiana.

Una vez que llegamos al fondo, negro como la pez, nuestras luces revelaron todo un cementerio de viejas máquinas de guerra, ahora el hogar de criaturas de las profundidades. Una horrible batalla tuvo lugar aquí en un pasado remoto, y en su centro se alzaba el monolito por el que lucharon esos dos bandos. Nuestros xenolingüistas se pusieron de inmediato a descifrar el símbolo clave de este monolito. Basándose en sus descubrimientos de los monolitos anteriores, nos notificaron que el símbolo probablemente significaba "Verdad".

Al parecer, hasta que los Idemianos aprendieron que no existía una verdad objetiva, primero emprendieron guerras que casi destrozaron el planeta, pensando que sus creadores querían que siguieran una única verdad pero sin poder ponerse de acuerdo en cuál debía ser».

Si la carta de Misión **M121** está revelada, descártala. Marca la casilla **B** en la **Entrada 905**.

Marca esta casilla si no lo está ya y resuelve su texto. Si ya estaba marcada, sigue con la partida.

Lee la **Entrada 55**.

ENTRADA 735

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-629

Nunca antes había visto tanta alegría tornarse en desesperación en tan poco tiempo.

Nos sorprendimos y nos alegramos mucho cuando la Tierra respondió al otro lado de la línea. Nuestros viajes nos habían llevado cada vez más lejos de casa y las comunicaciones desde nuestro planeta natal no llegaban a nosotros.

Afortunadamente, la sonda hiperluz que habíamos enviado a la Tierra tras nuestros hallazgos preliminares en el Ojo del vacío había encontrado el camino de vuelta. Cuando vieron el mensaje de los Constructores, los principales científicos de la Tierra llegaron a la misma conclusión que nosotros. Se dieron cuenta de que algo tenía que haber estado espiando a la Tierra, interceptando sus transmisiones y retransmitiéndolas al Ojo, haciendo posible que este se comunicara con nosotros una vez que llegáramos.

Recorrieron cada centímetro del sistema solar y finalmente localizaron su propio Caballero negro, justo en la órbita de la Tierra. Lo desmontaron, lo estudiaron y rápidamente descubrieron su elemento más desconcertante: un repetidor de entrelazamiento cuántico que permitía una comunicación casi instantánea. Cuando encendimos nuestro repetidor, el suyo ya estaba funcionando, esperando, rastreando cualquier señal.

Ahora teníamos una forma de comunicarnos con nuestro mundo de origen al instante.

No podía mantener esto en secreto. Cuando terminamos las reuniones de alto nivel y las sesiones informativas con los ejecutivos de la Iniciativa Vanguard en la Tierra, concedí a cada uno de los tripulantes de la ISS una hora de conexión para hablar con sus familias y allegados, si así lo deseaban. Nuestra misión ya no tiene fecha de finalización. Debíamos seguir explorando hasta saberlo todo sobre los Constructores, sus monolitos y su mensaje. Esto significaba que los que aún albergábamos la esperanza de ver alguna vez a nuestras

familias, la perdimos. La posibilidad de volver a hablar con nuestros seres queridos fue un regalo del cielo.

Entre reencuentros y despedidas llenas de lágrimas, recibí una llamada urgente de la oficina de la Iniciativa Vanguard. Alto secreto. Solo yo y los jefes de sección nos quedamos en el puente. Nuestros informes sobre la destrucción del planeta Pelúcido les habían aterrorizado. Algo malo le pasaba al núcleo de la Tierra. Una estructura estaba creciendo en las profundidades de nuestro planeta, extrañamente similar a la que había condenado a Pelúcido. La Tierra iba a sufrir el mismo destino: destripada desde dentro por una formación cristalina. Solo la Vanguard podía averiguar qué era y cómo detenerla.

De alguna manera, la noticia llegó rápidamente a oídos de la tripulación. No sé si es bueno o malo. Ahora, todos compartimos la misma sombría determinación. Nuestra misión se ha convertido en una carrera contra el tiempo. La única oportunidad que tenemos de salvar nuestro planeta es acceder al legado del que hablaban los Constructores o reunir conocimientos que nos ayuden a frenar el cristal antes de que sea demasiado tarde...

Tenemos que intensificar nuestra búsqueda y descubrir muchos más monolitos lo antes posible. Ya he ordenado a nuestros ingenieros que instalen un nuevo detector, sintonizado con la señal única de los monolitos. Sin embargo, esto llevará tiempo. Mientras tanto, deberíamos explorar un poco más.

- Coge la Mejora del puente **B03** (*Matriz de detección de largo alcance*) y ponla en el sobre «A la espera...».
- Añade la carta de Situación **S16** (*Asuntos pendientes*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.

Importante: Tu nueva Mejora del puente estará disponible durante la próxima Gestión de la nave; una vez que la instales, también recibirás tu nuevo Objetivo de Campaña.

Pista: Si no has completado al menos un par de proyectos de Investigación y Producción, considera la posibilidad de utilizar las instalaciones Laboratorio de investigación y Centro de producción un poco más antes de avanzar en la Campaña.

ENTRADA 736

Si la carta de Misión **M123** está revelada, abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria». De lo contrario, sigue leyendo:

Extracto del libro Ya no estamos solos: La historia del primer contacto

En cuanto se abrió la puerta de la nave de descenso, nuestros visores solares pasaron directamente a su ajuste más oscuro, dejándonos ciegos por un momento. Dos soles se alzaban en el cielo, abrasando esta extraña tierra con olas de calor. Nos dispersamos por la zona de aterrizaje, realizando las comprobaciones habituales; la ciudad Idemiana se vislumbraba en la distancia como un montón de bloques colocados al azar.

Al cabo de un momento, una figura solitaria apareció en el horizonte; su silueta temblaba por el efecto del aire sobrecalentado. Un Idemiano se encaminaba hacia nosotros con algo cegadoramente brillante en las manos.

Una vez que la criatura estuvo lo bastante cerca, nos dimos cuenta de que sostenía una gran bandeja dorada con pequeños montones de materia ardiente que humeaban fuertemente, y otro central más grande de un polvo blanco.

El rostro enmascarado de la criatura reflejaba nuestras propias caras de sorpresa. Incluyó la cabeza y extendió la bandeja dorada hacia nosotros. Nos miraba expectante, como si esperase que supiéramos qué hacer.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Catar el polvo:** Lee la **Entrada 4**.
- » **Extinguir el incienso:** Lee la **Entrada 67**.
- » **Espolvorear el polvo sobre vuestras cabezas:** Lee la **Entrada 109**.
- » **Coger la bandeja y darle a la criatura otra cosa a cambio:** Lee la **Entrada 168**.
- » **Rechazar la bandeja:** Lee la **Entrada 259**.

ENTRADA 737

- Devuelve todos los dados de Sección a los Compartimentos de Sección correspondientes.
- Devuelve todas las cartas de Equipo a la «Armería».
- Retira del juego todas las cartas de Tripulante que haya en los tableros de Tripulación y devuelvelo sus fundas de Escalafón a los Compartimentos de Sección correspondientes.
- Devuelve todas las cartas de Sección a los Compartimentos de Sección correspondientes.
- Devuelve todas las cartas del tablero de Planeta, incluidas las de Amenaza, a las bandejas de cartas correspondientes.
- Mueve todos los Descubrimientos únicos obtenidos del tablero de Nave de descenso a los espacios correspondientes de la hoja de bolsillos del Registro de la nave (página 30). Descarta todos los demás Descubrimientos encontrados.
- Retira todas las miniaturas de los Tripulantes, las figuras de Amenaza y Nave de descenso, las fichas y los marcadores del tablero de Planeta.
- Lee la **Entrada 580** para iniciar un nuevo aterrizaje.

ENTRADA 738

Diario de exploración 14/99-2

Acceder a la información contenida en los monolitos no fue tarea fácil. Una vez arrancados de sus anclajes gravitatorios y sometidos por el motor gravitatorio, los artefactos estaban, a falta de una descripción mejor, entrando y saliendo de la existencia. En la Sección de Ciencia ya abundan las teorías sobre cómo los Expugnadores se las arreglaron para transportar tantos de ellos y almacenarlos en el mismo lugar.

- Marca esta casilla y lee la **Entrada 789**. Si esta casilla ya estaba marcada, lee la **Entrada 784**.

ENTRADA 739

[Segunda oficial, comandante Dahl]: Ya sabéis lo que hay que hacer, equipo de exploración. La *ISS Vanguard* sigue flotando en la órbita de este mundo, demasiado dañada para alcanzar otras coordenadas. Mirad, no puedo enfatizar esto lo suficiente, NECESITAMOS la ayuda de los Idemianos. Haced todo lo que esté en vuestras manos para conseguirla.

[IA de la Vanguard]: Acercándose a la atmósfera superior. Tiempo estimado de aterrizaje: T-10.

- Abre la Planetopedia por las páginas 24 y 25 (*Cábala Idemiana*).
- Pon la carta de Misión opcional **M123** en el espacio de Misión opcional del lado derecho del tablero de Planeta si no está ya ahí.
- Lee la **Entrada 726**.

ENTRADA 740

Audiobitácora de la *ISS Vanguard*, extracto 14/54

[Equipo de exploración, agente 1]: [Interferencias] efectos desconocidos de la anomalía gravitacional. El principal síntoma son las náuseas, que afectan incluso a los agentes más experimentados en entornos de gravedad cero. Nos preocupa que la anomalía pueda afectar al propio paso del tiempo en esta zona. *Vanguard*, decidnos qué deberíamos hacer.

[Comunicaciones]: Estad atentos, equipo de exploración. Si notáis algo más fuera de lo normal, avisad.

[Equipo de exploración, agente 1]: Repetid, *Vanguard*, os estamos perdiendo [interferencias]... Maldición, los hemos perdido de nuevo.

[Equipo de exploración, agente 2]: Estamos solos, vámonos.

ENTRADA 741


¡Callejón sin salida! Lee la **Entrada 727**.

ENTRADA 742

Bitácora personal, Tripulante 213

Intentamos analizar el iris. A pesar de su tamaño, estaba fabricado con precisión atómica, compuesto por pétalos gigantes que se entrelazaban de forma que no dejaban pasar ni un solo átomo. Era difícil determinar su grosor. Cualquiera escaneo de la zona de detrás del iris volvía nuestros sensores locos; fuera lo que fuera, tenía incluso más energía que el sol sobre nuestras cabezas.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Seguir abriendo el iris:** Sustituye el PDI de tu Sector por la carta **P431**.
- » **Abortar:** Repón 1  y reinicia todos los medidores de tu Sector.


ENTRADA 743

Audiobitácora de la *ISS Vanguard*, extracto 14/64

[Equipo de exploración, agente 1]: [Tos] más efectos de la anomalía gravitacional. Los síntomas actuales son falta de aliento y agotamiento acelerado.

[Comunicaciones]: [Interferencias] informad.

[Equipo de exploración, agente 2]: Repetid, *Vanguard*. Os estamos perdiendo [interferencias]... Maldita sea, se han ido de nuevo. No podemos quedarnos aquí mucho más tiempo, ¡este lugar nos está matando!

Cada Tripulante + o sufre una Lesión de Agotamiento.

ENTRADA 744


«Nos encontramos en una gran caverna, junto a la antigua máquina de guerra cubierta de lapas. Había una criatura luminiscente atrapada en el callejón sin salida del túnel de la izquierda, así que solo podíamos seguir por la derecha».

Lee la **Entrada 792**.


ENTRADA 745

Memorias de Muspelheim, parte 1

Los habitantes de los planetas interiores, perdidos y engullidos por el fuego de la estrella del sistema, tuvieron un final cruel. Hace años, construyeron un arca y pusieron rumbo a algún lugar seguro lejos de su estrella en expansión. Sin embargo, justo cuando brillaba este rayo de esperanza y su colosal nave se alejaba de su abrasador hogar, la naturaleza turbulenta de su sol se hizo patente. Los complejos cálculos que deberían haber lanzado el arca hacia el espacio exterior usando la órbita del gigante gaseoso como catapulta gravitatoria no habían tenido en cuenta un repentino estallido de plasma sobrecalentado que puso fin prematuramente a su huida.

Obtén 1 .

Si el Descubrimiento único **20** NO está en el espacio de Descubrimientos o en el tablero de Nave de descenso:

- Descarta 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena* o pierde 1 . Obtén el Descubrimiento único **20**. Ponlo de inmediato en el espacio correspondiente y lee su Entrada.

ENTRADA 746

ALTO SECRETO

Proyecto Visitante, observaciones preliminares

Esos seres, los Visitantes como hemos decidido llamarlos por ahora, decidieron intervenir por alguna razón. Los que estábamos junto al núcleo cuando llegaron afirmamos que no estaban interesados en ayudar a la *Vanguard*, sino en defender el núcleo alienígena que le sirve como motor. Un análisis comparativo de su tecnología y sus símbolos contrastados con las antiguas imágenes de la nave estrellada encontrada en la Tierra nos llevó a una inequívoca y sorprendente conclusión: son los creadores del núcleo de nuestra nave e intervinieron para defender su creación.

Después de varias discusiones acaloradas, el capitán Wayman decidió restringir todo conocimiento sobre los Visitantes estrictamente a quienes necesiten saberlo para desempeñar sus funciones. Estoy de acuerdo en que a la mayoría de los tripulantes podría resultarles inquietante saber que el núcleo de la *Vanguard* puede usarse como portal.

Por ahora, tenemos pocos datos. Los Visitantes parecen capaces de recorrer largas distancias en un instante. Podrían haber visitado muchos mundos del mapa de los Constructores antes que nosotros (incluida la Tierra) y, por tanto, tener acceso al conocimiento que buscamos. Quién sabe, ¿tal vez ya hayan resuelto el enigma de los Constructores?

A pesar de nuestra falta de información, debemos investigarlos, empezando por una de sus extremidades que encontramos en la sala del motor. El siguiente informe, más detallado, estará listo en tres días.


Obtén 1 .

ENTRADA 747

Memorias de Muspelheim, parte 2

El arca, al intentar utilizar el gigante gaseoso como catapulta gravitatoria, quedó atrapada por su atracción, ¿o quizás fue dañada por unos restos como los que obligaron a nuestro equipo de exploración a precipitarse bruscamente a ese mundo infernal? El caso es que fue descendiendo lenta pero inexorablemente hacia la densa atmósfera abrasadora. Tuvieron que luchar contra la implacable atracción del sol, el creciente calor y la radiación en las entrañas de su nave. De alguna manera, consiguieron resistir los daños y activaron diversos escudos protectores, pero todo fue en vano: la nave perdió demasiada altitud y velocidad como para poder alzar el vuelo de nuevo. Quienes pudieran seguir vivos en las cubiertas del arca (o mejor dicho, en lo que era un horrible ataúd abrasado flotando en las puertas del infierno) no pudieron hacer otra cosa que contemplar fugazmente cómo se precipitaban a su inevitable muerte.

Si el Descubrimiento único **21** NO está en el espacio de Descubrimientos o en el tablero de Nave de descenso:

- Descarta 1 Descubrimiento de *Espécimen vivo* o pierde 1  (si no tienes ni una cosa ni otra, no pierdes nada). Obtén el Descubrimiento único **21**. Ponlo de inmediato en el espacio correspondiente y lee su Entrada.

ENTRADA 748

Tripulante 234, diario personal

Pensaba que era mi fin. Pronto estuvimos de nuevo en la *ISS Vanguard*, con nuestros oídos recibiendo como quien escuchaba una canción celestial los repetitivos sonidos habituales asociados a todo abordaje. El aterrizaje en el hangar. El familiar timbre cuando la IA de la *Vanguard* retomó el control de los sistemas de la nave. Los escaneos preliminares. La descontaminación. Otro escaneo.

No mucho más tarde estábamos quitándonos los trajes en enfermería, justo cuando la *Vanguard* realizaba una maniobra de asistencia gravitatoria alrededor del planeta. El personal médico quería que nos quedásemos allí un poco más, para asegurarse de que las alucinaciones que habíamos sufrido en tierra no tuvieran efectos duraderos. Me pareció bien. Lo único que quería era dormir a pierna suelta y los habitáculos de la enfermería tenían las camas más cómodas de toda la nave...

Me despertó el estruendo de una alerta. La cabeza me daba vueltas y me sentía rara. Fue entonces cuando las palabras de la alerta empezaron a tomar forma lentamente en mi cabeza. «¡Enemigo en la nave!» Esperaba no tener que volver a escuchar eso...

El resto del equipo y yo salimos de nuestras literas de la enfermería y corrimos hacia la explanada principal. Lo primero que vi allí fue un guardia de seguridad, arrastrándose por el suelo como un gusano. Luego, otro más. Una risa maníaca llenó la nave. ¡No podía ser real! ¡Tenía que ser otra alucinación! Seguimos caminando, empezando a dudar poco a poco de nuestros sentidos. Entonces, en la explanada principal, nos topamos con él: otro bicho con forma de cerebro devorando lentamente a uno de nuestros marines. Era más pequeño que el que habíamos dejado en el planeta, pero mucho más sano y vigoroso. Miré a mi alrededor en busca de ayuda, pero todos los humanos que alcancé a ver aparte de mí y del resto de nuestro equipo de exploración estaban perdidos en sus propias alucinaciones. Ya sea por el encuentro anterior con este monstruo o por algo que nos pusieron en la enfermería, fuimos los únicos a los que no afectó la alucinación.

Un escalofrío me recorrió la espalda al darme cuenta de que la criatura se acercaba a las cámaras criogénicas. Si no lográbamos contener la amenaza, podría extender su control a los miles de tripulantes de la *Vanguard* que aún dormían en los tanques. Con el equipo de seguridad incapacitado, nos tocaba a nosotros ponernos a los mandos de todos los sistemas de defensa posibles y cerrar los mamparos en el camino de la criatura.

- Abre la Planetopedia por las páginas **20** y **21** (*ISS Vanguard*).
- Devuelve todas las cartas de Equipo de la nave de descenso a la «Armería».
- Pon todas las Modificaciones del tablero de Nave de descenso en el sobre «A la espera...».
- Devuelve la carta de Ascenso de escalafón a «Ascensos de escalafón» (bandeja de cartas A).

- Retira el marcador de Suministros.
- El tablero de Nave de descenso debería estar ahora vacío; devuélvelo a la caja.
- Baraja el mazo de Eventos y ponlo a la izquierda del tablero de Planeta. Si no está ya allí, cógelo de la bandeja de cartas A.
- Pon **P000** en los Sectores **2**, **3**, **4** y **7**.
- Pon el Descubrimiento único **28** en el espacio de Descubrimiento único.
- Pon la carta de Misión **M210** en el espacio de Ventaja del enemigo.
- Pon la carta de Condición global **G35** en el espacio de «*ISS Vanguard*» en la esquina superior izquierda, de manera que cubra la **Entrada de Evacuación 876**. La nueva **Entrada de Evacuación 578** está en la carta **G35**.
- Pon la carta de Condición global **G36** en el espacio de Condiciones globales. Durante esta Exploración planetaria hay 2 Condiciones globales activas, pero solo 1 regla para Viajar (la de la Condición **G36**).
- Pon el marcador del medidor de Suministros del tablero de Planeta en la casilla 3.
- Pon la carta de Amenaza del *Magnacerebro* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Magnacerebro* en el Sector **1**.
- Pon a todos los Tripulantes en el Sector **3**.
- Todos los Tripulantes reponen 2 de sus dados.
- Cada Tripulante roba cartas de Sección hasta el límite que indique su tablero de Tripulación.
- Pon la bolsa de Indicios junto al tablero de Planeta. Asegúrate de que contiene 20 fichas de Indicio.
- Baraja los 5 mazos de Descubrimiento por separado y ponlos por encima del tablero de Planeta. Si no están ya allí, cógelos de la bandeja de cartas A.
- Cada Tripulante pone una ficha de Turno en su tablero de Tripulación, con el lado de «Turno disponible» bocarriba.
- El jugador de la Sección de Reconocimiento elige qué Tripulante recibe la ficha de Jugador inicial.

Aviso: Lee la Acción especial de **G35**. Te será útil durante esta Exploración planetaria.

Si el *Magnacerebro* alcanza el Sector **6** o si tienes que Evacuar, ¡las Dependencias de la tripulación quedarán contaminadas!

ENTRADA 749

Memorias de Muspelheim, parte 3

Es imposible determinar cuántos de ellos permanecieron en su arca moribunda y por cuánto tiempo. Tampoco podemos saber lo que sintieron al ver su mundo morir abrasado.

Desconocemos cuántos sobrevivieron y durante cuánto tiempo, pero con el tiempo, todos murieron, dejando atrás un cementerio formado por sus esperanzas y decenas de cuerpos desecados. ¿Consiguieron hallar la paz y consuelo entre los que aguantaron hasta el final? ¿Una débil luz de esperanza dentro de un infierno que, finalmente, los consumió a todos? Fueran cuales fueran sus últimos pensamientos, al menos intentaron salvar sus conocimientos. La última parte de la piedra tenía codificada algo así como una enciclopedia de su saber, incluida una detallada sección sobre una criatura alienígena que una vez aterrizó en su mundo: una máquina de guerra Expugnadora automatizada que lograron neutralizar y estudiar cuidadosamente.

Lee la **Entrada 752**.

ENTRADA 750

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-212

Por lo visto, el destino final de nuestro viaje resultó ser solo el comienzo.

La gigantesca esfera negra suspendida en el vacío donde indicaban las Coordenadas divinas no contenía las respuestas que buscábamos, sino tan solo un misterioso mensaje y una lista de otros innumerables mundos. Ahora, partimos a explorar uno de ellos, preguntándonos cuál será el verdadero propósito de los misteriosos Constructores del Ojo del vacío.

Nuestra misión está a punto de ser mucho más larga y peligrosa de lo que podríamos haber imaginado en la Tierra. Por supuesto, no a todos les gusta la idea de prolongar nuestra misión. Muchos ya piensan en el hogar que ahora queda a unos cincuenta años luz...


Abre el Registro de la nave por la página **2** (*Puente*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 751

Informe de incidente 54

El pasillo en el que entramos estaba vacío, aparte de un par de cuerpos sin protecciones, ligeramente armados y cubiertos de sangre. Cuando pasamos junto a ellos, una de estas pobres almas extendió su mano temblorosa en nuestra dirección. Era Nahy, el oficial de Comunicaciones del puente. Un gran tipo, muy querido por los equipos de exploración. Y ahora estaba ahí, temblando como un niño, solo y aterrado. Por el aspecto de su herida, supe al instante que no iba a durar mucho. Él también lo sabía...

Elige una opción:

- » **Quedarte con Nahy e intentar darle algo de consuelo:**
 y marca la casilla **A** de la **Entrada 935**.
- » **Dejar que Nahy muera solo en el campo de batalla:** Sigue con la partida.

ENTRADA 752

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 757**.

Lee la **Entrada 788**.

ENTRADA 753

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Este mecanismo no se mueve. Intentaré acceder al panel de control.

[**Comunicaciones**]: Entendido, pero ten cuidado.

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Abriendo la carcasa... yyy está roto. Algo se ha caído. Una ayuda, Comunicaciones. Os subo una foto.

[**Comunicaciones**]: Se parece a esos antiguos tubos neumáticos de la Tierra.

[**Equipo de exploración, agente 1**]: ¡Hala! Pues me lo traigo para los xenarqueólogos. Por otro lado, parece que este cacharro necesita una fuente de energía. ¿Tenéis algo en los escáneres?

[**Comunicaciones**]: Los escáneres muestran débiles señales de energía en las ruinas a vuestra izquierda. Intentad mirar por allí.

Obtén el Descubrimiento único **22**.

ENTRADA 754

Informe de incidente - Apéndice médico

La exposición prolongada al efecto de la anomalía en el Mondonave de los Expugnadores causó graves daños en los órganos internos de los tripulantes en cuestión. El equipo médico que trabaja en sus casos estima que su edad celular es de al menos 10 años más de lo que debería. Podríamos perder pronto a algunos miembros de ese equipo.

Nuestro consejo es que la próxima vez que exploremos entornos tan extremos, utilicemos drones en su lugar.

Cada Tripulante sufre una Lesión de *Herida*, hasta un límite de 3 Lesiones.

Lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 755

[**Segunda oficial, comandante Dahl**]: Escuchad atentamente, equipo de exploración. El capitán sigue luchando por su vida, así que me corresponde a mí subrayar lo importante que es vuestra misión. La *Vanguard* nos ha traído a este sistema sanos y salvos a duras penas. Durante el ataque de los Expugnadores, la mayoría de nuestras reservas de agua y oxígeno fueron destruidas. Tenemos importantes daños en el casco y solo el 7 % de los paneles solares están operativos. En breve seremos incapaces de continuar nuestra misión si no conseguimos la ayuda de los habitantes de este planeta, y hasta ahora obtenerla está resultando complejo. Nuestros xenolingüistas hicieron un trabajo admirable descifrando los fundamentos de su lengua en solo un par de semanas. Gracias a sus esfuerzos, la IA de la nave será vuestra intérprete para esta misión.

[**IA de la Vanguard**]: Siempre es un placer ayudar.

[**Segunda oficial, comandante Dahl**]: Ya hemos hecho varios contactos, cada uno con un representante diferente de su especie. Sin embargo, todavía no sabemos quiénes son sus líderes, ni con quién debemos hablar para pedir ayuda

o cerrar algún tipo de trato. Solo hemos averiguado que este planeta es uno de sus «Mundos templo» especialmente protegidos, y hemos obtenido permiso para que una nave pequeña aterrice. Los jefes de sección os han elegido para esta tarea. Espero que fuera la elección correcta.

[**IA de la Vanguard**]: Acercándose a la atmósfera superior. Tiempo estimado de aterrizaje: T-10.

[**Segunda oficial, comandante Dahl**]: Ah, y una cosa más... La mayoría de nuestras naves de descenso quedaron dañadas en las refriegas. La que os transporta ahora aún requiere reparaciones extensas. Por favor, tratadla con delicadeza. Los dos soles de este sistema provocan fuertes turbulencias y vientos huracanados en la capa superior de la atmósfera. ¡Cuidaos!

Lee la **Entrada 726**.

ENTRADA 756

¡No has logrado rechazar a los invasores de la *ISS Vanguard*! Como resultado, la nave ha sufrido daños catastróficos y muchos Tripulantes han muerto.

- Descarta la carta de Misión **M102**, si está revelada.
- Pon la ficha de Misión fallida en la mesa. Devuelve todas las cartas de «Descubrimientos encontrados» a sus mazos de Descubrimiento. Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dales la vuelta a todas las cartas de Nave de descenso para ponerlas por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- Baja la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**), a menos que ya sea Muy baja.
- Baraja juntos todos los Tripulantes de los espacios de Tripulantes disponibles y Tripulantes descansando. Roba la mitad de ellos, redondeando hacia abajo. Estos Tripulantes mueren: ponlos en el espacio de «Bajas» debajo del tablero de Planeta.
- Lee la **Entrada 106**.

ENTRADA 757

[**Equipo de exploración**]: ¿*Vanguard*? Hemos encontrado restos de Expugnadores. Hay un gran componente que parece un repositorio de datos, sin daños.

[**Comunicaciones, cabo Coetz**]: Esto podría ser gordo, equipo de exploración. Hasta ahora, sus ordenadores siempre se han autodestruido cuando se han visto amenazados. Nunca hemos reunido más que un puñado de datos sobre los Expugnadores. Eso sí, id con cuidado. Podría ser una trampa.

[**Equipo de exploración**]: Si es así, avisad. Subiendo por el enlace cuántico.

[**Comunicaciones, cabo Coetz**]: Información recibida. Madre mía. Parece que habéis ganado el premio gordo, equipo de exploración. Es un almacén de datos Expugnador intacto. ¡Quién sabe, tal vez descubramos al fin el origen de esta raza!

[**Equipo de exploración**]: Bien, lo aseguraremos y lo trasladaremos a la nave de descenso.

[**Comunicaciones, cabo Coetz**]: No, es demasiado importante. Seguid con vuestra misión original. Enviaremos un equipo de recogida especializado para encargarse de este descubrimiento.

¡**Enhorabuena!** ¡Has encontrado una pista sobre la ubicación del antiguo mundo natal de los Expugnadores!

Obtén 1 .

Si el Proyecto de investigación **R10** (*Tecnología Expugnadora*) está en «Proyectos de investigación» (bandeja de cartas B), muévelo al sobre «A la espera...».

Mueve el Proyecto de investigación **R17** (*Análisis de los Expugnadores*) de «Proyectos de investigación» al sobre «A la espera...».

Abre el Registro de la nave por la página **3** (hoja de bolsillos del *Puente*).

Si tu Objetivo actual es el **O06** (*El rastro de los antiguos*), sustitúyelo por el Objetivo **O07** (*El mundo perdido*) de «Cartas de Puente».

Si tu Objetivo actual es el **O08** (*Universo paralelo*), mueve el Objetivo secundario **O19** (*Localizar el Mondonave*) de «Cartas de Puente» al bolsillo del Objetivo secundario. Si el bolsillo del Objetivo secundario ya está ocupado, retira primero el Objetivo secundario actual.

Cierra el Registro de la nave. Si estás en *Ugnir*, lee la **Entrada 764**.

De lo contrario, sigue con la partida.

ENTRADA 758

Pon a todos los Tripulantes en el Sector 9. A continuación, sigue leyendo:

Informe del equipo de exploración 1945-E

Cada vez que uno de nosotros conectaba con el pedestal, el cierre del Repositorio cambiaba para representar mejor nuestras capacidades. Finalmente la puerta se abrió. Entramos, pero nuestros focos eran incapaces de atravesar la espesa oscuridad del interior de la pirámide. Una vez que estuvimos todos dentro, el suelo desapareció bajo nuestros pies, igual que la entrada. Flotamos en el vacío, sin poder hablar, desprendidos de nuestros cuerpos. Con algún nuevo sentido que nuestros cuerpos físicos no poseían, percibimos cómo el tiempo retrocedía a velocidad vertiginosa. Miles de años pasaron en una fracción de segundo.

Entonces, se hizo la luz. El tiempo comenzó a fluir de nuevo en la dirección correcta. Un planeta emergió del telón oscuro del espacio frente a nosotros, rodeado de estrellas desconocidas, en una galaxia muy diferente a la nuestra. Nos acercamos flotando, con el planeta enfocándose y desenfocándose alternativamente. La visión parecía muy frágil, pero nuestros pensamientos concentrados lograron estabilizarla de alguna manera. El planeta estaba ahora a la vista, aunque no paraba de dividirse en tres imágenes muy diferentes. Entendimos que todos debíamos centrarnos en una de ellas si queríamos mantenernos dentro de la visión.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una opción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **El planeta era una súper Tierra habitable con abundante vida:** Lee la **Entrada 458**.
- » **El planeta era un infierno volcánico de alta presión y alta gravedad:** Lee la **Entrada 466**.
- » **El planeta era una bola azul de agua en mitad de una zona habitable:** Lee la **Entrada 468**.

ENTRADA 759

Diario de exploración 14/87-1

Contrarrestar los efectos de la perturbación gravitatoria tuvo varios resultados. El pabellón está casi completamente libre de anomalías. No queda ningún rastro de las fuerzas cambiantes. En el exterior, los únicos obstáculos son ahora las ruinas de la metrópolis. En el interior, los ingenieros han conseguido estabilizar el campo a unos agradables 0,9 G.

Elige una opción:

- » **Orientarse y dirigirse hacia el corazón de la anomalía estabilizada:** Este es el objetivo de nuestra misión. Pon a tu Tripulante en el Sector 5.
- » **Dirigirse a los campos de anomalías:** Pon a tu Tripulante en el Sector 6.
- » **Permanecer en este Sector.**

ENTRADA 760

Comprueba la carta de Objetivo actual en la hoja de bolsillos del *Puente* (página 3).


Si la carta de Objetivo es **O01**, **O02**, **O03** u **O04**, lee la **Entrada 761**.

De lo contrario, lee la **Entrada 762**.

ENTRADA 761

¡La *ISS Vanguard* se está alejando demasiado de su Objetivo actual! Han quedado atrás, sin explorar, muchos de los sistemas marcados por los Constructores. El capitán se niega a alejarse más. Visita más sistemas y haz progresar la Campaña antes de seguir adelante.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Añade 2  a tu reserva de Energía.

Sigue con la partida.

ENTRADA 762

Abre el libro de Mapas de sistemas por la página 12.

ENTRADA 763

«Estábamos en una amplia cueva, junto a unos restos oxidados y cubiertos de lapas de algo que parecía una antigua máquina de guerra. Había dos pasillos delante».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Estudiar la máquina:** Lee la **Entrada 878**.
- » **Ir por el pasillo izquierdo:** Lee la **Entrada 781**.
- » **Ir por el pasillo derecho:** Lee la **Entrada 792**.

ENTRADA 764

[Equipo de exploración, agente 1]: Muy bien, volvamos a nuestra misión. La criatura que dejó este rastro viscoso, ¿podría estar relacionada con estos restos?

[Equipo de exploración, agente 2]: No lo creo. Esta chatarra era solo una sonda automatizada, demasiado pequeña para mantener a alguien con vida durante largos viajes espaciales.

[Equipo de exploración, agente 1]: Supongo que solo hay una manera de descubrir qué ocurre entonces... Por cierto, ¿tú también te sientes un poco mareado?

[Equipo de exploración, agente 2]: No, ¿por qué lo preguntas?

[Equipo de exploración, agente 1]: Nada. No es nada.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción:

- » **Seguir el extraño rastro:** Lee la **Entrada 635**.
- » **Estudiar las rocas del suelo:** Lee la **Entrada 644**.

ENTRADA 765

Sustituye la carta **P433** (*Piedra angular invertida*) del Sector 2 por la carta **P435**.

Sustituye el PDI del Sector 3 por la carta **P436**.

Luego, todos los Tripulantes en los Sectores 1, 2 y 3 tiran .

ENTRADA 766

«Tras llegar a un escondite seguro, nos reunimos para debatir sobre nuestras opciones. No había duda de que teníamos que arrebatarnos el control de la *Vanguard* de las manos de la comandante, pero ¿cómo? La primera idea fue liberar al capitán Wayman de su arresto domiciliario, pero enseguida decidimos que no era posible. Dahl había convertido la *Vanguard* en una nave de guerra y había incrementado considerablemente las filas del personal de seguridad, por lo que el sector que rodeaba la cabina del capitán era una fortaleza. Algunos opinábamos que lo mejor era asaltar el puente en su lugar: al ser una sala abierta con muchas entradas, era un objetivo más fácil, y controlar el puente nos permitiría enviar nuestro mensaje a todos los que ocupaban la nave. Otra idea era seguir a Dahl en silencio, esperar a que fuera vulnerable y capturarla, con la esperanza de que, sin su mano de hierro, al menos algunos de sus subordinados decidieran apoyarnos. Finalmente, un par de nosotros pensamos que, hiciéramos lo que hiciéramos, primero necesitábamos conseguir más apoyos».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Lanzar un ataque contra la comandante Dahl en un lugar en el que sea más vulnerable** (solo puedes hacerlo si la casilla **C** no está marcada en la **Entrada 950**): Lee la **Entrada 261**.
- » **Intentar asaltar el puente y tomar el control de la nave** (solo puedes hacerlo si la casilla **B** no está marcada en la **Entrada 950**): Lee la **Entrada 102**.
- » **Intentar buscar más aliados en la nave** (solo puedes hacerlo si la casilla **D** no está marcada en la **Entrada 950**): Lee la **Entrada 799**.

ENTRADA 767

Descarta la primera carta de PDI del Sector 4.

Los cañones se apagan y se desactivan. Ahora sabes que la próxima vez que los enciendan, serán hostiles.

ENTRADA 768

Si la Misión **M161** está revelada, lee la **Entrada 771**.

De lo contrario, sigue leyendo:

[Comunicaciones]: Os recibimos. ¿Cuál es vuestra situación?

[Equipo de exploración, agente 1]: Estamos listos para despegar. Tenemos todo lo que necesitamos para analizar lo que ha ocurrido en estos planetas.

[Comunicaciones]: ¿Los setenta y ocho?


[Equipo de exploración, agente 1]: Bueno, solo tres de ellos tienen alguna impor...

[Comunicaciones]: Estaba de broma. De todos modos, no tenemos tiempo para investigarlos todos a fondo. Habéis conseguido el monolito, con eso tenemos más que suficiente.

[Equipo de exploración, agente 1]: Me alegra saberlo. ¡Nos vemos enseguida!

¡Enhorabuena!

¡Has completado esta Exploración planetaria!

- Obtén 1 .
- Descarta las cartas de Misión opcional.
- Saca la carta de aterrizaje **L15** del escáner y luego retírala del juego: no es posible volver a aterrizar en este planeta.

Lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 769

Diario de exploración 14/84

Una vez readaptado el motor gravitacional, descubrimos que la zona cercana al andamiaje había quedado bloqueada casi por completo.

Elige una opción:

- » **Dirigirse a los campos de anomalías:** Pon a tu Tripulante en el Sector 6.
- » **Permanecer en este Sector.**

ENTRADA 770

«Cuando miramos en el interior del agujero, descubrimos inmediatamente que lo que habíamos confundido con un pepino de mar brillante estaba en realidad unido a la espalda de una extraña y escurridiza criatura. En cuanto nos adentramos en el túnel, la criatura comenzó a retroceder hasta detenerse en una amplia caverna llena de coloridos arrecifes. Había dos entradas de la cueva frente a la criatura, y dependiendo de por dónde nos acercáramos, retrocedía a la izquierda o a la derecha».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Conducir a la criatura por el pasillo izquierdo:** Lee la **Entrada 837**.
- » **Conducir a la criatura por el pasillo derecho:** Lee la **Entrada 884**.

ENTRADA 771

[Equipo de exploración, agente 1]: No podemos soportar este entorno mucho más tiempo, ¡debemos despegar!

[Comunicaciones]: Vuestra seguridad es siempre nuestra máxima prioridad.

[Equipo de exploración, agente 1]: Os lo...

[Comunicaciones]: Pero la misión de la *Vanguard* es aún más importante. Esperamos que esto no vuelva a ocurrir.




Lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 772

Has fallado y ha faltado muy poco para que invadan la *Vanguard*. La tripulación de la nave ha conseguido ganar algo más de tiempo, pero a un coste enorme...

Baja la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3), a menos que ya sea Muy baja.

Retira 2 marcadores del espacio de Ventaja del enemigo.

Tira 3 dados de Lesión por cada Tripulante disponible. Si sacas 1  y 1  O BIEN 2  el Tripulante muere: ponlo en el espacio de «Bajas» junto al tablero. Después de hacer todas las tiradas, sigue con la partida.

ENTRADA 773

Diario de exploración 14/74

El uso del motor gravitacional abrió nuevos caminos y cerró algunos de los antiguos. Esta podría ser la forma óptima de movernos.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Encender el motor gravitacional:** Pon la carta de Condición global **G34** (*Motor gravitacional encendido*) en el espacio de Condición global del tablero de Planeta. Solo puedes elegir esta opción si no está la carta de Condición global **G34** en el tablero de Planeta.
- » **Apagar el motor gravitacional:** Descarta la carta de Condición global **G34** (*Motor gravitacional encendido*). Solo puedes elegir

esta opción si la carta de Condición global **G34** está en el tablero de Planeta.

- » **Centrar el trabajo en la Brecha gravitatoria:** Avanza 1 casilla el medidor de Tiempo de la carta de Amenaza sin aplicar el resultado. Si de este modo llegas a la última casilla del medidor de Tiempo, reinicia el medidor.

ENTRADA 774

Diario de exploración 14/89

Las anomalías que rodean el pabellón, que antes formaban una zona laberíntica, parecen haber desaparecido por completo. Hay algunas concentraciones en las proximidades del andamiaje, que está casi completamente bloqueado. Los drones de exploración informaron de que hay un par de caminos viables a través de la urbe.

Elige una opción:

- » **Dirigirse al pabellón:** Pon a tu Tripulante en el Sector 3.
- » **Dirigirse a los campos de anomalías:** Pon a tu Tripulante en el Sector 6.
- » **Permanecer en este Sector.**

ENTRADA 775

«El pasillo era un callejón sin salida. La criatura de cola brillante se estrella ahora contra la pared, impotente y aterrorizada por nuestro acercamiento».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Atacar a la criatura:** Lee la **Entrada 895**.
- » **Dejar a la criatura en paz y volver a la última cueva:** Lee la **Entrada 744**.

ENTRADA 776

Audiobitácora 14/13B

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Mirad, los cañones se están encendiendo!

[Equipo de exploración, agente 2]: ¡Agachaos y cubríos!
****Disparos****

Pon la carta de PDI **P313** (*Batería de defensa activa*) en el Sector 4.

ENTRADA 777

Tras haber desactivado previamente el cañón Expugnador en el Ojo del vacío, el equipo de exploración tenía suficiente experiencia con esta tecnología. Fueron capaces de reprogramar con éxito el subsistema de identificación del cañón.

Pon la carta **P314** (*Batería de defensa hackeada*) encima de las demás cartas del Sector 4.

ENTRADA 778

«Nos encontramos en una amplia caverna llena de coloridos arrecifes. Había una criatura luminiscente atrapada en el callejón sin salida del túnel de la derecha, así que solo podíamos seguir por la izquierda».

Lee la **Entrada 727**.




ENTRADA 779

Al destruir el cañón Expugnador durante la Misión del Ojo del vacío, privaste al equipo de exploración de la oportunidad de adquirir la necesaria experiencia con la tecnología Expugnadora, y ahora sufres las consecuencias. Tu intento de secuestrar la batería fracasó y hará que la misión sea mucho más difícil.

Pon la carta **P313** (*Batería de defensa activa*) encima de las demás cartas del Sector 4.

ENTRADA 780

¡Esta misión no tiene vuelta atrás! El destino de la especie humana depende de ti y los preparativos para otro aterrizaje podrían tardar demasiado.

El Tripulante que ha obtenido una cuarta Lesión hace una prueba de supervivencia: tira tres dados de Lesión. Si el resultado es 1  y 1  O BIEN 2  falla la prueba de supervivencia. Dale la vuelta a este Tripulante en el tablero de Tripulación y retira su miniatura del tablero. El Tripulante está ahora incapacitado y su traje mecanizado especial lo mantiene en animación suspendida. Su turno termina de inmediato y no roba cartas de Evento.

Los Tripulantes incapacitados no participan en la Exploración planetaria, no pueden apoyar y no pueden ser objetivo de ningún efecto hasta que se les indique específicamente que vuelvan a poner su carta bocarriba.

Si todos los Tripulantes están incapacitados al mismo tiempo, lee la **Entrada 611**.

Si el Tripulante supera la prueba de supervivencia, ignora el cuarto dado de Lesión y la carta correspondiente y sigue con la partida.

ENTRADA 781

Un callejón sin salida, pero hay algo interesante. Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1 Descubrimiento de *Flora insólita*.

Lee la **Entrada 763**.

ENTRADA 783

«El pasillo era un callejón sin salida. Ahora, la criatura se sacude contra la pared impotente, aterrorizada por nuestro acercamiento».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra):

- » **Atacar a la criatura:** Lee la **Entrada 895**.
- » **Dejar a la criatura en paz y volver a la última cueva:** Lee la **Entrada 896**.

ENTRADA 784

No hay mucho más que podamos hacer con esos monolitos defectuosos. Sin embargo, cualquier interacción con ellos altera significativamente los campos gravitacionales que nos rodean.

Cada Tripulante repone .

Descarta la carta de Condición global **G34** (*Motor gravitacional encendido*).

Lee la **Entrada 661**.

ENTRADA 785

Diario personal

Recuerdo el dolor de las heridas, las magulladuras, el agotamiento. Recuerdo mi pesada respiración, resonando dentro de los confines de mi traje. Sin embargo, la emoción más abrumadora era la vergüenza. Por mi culpa, nuestra misión acabó en fracaso. Espero no sobrevivir, para no tener que verles la cara a mis amigos...

Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso y descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso.

Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 786

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Revisar la zona sur del complejo:** Lee la **Entrada 826**.
- » **Revisar la zona norte del complejo:** Lee la **Entrada 842**.

ENTRADA 787

Audiobitácora 14/87B

[Emisario de los Muertos]: Qué estado de existencia tan glorioso-magnífico. Yo-me empezaba a preocupar, de que los intrusos-vosotros erais demasiado primitivos-insuficientes para operar nuestra maquinaria-dispositivos básicos-sencillos. Pero lo habéis conseguido.

[Emisario de los Muertos]: Supongo que los intrusos-vosotros tenéis algunas preguntas. Yo-os tengo algunas respuestas.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **¿Qué le pasó a los Expugnadores?:** Lee la **Entrada 836**.
- » **¿Qué más podemos encontrar aquí?:** Lee la **Entrada 795**.
- » **¿Qué eres?:** Lee la **Entrada 823**.

ENTRADA 788

Por desgracia, la caché de datos tiene poco de valor.

Si estás en *Ugnir*, lee la **Entrada 764**. De lo contrario, sigue leyendo:

Si estás en una Exploración planetaria, obtén 1 Indicio de *Tecnología alienígena* y sigue con la partida.

ENTRADA 789

Diario de exploración 14/99-3


Durante nuestro análisis del depósito de monolitos, descubrimos que los Expugnadores emplearon motores subespaciales que arrancaron brutalmente cada uno de ellos de su anclaje gravitatorio, permitiendo su traslado al Mundonave. Las ramificaciones de este proceso se pueden sentir por todas partes a nuestro alrededor. Al carecer de sistemas de supervisión, los monolitos afectaron al campo gravitatorio del Mundonave, creando el paisaje que acabamos de explorar. Solo podemos imaginar las calamidades que acontecieron a los planetas cuyos monolitos robaron los Expugnadores.

--=[ALTO SECRETO]==--

Apéndice 14/01

--=[ALTO SECRETO]==--

De vuelta a la *Vanguard*, descubrimos enseguida que los gigantescos y detallados escaneos y modelos de los monolitos que cogimos del depósito estaban de algún modo corrompidos. Al principio pensamos que se debía a la gravitación variable que afectaba a los sensores. Nos sorprendimos bastante cuando descubrimos que el flujo de datos contenía una copia de una IA del Salón de trofeos: el Emisario de los Muertos. Se las arregló para colarse como un polizone en nuestros dispositivos de almacenamiento de datos y se propagó a través de las redes de la *Vanguard*. Intentamos purgarlo y se defendió ferozmente, sobre todo con abusos verbales, ya que no era agresivo con nuestros sistemas. Finalmente, conseguimos aislar al Emisario de los Muertos en un único subsistema que ahora planeamos colocar dentro de un cuerpo robótico móvil. ¿Será un aliado o una amenaza? Solo el tiempo lo dirá.

- Retira del juego la carta de Misión **M141**.
- Obtén 2 .
- Añade la carta de Situación **S21** (*Avería de la IA*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.
- Mueve la carta de Nivel tecnológico 5 de «Cartas de Puente» (si está ahí) al sobre «A la espera...».
- Abre el Registro de la nave por la página **3** (hoja de bolsillos del Puente). Si el Objetivo secundario **O19** (*Localizar el Mundonave*) está en el bolsillo, retíralo del juego.
- Lee la **Entrada 910** y marca la casilla **C**, luego vuelve a esta Entrada.

Lee la **Entrada 56**.

ENTRADA 790

Audiobitácora 14/98

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Mira el tamaño de esa cosa!

[Equipo de exploración, agente 2]: Parece casi... fuera de lugar aquí.

[Equipo de exploración, agente 3]: Tened cuidado, chicos. Cuanto más nos acercamos a la anomalía, más extremas son las fluctuaciones de la gravedad. A partir de ahora, [interferencias] no podréis [interferencias]...

[Voz profunda]: [Chillido] Intrusos [Chillido]

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Qué ha sido eso?

[Equipo de exploración, agente 4]: Algo está tratando de colarse en nuestras comunicaciones. ¡Manteneos alerta, equipo!

Pon la carta **P331** en el Sector **3**. Pon la carta **P332** en el Sector **5**.

ENTRADA 791

[Segunda oficial, comandante Dahl]: Buen trabajo, equipo de exploración. Vuestra misión nos ha permitido recopilar más datos sobre el planeta. Desgraciadamente, seguimos sin avanzar en nuestras conversaciones con los Idemianos. Según tengo entendido, nuestro permiso de aterrizaje sigue vigente. Vamos a enviar otro equipo allá abajo tan pronto como regreséis a la nave...

¡Enhorabuena! ¡Has completado la Misión!

- Descarta la carta de Misión opcional **M123**.
- Lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 792

«Frente a nosotros, el pasillo se abría a un enorme espacio inundado: una antigua grieta marina enterrada. Los fantasmagóricos peces abisales que vivían aquí empezaron inmediatamente a pulular a nuestro alrededor, como si no hubieran visto comida del exterior en mucho tiempo».

Pon la carta **P281** en el Sector **4**.

Pon a tu Tripulante en el Sector **4**.

ENTRADA 793

Si la Misión **M130** está revelada, lee la **Entrada 794**. De lo contrario, sigue leyendo:

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: Ya no hay escapatoria. ¡Debemos aguantar!

[Agente 2]: ...

Sigue con la partida: ya no puedes volver atrás.

ENTRADA 794

Audio de la caja negra

[Piloto]: ¡Vamos!

...

[Piloto]: ¡Solo un poco más!

[Navegadora]: Tus halagos y ánimos no van a conseguir que esta máquina vuele más rápido.

[IA de la nave de descenso]: No es posible motivarme. Siempre trabajo con la máxima eficacia posible en cada momento.

- Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).

Ve a la **Entrada 477** y marca la casilla junto a la letra **A** sin leer la Entrada en sí. Luego, lee la **Entrada 990**.

ENTRADA 795

[Emisario de los Muertos]: Me divierte pensar que no solo sois intrusos, sino saqueadores de tumbas. Qué adecuadas son vuestras frágiles formas para este propósito.

Si buscáis lo que queda de la tecnología de mis creadores, id a las plantas de munición. Normalmente estaban en el subsuelo y eran algunos de los lugares mejor blindados y vigilados durante las últimas etapas del Gran Conflicto.

Algunas de las piezas de exposición de este salón se trasladaron a otras instalaciones con la esperanza de crear el armamento definitivo. Si yo fuera un saqueador de tumbas, buscaría laboratorios de investigación, pero mis bancos de datos indican que los purgaron con bombardeos termobáricos.

ENTRADA 796



Marca la primera casilla no marcada y sigue con la partida. Cuando todas las casillas estén marcadas, sigue leyendo:


Reunión: La cultura del planeta Paraíso

En el análisis anterior, mis colegas explicaron la estructura social de Reunión basándose en sus hallazgos. Este estudio sigue la misma división, con tres clases sociales principales: los ciudadanos de a pie, los poderosos militares y un puñado de nobles influyentes.

Este paraíso era un refugio para los nobles y los militares encargados de protegerlos. Esta pequeña pero extremadamente rica e influyente población hizo todo lo posible para protegerse ante el colapso social generalizado. Sin embargo, cuando el flujo de suministros del planeta desértico se cortó en seco tras su catástrofe medioambiental, la población del refugio o bien carecía de capacidad para buscarse el sustento o se enfrentó a problemas reproductivos que provocaron su caída.

¿Eran así de cortos de miras porque vislumbraban todos esos ricos mundos en el horizonte, tan cercanos que podían verlos a través de las simples lentes de sus telescopios?

Una pequeña digresión: ¿por qué este sistema planetario tiene ese aspecto? ¿Es natural (nadie cree en esta teoría)? ¿O tal vez los Constructores decidieron realizar algún gran experimento, tratando de facilitar los primeros pasos espaciales de las especies que evolucionarían aquí?

- Obtén 1 .
- Obtén 2 Indicios de *Espécimen vivo* y 4 de *Tecnología alienígena*.
- Descarta la carta de Misión **M162**.

ENTRADA 797

Ve a la **Entrada 611** y marca la casilla sin marcar de más arriba sin resolver la Entrada. Si con esto marcas la última casilla, lee la **Entrada 810**.

Elige una opción:

- » **Reanudar la partida en el Objeto Thorne-Zytkov** (si deseas reiniciar toda la misión final): Abre la Planetopedia por las páginas **38** y **39** (*Objeto Thorne-Zytkov*). Lee la **Entrada 580**.
- » **Reanudar la partida en el Repositorio de los Constructores** (si ya has superado el tablero de Planeta del *Objeto Thorne-Zytkov* o deseas saltártelo esta vez): Abre la Planetopedia por las páginas **40** y **41** (*Repositorio de los Constructores*). Lee la **Entrada 580**.

ENTRADA 798

- Devuelve todos los dados de Sección a los Compartimentos de Sección correspondientes.
- Devuelve todas las cartas de Equipo a la «Armería».
- Retira del juego todas las cartas de Tripulante que haya en los tableros de Tripulación y devuelve sus fundas de Escalafón a los Compartimentos de Sección correspondientes.
- Devuelve todas las cartas de Sección a los Compartimentos de Sección correspondientes.
- Devuelve todas las cartas del tablero de Planeta, incluidas las de Amenaza, a las bandejas de cartas correspondientes.
- Retira todas las miniaturas de los Tripulantes, la figura de la nave de descenso, las fichas y los marcadores del tablero de Planeta.
- Mueve todos los Descubrimientos únicos obtenidos del tablero de Nave de descenso a los espacios correspondientes de la hoja de bolsillos del Registro de la nave (página **30**). Descarta todos los demás Descubrimientos encontrados.
- Asegúrate de que el sobre «A la espera...» está vacío: retira del juego todas las cartas que queden dentro.

Mete la carta de Situación **526** en el sobre «A la espera...». La próxima vez que juegues, reanuda la partida guardada según las reglas estándar de la página **1** del Registro de la nave, o ve directamente a la Entrada que aparece en esa carta (**Entrada 797**).

ENTRADA 799

Si la casilla **C** está marcada en la **Entrada 930**, lee la **Entrada 800**.

De lo contrario, sigue leyendo:

«Nuestras peticiones secretas de ayuda llegaron a muchas partes de la nave, viajando de un miembro leal de la tripulación a otro. Pronto supimos que el Emisario de los Muertos Expugnador era uno de los que se oponían a Dahl, pues no podía tolerar su traición. Ella lo había capturado, desmontado y conectado al ordenador central de la *Vanguard* para recuperar todo el conocimiento que tenía sobre los autómatas que quedaban de su raza, la única fuerza que sabía que nunca se doblegaría ante ella. Nos dimos cuenta de que esta podía ser nuestra oportunidad. Si lo liberásemos y reconstruyésemos, se pondría de nuestro lado, junto con su conocimiento acumulado de siglos de guerra.

No fue fácil colarse en la sala del ordenador central, pero el Emisario de los Muertos estaba precisamente donde sugerían nuestros informes: sobre una gran mesa, como si fuera un modelo de anatomía alienígena a gran escala.








"Reconstruidme, terrícolas", dijo. "Dadme la oportunidad de encontrar mi fin en la batalla, no aquí".

Lo único que nos impidió cumplir su petición en ese mismo momento fue la densa red de sensores de alarma entretreídos en su cuerpo por Dahl. Sabíamos que en cuanto empezáramos a montarlo, sus marines sabrían de nuestra presencia...».

Marca la casilla **D** en la **Entrada 950**.



Los jugadores realizan una prueba especial usando sus dados y Tripulantes. Los dados usados en ella no estarán disponibles para ninguna otra prueba. Los Tripulantes que participen en esta prueba de dados podrían morir. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar varias pruebas más en esta parte de la historia.

Sigue los siguientes pasos:

- En primer lugar, todos los jugadores deciden cuántos de sus dados de Sección quieren lanzar.
- A continuación, todos los jugadores eligen cualquier número de Tripulantes disponibles de su mano con Capacidades de conversión de ,  o  y los añaden a la Reserva de tirada.
- Cuenta el número de resultados de , ,  o  de la Reserva de tirada. A continuación, añade **1** punto por cada Tripulante en

la Reserva de tirada. Necesitas **11 puntos o más** para pasar esta prueba. Los jugadores pueden tirar más dados y asignar más Tripulantes hasta que estén satisfechos con el resultado.

- Retira del juego todos los dados de la Reserva de tirada.

Si tienes 10 puntos o menos: por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión. Si sacas 1  o 1 , retira a dicho Tripulante del juego. Los jugadores devuelven a los demás Tripulantes a sus Tripulantes disponibles. Si con esto ya no quedan Tripulantes disponibles, lee la **Entrada 810**. De lo contrario, lee la **Entrada 501**.

Si tienes 11 puntos o más: Devuelve a los Tripulantes a Tripulantes disponibles. Añade 2 **marcadores** a la reserva de victoria y lee la **Entrada 501**.

ENTRADA 800

«Al final, solo un par de personas más se unieron a nosotros, motivadas por los buenos recuerdos de su tiempo con el capitán Wayman. Todo ese tiempo que pasamos buscando apenas había merecido la pena y nos había expuesto a los informadores de Dahl».

Añade 1 **marcador** a la reserva de victoria.

Marca la casilla **D** en la **Entrada 950**.

Lee la **Entrada 501**.

ENTRADA 802

Si la casilla **D** está marcada en la **Entrada 930**, lee la **Entrada 800**. De lo contrario, sigue leyendo:

«Nuestras peticiones secretas de ayuda llegaron a muchas partes de la nave, viajando de un miembro leal de la tripulación a otro. Pronto nos enteramos de que Cautiva, la humana que una vez estuvo en comunión con la reina de los Visitantes, era una de los que se oponían a Dahl. La había capturado, encerrado en el laboratorio y drogado para tratar de reunir información que le permitiera acceder a las infinitas fuentes de energía de la dimensión de los Visitantes. Nos dimos cuenta de que esta podía ser nuestra oportunidad. Si liberábamos a Cautiva, sin duda se pondría de nuestro lado, ya fuera motivada por su lealtad a los Visitantes o a sus antiguos camaradas del equipo de exploración.

No fue fácil colarse en el laboratorio y aún menos despertar a Cautiva. Inconsciente, Cautiva no podía contener su propia forma y múltiples tentáculos brotaban de su espalda para esparcirse por el suelo.

"Lo siento", murmuró, mirando el revoltijo. "Dadme la oportunidad de recomponerme".








"No pasa nada", le aseguramos. "Sabemos quién eres".



Lo único que nos impidió liberar a Cautiva en ese mismo momento fue la red de sensores de alarma que rodeaban su cuerpo. Sabíamos que en cuanto empezáramos a cortar sus ataduras, los marines de Dahl sabrían de nuestra presencia...».

Marca la casilla **D** en la **Entrada 950**.

Los jugadores realizan una prueba especial usando sus dados y Tripulantes. Los dados usados en ella no estarán disponibles para ninguna otra prueba. Los Tripulantes que participen en esta prueba de dados podrán morir. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar varias pruebas más en esta parte de la historia.

Sigue los siguientes pasos:

- En primer lugar, todos los jugadores deciden cuántos de sus dados de Sección quieren lanzar.
- A continuación, todos los jugadores eligen cualquier número de Tripulantes disponibles de su mano con Capacidades de conversión de ,  o  y los añaden a la Reserva de tirada.
- Cuenta el número de resultados de , ,  o  de la Reserva de tirada. A continuación, añade 1 punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada. Necesitas **11 puntos o más** para pasar esta prueba. Los jugadores pueden tirar más dados y asignar más Tripulantes hasta que estén satisfechos con el resultado.
- Retira del juego todos los dados de la Reserva de tirada.

Si tienes 10 puntos o menos: Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión. Si sacas 1  o 1 , retira a dicho Tripulante del juego. Los jugadores devuelven a los demás Tripulantes a sus Tripulantes disponibles. Si con esto ya no quedan Tripulantes disponibles, lee la **Entrada 810**. De lo contrario, lee la **Entrada 501**.

Si tienes 11 puntos o más: Devuelve a los Tripulantes a Tripulantes disponibles. Añade 2 **marcadores** a la reserva de victoria y lee la **Entrada 501**.

ENTRADA 803

Marca esta casilla. Si esta casilla ya estaba marcada, lee la **Entrada 852**. De lo contrario, sigue leyendo.

[Operador del observatorio]: Es como habíamos previsto. Su atmósfera es muy fina, probablemente un treinta por ciento de su densidad original.

[Capitán Wayman]: ¿Hay alguna posibilidad de que...

[Anu, embajadora Idemiana]: El cristal destructor de mundos fue sembrado aquí hace unos ochenta años. El planeta entrará pronto en la fase final de destrucción.

[Capitán Wayman]: ¿Sabías lo del cristal que destruyó Pelúcido? ¿Por qué no has dicho nada antes? No puedes guardar en...

[Anu, embajadora Idemiana]: Debéis aprender con vuestros propios sentidos. No me corresponde a mí haceros ver el mundo como los Idemianos.

[Capitán Wayman]: ¡Mi planeta está infectado por esta plaga! Necesito saber todo...

[Anu, embajadora Idemiana]: Me marchó. Valeos de este planeta para descubrir vosotros mismos lo que hace el cristal...

[Capitán Wayman]: [Respirando hondo] A descubrir toca. Operador, cuéntamelo todo. ¿Qué podemos esperar? ¿Hay alguna manera de que los habitantes de la Tierra puedan protegerse de lo que se avecina?

[Operador del observatorio]: Bueno... Debido a los cambios en la masa del planeta y al hecho de que su núcleo fue reemplazado por el cristal, la luna del planeta se está alejando de su órbita. Esto parece tener un fuerte impacto en todas las mareas. Además, debido a los vientos solares que atraviesan el campo magnético debilitado, el nivel del agua está descendiendo por la evaporación. Cualquier civilización viva en este planeta se enfrentaría a sequías apocalípticas.

[Capitán Wayman]: ¿Y los efectos de que el núcleo se enfríe?

[Operador del observatorio]: Sí. Esto también hace que el planeta esté más expuesto a la radiación solar, provocando la extinción masiva de muchas plantas y animales. Los descritos son los primeros efectos con los que los humanos de la Tierra tendrán que lidiar. Después... Bueno, ya vimos lo que viene después en Pelúcido, ¿no?

[Capitán Wayman]: Sí, y esperemos que eso no llegue a ocurrir. Todavía estamos a tiempo de dar con una solución para la Tierra.

Obtén 1 .

Si la casilla **B** está marcada en la **Entrada 910**, lee la **Entrada 848**.

Si la casilla **C** está marcada en la **Entrada 910**, lee la **Entrada 863**.

De lo contrario, esta Entrada termina.

ENTRADA 804

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Revisar la zona sur del complejo:** Lee la **Entrada 826**.
- » **Revisar la zona oeste del complejo:** Lee la **Entrada 831**.

ENTRADA 809

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Revisar la zona sur del complejo:** Lee la **Entrada 826**.
- » **Revisar la zona oeste del complejo:** Lee la **Entrada 831**.
- » **Revisar la zona norte del complejo:** Lee la **Entrada 842**.

ENTRADA 810

Los ciudadanos de la Tierra contemplaban las estrellas en vano, esperando el regreso de la *Vanguard*, pero la nave se había perdido en los confines del universo con toda su tripulación.

Algunos decían que había sido destruida. Otros, que desde el principio nunca pretendía volver, que era un retorcido plan de la Iniciativa Vanguard para salvar a la élite y a los más brillantes mientras dejaban atrás al resto en un mundo moribundo.

En los últimos meses desesperados del planeta, algunos países y corporaciones enviaron toscas arcas atestadas de gente hacia sistemas estelares lejanos, con la esperanza de encontrar un nuevo hogar para la humanidad por su cuenta. La mayoría fracasaron. Algunos fundaron pequeñas colonias en condiciones muy duras que proporcionaron a los humanos un futuro, por muy doloroso e incierto que fuera.

El resto de la población humana se quedó en la Tierra; algunos todavía se aferraban a la esperanza de la salvación, del regreso milagroso de la *Vanguard*, hasta el mismo momento en que el cristal emergió de la corteza del planeta...

¡Has completado la Campaña de ISS Vanguard! Te animamos a que vuelvas a intentarlo para encontrar diferentes finales, visitar otros planetas y buscar otras opciones de investigación y producción.

Lee la **Entrada 899**.

ENTRADA 811

Canal privado del equipo de exploración

[Equipo de exploración, agente 1]: Tened cuidado. Estamos entrando en una zona urbana.

[Equipo de exploración, agente 2]: Este lugar es un infierno. Es imposible que quede algo vivo aquí.

[Equipo de exploración, agente 1]: Probablemente no, pero no bajes la guardia. ¿Ves estas estructuras más altas con ventanas orientadas a las cuatro direcciones? Podrían haber sido torres de vigilancia.

[Equipo de exploración, agente 3]: Supongo que sí. Pero también podrían haber sido torres de prevención de incendios.

[Equipo de exploración, agente 1]: Lo importante es que hay que andarse con ojo. La señal viene del centro de esta zona.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción.

- » **Ir hacia las torres:** Sustituye la carta de PDI de este Sector por la **P360**.
- » **Adentrarse en la urbe:** Sustituye la carta de PDI de este Sector por la **P361**.

ENTRADA 812

Descarta la primera carta de PDI del Sector 4.

Los cañones se apagan y se desactivan. Ahora sabes que la próxima vez que los enciendan, seguirán atacando a los Expugnadores.


ENTRADA 813

Informe de incidente

Un encuentro sorpresa con otro tipo de constructo Expugnador estuvo a punto de suponer el fin de nuestra misión. Esta variante era una plataforma independiente muy especializada, capaz de transportar, construir y reparar un gran número de drones. Si los Expugnadores fueron capaces de mantener este tipo de equipamiento militar, ¿quién podría adivinar cómo nos sorprenderán la próxima vez?

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Obtén 1  y 2 Indicios de *Tecnología alienígena*. Retira del tablero la carta de Amenaza del *Enjambre de guerra Expugnador*, su figura y las de sus *Drones*. Si el Proyecto de investigación **R10** (*Tecnología Expugnadora*) está en «Proyectos de investigación» (bandeja de cartas B), muévelo al sobre «A la espera...».

Obtén 3 Indicios de *Tecnología alienígena*. Retira del tablero la carta de Amenaza del *Enjambre de guerra Expugnador*, su figura y las de sus *Drones*.

Retira del tablero la carta de Amenaza del *Enjambre de guerra Expugnador*, su figura y las de sus *Drones*.

ENTRADA 817

Diario de xenología

Era una auténtica maravilla: tecnología Expugnadora combinada con otras influencias ajenas. Una combinación tosca pero eficaz. Quería estudiarlo más tiempo, pero mis colegas decidieron encenderlo.

Observé cómo recogían baterías radiactivas de un almacén cerrado, con cuidado de seguir todas las medidas de seguridad. Cuando el cañón cobró vida, sonrieron bajo sus cascos. ¿O tal vez fueron imaginaciones mías?

Tenían previsto utilizarlo. Ese no era lugar para mí, destruir cosas no es mi trabajo.

- Pon la carta de Amenaza del *Coloso Expugnador convertido* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- El *Coloso Expugnador convertido* se activa: lee su carta de Amenaza y aplica sus reglas cuando sea necesario.
- Pon la figura del *Coloso Expugnador convertido* en el Sector 3.

ENTRADA 820

Informe de incidente 55

En nuestro camino, pasamos junto a los calabozos de la nave. En ese momento, había un par de alborotadores habituales en las celdas, incluido un amotinado que había disparado a un oficial. Estaban dando golpes en las puertas y nos pedían que los dejáramos salir. Prometieron unirse a la lucha. Sabía que al capitán o al Jefe de la Sección de Seguridad no les iba a gustar, y que muchos de ellos aprovecharían esta oportunidad para huir. Sin embargo, mantenerlos encerrados en este infierno parecía inhumano.

Elige una opción:

- » **Soltar a los convictos y armarlos:** Retira 1 marcador del espacio de Ventaja del enemigo. Baja la Moral en la hoja de bolsillos del Puesto (Registro de la nave, página 3), a menos que ya sea Muy baja.
- » **Dejar a los convictos en sus celdas:** Sigue con la partida.

ENTRADA 821

Si hay al menos 1 marcador en este Sector, lee la **Entrada 824**.

De lo contrario, sigue leyendo:

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 2]: Las lecturas indican que debería haber algo justo aquí.

[Agente 3]: Vigila dónde pones los pies, podría ser un campo de minas.

[Agente 1]: No soy geólogo, pero ¿no parece esta colina sospechosamente... cuadrada?

[Agente 3]: ¿Cómo se me ha podido pasar eso? Supongo que buscaba algo más pequeño.

[Agente 2]: Tengo algo. Parece un teclado, pero con decenas de símbolos extraños.

[Agente 1]: Si esto es lo que sospecho que es, seguro que no encontraremos el código cerca.

Repón 2  usados en esta prueba de dados.

ENTRADA 823

[Emisario de los Muertos]: Yo-mi soy un guardián generado artificialmente de este célebre museo que estáis allanando. Fui creado por la raza que conocéis como Expugnadores, un término despectivo, para convertirme en guardián de nuestra memoria colectiva. No voy a explicar en detalle cómo llegué a existir... A juzgar por vuestra patética tecnología, difícilmente podríais entender el esfuerzo que supuso.

ENTRADA 824

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 2]: ¡La combinación de símbolos ha funcionado!

[Agente 3]: Sí... Este es nuestro septuagésimo octavo intento. Tenemos suerte de haber acertado y de que no nos haya explotado en la cara.

[Agente 2]: ¡Pero ha funcionado!

[Agente 3]: Que sí...

[Agente 1]: Chicos, dejad de discutir y venid a ver esto. Parece un refugio de lujo.

...

[Agente 1]: Cada habitación tiene adornos diferentes, claramente distintos de los de los otros dos planetas, pero con cierta similitud de estilo. ¿La misma cultura, diferentes clases?

[Agente 3]: Te dejo a ti esas especulaciones. Me interesa más ver si alguien sigue vivo y si representa alguna amenaza.

Pon la carta de Misión opcional **M162** en un espacio vacío junto a la carta de Misión actual.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » Revisar la zona sur del complejo: Lee la **Entrada 826**.
- » Revisar la zona oeste del complejo: Lee la **Entrada 831**.
- » Revisar la zona norte del complejo: Lee la **Entrada 842**.

ENTRADA 825

«Pronto, el Ojo del vacío se convirtió en el escenario de algo que los Constructores probablemente nunca predijeron: una batalla sin cuartel entre los miembros de las diversas especies inteligentes que habían ayudado a crear. Naves gigantesas maniobraron en el vacío, bajo la luz roja de la estrella moribunda. Decenas de drones y cazas volaban en todas las direcciones a través de cinturones de desechos espaciales, bailando un silencioso ballet de destrucción.

La tripulación de la *Vanguard* lo dio todo, pero nuestros aliados eran pocos y nuestros enemigos muchos. Ya habíamos sufrido muchas pérdidas y la nave ya estaba dañada incluso antes de la batalla. Cuando detectamos las naves enemigas convergiendo a nuestro alrededor en la pantalla central, todos en el puente comprendimos que ganar esta batalla era casi imposible...».

Los jugadores realizan la última prueba especial usando sus dados y Tripulantes.

Sigue los siguientes pasos:

- Primero, todos los jugadores tiran todos sus dados de Sección restantes.
- A continuación, todos los jugadores añaden a todos sus Tripulantes disponibles restantes a la Reserva de tirada.
- Retira del juego todos los resultados de \mathbb{V} y \mathbb{F} . Cuenta el número de dados restantes. A continuación, añade 1 punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada.

Ahora, comprueba el resultado final:

0-10: Lee la **Entrada 327**.

11-35: Lee la **Entrada 827**.

36 o más: Lee la **Entrada 838**.


ENTRADA 826

Diario del oficial de Reconocimiento

El interior de este lugar era casi humilde: carecía de los adornos que se veían en el exterior, no había más mobiliario que varios colchones sencillos y un objeto plano y redondo que podría haber sido una mesa. Para ser sincero, esperaba algo más... ¿lujoso? Estaba seguro de que este lugar era un refugio para los ricos de esta especie. ¿Tal vez esta habitación pertenecía a los sirvientes? Sería extraño, ya que casi todo estaba automatizado cuando el lugar aún tenía suministro eléctrico.

Una cosa había llamado especialmente mi atención: había un pictograma garabateado en la pared de la esquina. No significaba nada para mí, pero nuestra xenóloga insistió en que representaba a personas que destruyeron su propio mundo y ahora morían solas en un planeta aislado. Puede que tuviera razón, pero lo único que vi fueron unos extraños círculos y rayas.



Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P368**.

Marca esta casilla. Si ya estaba marcada, sigue con la partida. De lo contrario, obtén 1  y lee la **Entrada 796**.

ENTRADA 827

«La batalla fue nefasta y el coste elevado. Muchos Tripulantes de la *Vanguard* encontraron su fin ese día. Sin embargo, al final nos impusimos a nuestros adversarios».

Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión.

Si sacas 1  o 1 , retira a dicho Tripulante del juego.

Luego, lee la **Entrada 838**.

ENTRADA 829

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 2]: [Interferencias]

[Agente 3]: Repetid. ¿Le hemos dado?

[Agente 2]: Muerto... [interferencias]... es horrible. Necesito un baño.

[Agente 3]: Entendido. Ahora...

[Agente 1]: Dadle un respiro. Mientras nosotros jugábamos con los controles, él estaba a solas con el monstruo.

[Agente 3]: Lo siento... Me pudo la emoción porque ahora podemos seguir explorando el planeta.

[Agente 1]: Ni siquiera sabemos si la amenaza ha desaparecido definitivamente. Agente 2, ¿está el monolito ahí?

[Agente 2]: ... verlo. La señal [interferencias]... Está cerca.

[Agente 1]: Gran trabajo. ¡Voy a ayudarte!

[Agente 2]: No es necesario. Está aquí delante de mí. Dentro de un santuario... ¿colapsado?

[Agente 1]: Comienza a subir los datos a la *Vanguard*. Por cierto, tu señal es ahora mucho más clara.

[Agente 2]: Sí, el área de alguna manera amplifica la transmisión.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 1  y el Descubrimiento único **23**.

Descarta la carta de Amenaza de las *Fauces* y su figura.

Descarta la carta de Amenaza del *Coloso Expugnador convertido* y su figura.

Sustituye el PDI del Sector **1** por la carta **P000**.

Lee la **Entrada 55**.

ENTRADA 831

Diario del oficial de Reconocimiento

Mis sondas detectaron algo de materia orgánica delante, así que planeé un acercamiento cauteloso. Parece que no era necesario. En el interior, entre paredes con incrustaciones de piedras y metales brillantes, solo había restos amorfos, cubiertos de algunos hongos arrugados y caparzones de insectos muertos.

Mientras los demás recogían muestras, yo busqué por la sala: exudaba lujo, aunque no podía entender el significado de muchos de los elementos. ¿Eran esculturas o muebles? ¿Pinturas o planos? ¿Consolas de videojuegos o termostatos? Alguien de la *Vanguard* probablemente convertiría este lugar en el objeto del estudio más importante de su vida. Yo tenía otro trabajo, y no era el de analizar una habitación llena de extraterrestres ricos muertos.

Sustituye la carta de este Sector por la carta **P369**.

Marca esta casilla. Si ya estaba marcada, sigue con la partida. De lo contrario, obtén 1  y lee la **Entrada 796**.

ENTRADA 834

«A pesar de las numerosas diferencias entre nosotros y las razas alienígenas, pudimos notar que todos en el Ojo del vacío recibieron extasiados la noticia de que habíamos decidido compartir los conocimientos de los Constructores. Nuestra tripulación, por su parte, respiró aliviada. Después de todo lo ocurrido a bordo, nadie tenía ganas de que se desatara otro conflicto. Hubo celebraciones discretas por toda la *ISS Vanguard*, pero la mayoría de la gente aprovechó este primer momento de tranquilidad en mucho tiempo y decidió descansar. Bueno, excepto el personal de la Dra. Corey, que inmediatamente comenzó a extraer la caché de datos de los Constructores. Resulta que contenía de todo: elegantes teorías que respondían a todas nuestras preguntas sobre el universo, tecnologías impactantes que rozaban la magia e incluso reliquias de la cultura de los Constructores.

Este trabajo fue violentamente interrumpido por una alerta de batalla. Resultó que, por mucho que quisiéramos compartir los conocimientos de forma justa y responsable, algunos alienígenas tenían otras ideas. Envalentonados por la debilidad de la *Vanguard* y la falta de aliados, lanzaron un ataque sorpresa, con la esperanza de reclamar para sí el alijo de los Constructores sin compartirlo con otras razas. No tuvimos más remedio que luchar contra ellos».

Los jugadores realizan la última prueba especial usando sus dados y Tripulantes.



Sigue los siguientes pasos:

- Primero, todos los jugadores tiran todos sus dados de Sección restantes.
- A continuación, todos los jugadores añaden a todos sus Tripulantes disponibles restantes a la Reserva de tirada.
- Retira del juego todos los resultados de \mathbb{V} y \mathbb{F} . Cuenta el número de resultados restantes. A continuación, añade 1 punto por cada Tripulante en la Reserva de tirada.

Ahora, comprueba el resultado final:

0-8: Lee la **Entrada 327**.

9 o más: Por cada Tripulante en la Reserva de tirada, tira un dado de Lesión.

Si sacas 1  o 1 , retira a dicho Tripulante del juego.

Luego, lee la **Entrada 847**.

ENTRADA 835

Diario de xenología

La máquina estaba llena de instrumental dañado, cables arrancados de los paneles y pantallas muertas. Podría pasarme años investigando esta nave, pero por desgracia no tenía tiempo. Al menos he cogido algunos artefactos que podrían ayudarnos a entender esta especie extinta.

Tenía muchas esperanzas depositadas particularmente en un trozo de metal con un fuerte campo magnético. ¿Quizás funcionaba como nuestras tarjetas magnéticas? ¿O era un dispositivo de almacenamiento de datos?

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

- Obtén el Descubrimiento único **15**. Pon un marcador en el Sector **2**. A continuación, ve a la **Entrada 666** y marca la casilla junto a la letra **C** sin resolver el resto de la Entrada.

ENTRADA 836

[Emisario de los Muertos]: Mis creadores eran poderosos. Hubo una época en que este poder se extendió por toda la galaxia. No tenían parangón y condenaron al olvido a los que llamáis Visitantes. Podrían crecer y expandirse infinitamente. O eso se pensaban.

[Emisario de los Muertos]: Mis creadores estaban seguros de que los que llamáis Constructores los habían destinado a gobernar la galaxia. Tras cartografiar el universo conocido, descubrieron que los Constructores habían marcado sistemas y creyeron que era para que los conquistasen. También descubrieron que su planeta natal estaba marcado en el mismo mapa. Temiendo represalias, construyeron esta nave, y muchas otras, de modo que fuera imposible encontrarlas o que sus rivales las destruyesen. Desde las profundidades del espacio, enviaron fuerzas de avanzadilla a innumerables mundos, reclamando su derecho de nacimiento mundo por mundo. Centrados en la conquista, no se dieron cuenta de la peligrosa división que crecía dentro de su propia sociedad.

[Emisario de los Muertos]: Una casa dividida no puede mantenerse en pie y dos facciones acabaron entrando en guerra. Su desacuerdo ideológico es difícil de describir para alguien que conoce poco a mis creadores, pero el quid de la cuestión eran los propios Constructores: ¿eran un objetivo más de su conquista o criaturas divinas que debían ser veneradas? Esta ruptura ideológica solo podía ser reparada de la única manera que mis creadores conocían: una guerra. Por desgracia, ambos bandos contaban con una experiencia bélica milenaria y no escatimaban en el uso de las armas más destructivas. Los detalles se perdieron con algunos de mis bancos de datos, pero el caso es que soy el único ser inteligente que quedó en esta nave. Sin modos externos de interactuar con el mundo físico, dormí durante muchos años, hasta que llegasteis.

ENTRADA 837

«La criatura volvió a detenerse en una gruta con un gran cristal que salía del techo. Tenía dos entradas de cuevas delante y parecía estar pensando a dónde huir a continuación».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Conducir a la criatura por el pasillo izquierdo:** Lee la **Entrada 783**.
- » **Conducir a la criatura por el pasillo derecho:** Lee la **Entrada 889**.

ENTRADA 838

«La batalla no fue fácil, pero los avances tecnológicos de la *ISS Vanguard* y nuestros numerosos aliados decantaron la batalla a nuestro favor. Algunas naves atacantes fueron destruidas y la mayoría se retiraron a una distancia segura.

La caché de datos de los Constructores permanecía a salvo en manos humanas».

Lee la **Entrada 847**.

ENTRADA 839

- Marca esta casilla si aún no está marcada. A continuación, sigue leyendo:

«La piedra angular estaba rodeada por un estrecho hueco circular en el suelo, de apenas medio centímetro de ancho, pero que descendía demasiado como para medirlo. Lo interesante es que el interior casi no tenía cenizas

ni escombros, mientras que lo que lo rodeaba estaba cubierto de restos antiguos, carbonizados hasta quedar irreconocibles. Parecía evidente que algo sucedía periódicamente en el interior del círculo que rodeaba la piedra angular, eliminando cualquier resto acumulado. Con esto en mente, no estábamos seguros de si queríamos acercarnos a la piedra, o no...».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Tocar la piedra angular:** Lee la **Entrada 95**.
- » **Ignorar la piedra angular y seguir adelante:** Sigue con la partida.

ENTRADA 840

ALTO SECRETO

Proyecto «Legado», entrada final

¡Tonta de mí! Por un momento, me abandoné a la reconfortante ilusión de que sabía todo lo que era posible sobre estos misteriosos obeliscos. Al fin y al cabo, soy la principal experta humana en el tema y, gracias a los esfuerzos de los equipos de exploración de la Vanguard, he reunido probablemente la mayor base de datos de investigación relacionada con los monolitos de esta parte de la galaxia.

Resulta que solo necesitaba un cambio de perspectiva. Los recientes avances realizados por la Vanguard en las tecnologías de investigación subespacial nos han permitido construir herramientas de escaneo para observar el espectro subespacial de un monolito por primera vez. Cuando vi por primera vez los resultados de su trabajo, me quedé boquiabierto. Fue como ver colores por primera vez. Sentí lo que debió sentir Antoni van Leeuwenhoek cuando observó por primera vez las innumerables bacterias y protozoos que poblaban una gota de agua.

¿Cómo puedo expresarlo con palabras? Cada monolito está rodeado de capas de diversos campos subespaciales. Están en constante movimiento, como los pétalos de una extraña flor viva, y su influencia invisible recorre todo el planeta en el que se anclan. Aquello en lo que tanto nos habíamos centrado, el artefacto físico, no era más que un pequeño guijarro en medio de un mar de información. ¡Pero incluso eso no lo era todo! Largos filamentos se extienden en todas las direcciones hacia otros monolitos en diferentes sistemas. Si un monolito es una flor, juntas forman una planta gigante que abarca toda la galaxia.

Lamento este lenguaje tan poco profesional. Creo que voy a necesitar dormir un poco. Mañana empezaremos a estudiar estos campos subespaciales. Podrían ser la clave para entender por qué los Constructores nos enviaron en esta búsqueda inútil por toda la galaxia... Corey fuera.

Obtén 1

- Añade la carta de Situación **S20** (*Camino a casa*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.
- Mueve los proyectos de investigación **R23** (*El secreto de los monolitos*) y **R22** (*Investigación futura*) de «Proyectos de investigación» al sobre «A la espera...».
- Mueve el Proyecto de producción **C25** (*Herramientas futuristas*) de «Proyectos de producción» al sobre «A la espera...».
- Mueve la carta de Objetivo **O10** (*El mensaje final*) de «Cartas de Puente» al sobre «A la espera...».

ENTRADA 841

Audiobitácora 14/87A

[Voz profunda]: Oh, ahora funciona-opera, qué interfaz tan básica-primitiva. Bienvenidos, intrusos. Os encontráis-estáis en el mismísimo centro-corazón del Imperio Expugnador. Debido a desafortunados eventos-circunstancias, soy yo-mí, el Emisario de los Muertos, quien le da la bienvenida a los intrusos-vosotros.

[Equipo de exploración, agente 1]: Pero qué narices...

[Emisario de los Muertos]: Tus intentos de comunicación no funcionan. Debido al estado actual de esta instalación, no puedo recibir información auditiva. Detecto varias anomalías gravitatorias que interfieren con mi glorioso aparato sensorial de entrada.

Si la Condición global **G34** (*Motor gravitacional encendido*) está en el tablero, lee la **Entrada 787**. De lo contrario, no ocurre nada.

ENTRADA 842

Diario del oficial de Reconocimiento

Nuestra especialista en seguridad estaba eufórica cuando entramos en esta zona. Había esparcidas muchas armas primitivas y piezas de armadura de madera infestadas de hongos por los puestos destrozados.

Nuestra xenóloga se puso de inmediato a estudiar las viejas manchas del suelo y la forma de los largos bancos en el perímetro de algo que no podía ser otra cosa que un coliseo.

He escaneado todo el lugar: no hay aparatos ni maquinaria; todo era mecánico.

¿De verdad construyeron un coliseo de gladiadores dentro de su búnker? Sé que comparar la cultura alienígena con la nuestra es absurdo, pero esto... ¡no lo puedo entender!

Sustituye la carta de este Sector por la carta **P367**.

Marca esta casilla. Si ya estaba marcada, sigue con la partida. De lo contrario, obtén 1  y lee la **Entrada 796**.

ENTRADA 843

Cuenta el número de marcadores en la reserva de victoria. Comprueba el resultado final:

0-9: Lee la **Entrada 834**.

10+: Lee la **Entrada 548**.

ENTRADA 845

Comprueba la casilla de la **Entrada 839**. Si está marcada, lee la **Entrada 95**. Si no está marcada, lee la **Entrada 98**.

ENTRADA 846

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: Techo alto, entradas estrechas, ¿sillas?... Se trataba de una especie humanoide, mucho más alta que nosotros. Incluso el número de miembros parece coincidir tras un breve análisis de su mobiliario...

[Agente 3]: Oye, mira eso. ¿Armas?

[Agente 1]: Eso parece.

[Agente 3]: Esta máquina sigue mostrando una especie de planos.

[Agente 2]: ¡Un mapa! Se asemeja al terreno del planeta Paraíso.

[Agente 3]: Señala una ubicación. Hay cadenas de símbolos extraños por todas partes. Los estoy copiando, sea cual sea su significado.


[Agente 1]: ¡Ya lo tengo!

[Agente 2]: ¿Eh?

[Agente 1]: Las armas. Funcionan como nuestros táasers. ¿Antidisturbios? ¡Pero hay un montón! ¿O tal vez esta especie tenía un sistema nervioso delicado y esto bastaba para matar a sus individuos?

[Agente 2]: Despierta, chica. Sé que este es tu tema favorito, pero hace nada nos decías que estuviéramos atentos.

[Agente 1]: De acuerdo. Continuemos.

Si esta casilla ya está marcada, sigue con la partida. De lo contrario, marca esta casilla, obtén 1  y pon un marcador en el Sector **3**. A continuación, ve a la **Entrada 666** y marca la casilla junto a la letra **A** sin resolver el resto de la Entrada.

ENTRADA 847

Coge tu Registro de la nave y comprueba si todos los bolsillos de Descubrimiento único de las páginas **29** y **30** están llenos. Si lo están, lee la **Entrada 849**.

De lo contrario, sigue leyendo:

«Este fue el final de nuestro viaje.

Comenzó cuando entramos por primera vez en la cubierta exterior del Ojo y descubrimos todo un sistema estelar oculto en su interior. Terminó cuando dejamos atrás este sistema, ahora extrañamente silencioso sin el mensaje de los Constructores sonando constantemente en todos los canales.

Por fin volvíamos a casa; una tripulación muy cambiada en una nave que ya no era la misma. Mientras que la mayoría decidimos hacer el viaje de vuelta durmiendo en las cámaras criogénicas, los mejores investigadores y constructores de la *ISS Vanguard* aprovecharon el largo viaje espacial para encontrar una forma de salvar a la Tierra del arma cristalina que crecía en su núcleo.

Encontramos una solución, pero ni siquiera el conocimiento de los Constructores podía hacer retroceder el tiempo. Para cuando los habitantes de la Tierra se percataron de la presencia de una nueva estrella en los cielos, su nave al fin de vuelta tras una odisea de décadas, gran parte de la Tierra estaba demasiado deteriorada. La *Vanguard* destruyó el corazón del cristal y detuvo su crecimiento. Sin embargo, el planeta seguía siendo inestable, incapaz de sustentar una población tan grande. Tras las celebraciones y los reencuentros, la verdad no tardó en hacerse evidente. Aunque un viaje había terminado, otros estaban a punto de comenzar. La Tierra estaba construyendo nuevas naves, mucho más avanzadas que la *Vanguard* original. Alguien tenía que llevarlos a las estrellas, donde la humanidad encontraría un nuevo hogar. Alguien tenía que cumplir el papel que los Constructores habían legado a los humanos junto con su tecnología. Quedaban innumerables mundos en el mapa de los Constructores por explorar, y quién sabe qué maravillas desconocidas esconderían.

Los dueños del arma que había dañado la Tierra siguen en algún lugar y deben ser llevados ante la justicia.

Una nueva era de exploración y descubrimientos estaba a la vuelta de la esquina, convirtiendo a la mayor parte de la humanidad en nómada, no muy diferentes de la tripulación de la *Vanguard*...».

¡Enhorabuena! Has completado la Campaña de *ISS Vanguard*.

Te animamos a que vuelvas a intentarlo para encontrar diferentes finales, visitar otros planetas y buscar otras opciones de investigación y producción.

Marca la casilla **A** de la **Entrada 960**; ¡influirá en futuras Campañas de *ISS Vanguard*!

Lee la **Entrada 880**.

ENTRADA 848

[Cautiva]: ¿Se me permite intervenir? Nosotros, es decir, los Visitantes, tienen algún conocimiento sobre la Espina de Cristal. Nuestro Mundo natal casi fue consumido por ella. Detuvimos el crecimiento de la Espina trasladando el Mundo natal a otra dimensión, a espacios no euclidianos más allá de la comprensión de la humanidad. El tiempo en el centro de esta nueva dimensión dejó de fluir, manteniendo la Espina congelada en el tiempo.

[Capitán Wayman]: No creo que sea posible detener el tiempo en el centro de la Tierra. Y, aunque lo hiciéramos, significaría la muerte de nuestro planeta.

[Cautiva]: Sí, en su estado actual, sí. Siento... ¡lágrimas! Tristeza. Me entristece mucho pensar en la muerte de cada uno de mis congéneres en mi planeta natal, la Tierra.

[Capitán Wayman]: ...

[Cautiva]: Podríamos ayudarlos a transportar todo vuestro planeta y vuestra raza a un lugar mucho mejor que vuestro mundo. Solo tendríais que adaptaros. Hacer crecer algunos órganos adicionales y cosas así.

[Capitán Wayman]: Tendré tus palabras... en cuenta. Gracias, Cautiva.

Si la casilla **C** está marcada en la **Entrada 910**, lee la **Entrada 863**.

ENTRADA 849

Bitácora del capitán, última entrada

«Este fue el final de nuestro viaje. Comenzó cuando entramos por primera vez en la cubierta exterior del Ojo y descubrimos todo un sistema estelar oculto en su interior. Terminó cuando dejamos atrás este sistema, ahora extrañamente silencioso sin el mensaje de los Constructores sonando constantemente en todos los canales.

Por fin volvíamos a casa; una tripulación muy cambiada en una nave que ya no era la misma, transportando innumerables tecnologías nuevas y conocimientos maravillosos. Mientras que la mayoría decidimos hacer el viaje de vuelta durmiendo en las cámaras criogénicas, los mejores investigadores y constructores de la *ISS Vanguard* aprovecharon el largo viaje espacial para encontrar una forma de salvar a la Tierra del arma cristalina que crecía en su núcleo.

Con los innumerables descubrimientos realizados durante los viajes de la *Vanguard*, y con los conocimientos de los Constructores, creadores de innumerables mundos, la solución estuvo lista antes de que la nave recorriera la mitad del camino hacia la Tierra.

Finalmente, un día, los habitantes de la Tierra observaron una nueva estrella en el cielo: su nave volvía tras una odisea de décadas. Los investigadores e ingenieros de

La *Vanguard* estaban ahora generaciones por delante de cualquier especialista de la Tierra. Destruyeron el cristal y las tecnologías de terraformación de los Constructores permitieron a los humanos revertir la mayor parte del daño. Sin embargo, en medio de las celebraciones y reuniones que vinieron después, los tripulantes veteranos de la nave comenzaron a mirar de nuevo hacia las estrellas. Aunque un viaje había terminado, otros estaban a punto de comenzar. La Tierra estaba construyendo nuevas naves, mucho más avanzadas que la *Vanguard* original. Junto con las tecnologías de los Constructores, a la humanidad se le había impuesto un exigente papel que cumplir en la galaxia. Otros planetas y razas en los rincones más lejanos habían caído presa del arma cristalina y podrían necesitar la salvación tanto como la Tierra. Los dueños del arma aún no habían sido llevados ante la justicia. Quedaban innumerables mundos en el mapa de los Constructores por explorar, y quién sabe qué maravillas desconocidas esconderían.

Una nueva era de exploración y descubrimientos estaba a la vuelta de la esquina. Una nueva y prometedor civilización galáctica estaba empezando a florecer, con la Tierra restaurada como centro.

Solo un par de oficiales de la *Vanguard* sabían la verdad: que más allá de la galaxia y de las vastas y oscuras extensiones que les rodeaban, se acercaba la amenaza final, el mismo peligro del cual ni siquiera los Constructores pudieron defenderse...».

¡Enhorabuena! Has completado la campaña de *ISS Vanguard* reuniendo el 100% de los Descubrimientos únicos y visitando todos los planetas explorables de la Campaña. Gracias por tu dedicación: este sector del espacio no tiene más secretos por descubrir, pero habrá otros viajes en el futuro.

Marca las casillas **A** y **B** de la **Entrada 960**; ¡influirá en futuras campañas de *ISS Vanguard*!

Ahora, lee la **Entrada 880**.

ENTRADA 850

Saca a tu Tripulante de su funda de Escalafón y vuelve a ponerlo en su tablero de Tripulación. Este Tripulante está muerto. Retira su miniatura del tablero de Planeta; ya no participa en la Exploración planetaria.

Si queda algún Tripulante en el tablero de Planeta, sigue con la partida.

Si no quedan más, esta misión termina en fracaso:

- Añade todos los Descubrimientos que no sean únicos a sus mazos y barájalos. Vuelve a poner el Descubrimiento único **33** (si lo tienes) en «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas B).
- Retira del juego la carta de Aterrizaje **L4**. ¡No será posible volver a aterrizar en este planeta!
- Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso (si no hay tablero de Nave de descenso en la mesa, pon cualquier tablero de Nave de descenso en ella).
- Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 851

Diario de xenología

Tuve la suerte de caminar entre estas casas-máquina: todo estaba automatizado, con puentes móviles que conectaban las estructuras y paredes que se desplazaban para crear y dividir espacios a voluntad.

Esto nos lleva a una pregunta: ¿cómo consiguieron los recursos suficientes para construir una ciudad tan magnífica? Chips de ordenador, fuentes de energía, innumerables sensores y motores... cada uno de estos edificios adaptables era más complejo en su manufactura que la mitad de una ciudad humana. Desgraciadamente, creo que veo la respuesta ante mí: explotaron de forma implacable el ecosistema de este planeta. Si supiéramos que hay tantos otros planetas habitables y con abundantes recursos a nuestro alrededor, probablemente seríamos como ellos. Es difícil resistirse a esa tentación.

Había dos regiones más que quería explorar: un lugar que no podía ser otra cosa que un espaciopuerto y una zona devastada de la que provenía una señal, muy probablemente emitida por un monolito de los Constructores. Sin embargo, ese segundo lugar parecía peligroso de explorar. ¿Qué podría haber causado tantos estragos?

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » **Aproximarse al espaciopuerto:** Lee la **Entrada 869**.
- » **Ir a la señal del monolito:** Lee la **Entrada 861**.

ENTRADA 852

[Operador del observatorio]: La actividad geotérmica es más débil que antes. Mis lecturas indican que las temperaturas medias aquí bajan 0,1 kelvin cada año.

[Capitán Wayman]: Esto no puede ocurrirle a nuestra Tierra. ¡Debemos encontrar la manera de salvarla!

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:



ENTRADA 860

«Lo intentamos todo para abrir la puerta, pero fracasamos. No tenía mecanismos ni controles visibles. Era demasiado pesada para moverla incluso usando toda la potencia de nuestros trajes mecanizados. Lo único interesante que descubrimos fue un gran panel circular, hecho de algún otro material absorbente de energía, que ocupaba la parte central de las puertas cerradas».

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:



ENTRADA 861

Diario de xenología

Mi descubrimiento fue emocionante, pero también aterrador. Nos encontramos con un obstáculo elevado compuesto de materia orgánica. Al instante descubrimos que se trataba de un organismo del tamaño de un edificio, despertado por nuestra intrusión. Necesito muestras de sus tejidos, pero para poder analizarlas, primero tendré que sobrevivir...

- Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P362**.
- Pon la carta de Amenaza de las *Fauces* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Las *Fauces* se activan: lee su carta de Amenaza y aplica sus reglas cuando sea necesario. Pon la figura de las *Fauces* en este Sector.

ENTRADA 863

[Emisario de los Muertos]: ¿Teméis la muerte-extinción de vuestra raza? Hay muchas más formas de morir que un tumor-cristal creciendo dentro de vuestro mundo.

[Capitán Wayman]: ¿Qué quieres decir?

[Emisario de los Muertos]: Todos mis creadores perecieron. Y nunca se habían encontrado con el cristal. Hay muchos otros peligros en la galaxia que pueden acabar contigo.

[Capitán Wayman]: ¿Estás diciendo que debemos prepararnos para algo en particular?

[Emisario de los Muertos]: No. Quería consolaros-reconfortaros. Pero probablemente no ha funcionado.

[Capitán Wayman]: No sé si debería preocuparme más por tu repentino intento de comprender nuestros sentimientos o por esos «peligros» de los que hablas.

Sigue con la partida.

ENTRADA 865

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-8629

Es increíble todo lo que podemos conseguir si nos centramos en un único objetivo. Ya he visto este milagro dos veces en mi vida. La primera vez fue hace años, cuando la mayoría de los países y organizaciones de la vieja Tierra se unieron para construir la *ISS Vanguard*. Ahora, cuando fui testigo de toda la *Vanguard*, desde nuestros principales investigadores e ingenieros hasta los simples marines, aunando fuerzas para desarrollar, probar y construir la tecnología revolucionaria que nos permitiría terminar nuestra misión, mientras volábamos a toda velocidad de vuelta hacia el Ojo del vacío. Había mucho en juego: los eventos sísmicos a gran escala en la Tierra ya se habían cobrado su precio, dejando muchas ciudades en ruinas. Teníamos poco tiempo para entrar en el Repositorio de los Constructores y encontrar la manera de salvar nuestro mundo natal...

Devuelve ó Descubrimientos reunidos al mazo de Descubrimientos, incluidos al menos 2 Descubrimientos inusuales. Si no tienes suficientes Descubrimientos, lee la **Entrada 877**. De lo contrario, sigue leyendo:

- Mueve las siguientes cartas de «Equipo no disponible» a la «Armería»: **E76** (*Traje mecanizado OTZ: Observador*), **E77** (*Traje mecanizado OTZ: Guardián*), **E78** (*Traje mecanizado OTZ: Batidor*), **E79** (*Traje mecanizado OTZ: Custodio*).
- Ahora, lee la **Entrada 580**.

ENTRADA 869

Diario de xenología

El terreno frente a mí, rodeado por alambre de espino, era sin duda un espaciopuerto: un campo grande y plano con varias plataformas de hormigón, hangares y muchos vehículos pequeños abandonados (probablemente camiones o transportes).

Los andenes estaban cubiertos de hollín; varias capas, de hecho. Nadie limpió este lugar, como si las embarcaciones hubieran partido apresuradamente. El lugar fue saqueado después: la valla rota, los transportes volcados, los contenedores abiertos.

Una de las naves, con los ojos de buey destrozados y las escotillas rotas, seguía en la esquina más alejada del espaciopuerto.

Sustituye la carta de este Sector por la carta **P363**.

ENTRADA 872

[Equipo de exploración, agente 1]: ¿Has encontrado algo?

[Equipo de exploración, agente 2]: No mucho. Está todo destrozado, como si una apisonadora hubiera pasado por encima. La mayoría son metales y cerámicas; compuestos desconocidos y súper resistentes. No veo ningún elemento intacto más grande que una uña.

[Equipo de exploración, agente 1]: Teniendo en cuenta la gravedad de este lugar, es un milagro que algo haya sobrevivido.

[Equipo de exploración, agente 3]: Dudo que los Constructores dejasen toda esta basura aquí a propósito...

[Equipo de exploración, agente 1]: Sí... Parece que alguien intentó explorar este lugar antes que nosotros. No llegaron muy lejos, por lo que parece.

[Equipo de exploración, agente 2]: Oye, tengo algo. Parece un... dedo de un guante blindado. Largo. Delgado. Cuatro articulaciones. En el interior hay algunos residuos orgánicos.

[Equipo de exploración, agente 1]: Asegura la muestra. Podría ayudarnos a averiguar quién llegó aquí antes que nosotros.

[Equipo de exploración, agente 2]: ¡Embolsado y etiquetado! Hay una cosa más. La armadura está derretida por un costado. Mis análisis revelan signos de un tremendo estrés térmico.

[Equipo de exploración, agente 1]: Lo que dejó estas marcas tuvo que ser mucho más caliente que cualquier cosa en esta área. Debemos tener cuidado. El campo nulo ya está funcionando al máximo de su capacidad. Cualquier cosa peor que lo que ya estamos experimentando podría superarlo fácilmente.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén 3 Indicios de *Tecnología alienígena*.

ENTRADA 873

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 2]: ¡Retiraos de inmediato! ¡No podemos neutralizarlo!

[Agente 3]: Debemos hacerlo. La señal del monolito proviene de este lugar.

[Agente 2]: Lo recuperaremos de alguna manera. Pero para conseguirlo, debemos seguir vivos.

[Agente 3]: De acuerdo, pero cuando encontremos un arma que pueda dañar a esa cosa, la usaré, aunque sea una bomba nuclear interplanetaria.

[Agente 2]: Claro, si con eso consigo que muevas el culo, sí, tienes permiso.

[Agente 1]: ...

Descarta la carta de Amenaza de las *Fauces* y su figura.

Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P361**.

ENTRADA 875

Si tu Objetivo actual es el **O06-O11**, lee la **Entrada 165**. De lo contrario, sigue leyendo:




Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

Lee la **Entrada 755**.

Lee la **Entrada 739**.

ENTRADA 876

¡Esta misión no tiene vuelta atrás!

El Tripulante que ha obtenido una cuarta Lesión hace una prueba de supervivencia: tira tres dados de Lesión. Si el resultado es 1  y 1  O BIEN 2  falla la prueba de supervivencia. Pon a este Tripulante en el espacio de Bajas. Su turno termina de inmediato y no roba cartas de Evento. El jugador que controla a este Tripulante puede elegir otro Tripulante disponible o Tripulante descansando de la misma Sección y ponerlo en el tablero de Tripulación. Si lo hace, también:

- Repone todos los dados en el tablero de Tripulación.
- Descarta todas las cartas de Lesión y los dados de Lesión del tablero de Tripulación.
- Añade todas las cartas de Sección descartadas al mazo, lo baraja y roba una nueva mano inicial de cartas de Sección.

Si no quedan Tripulantes en los tableros de Tripulación, lee la **Entrada 810**.

Si el Tripulante supera la prueba de supervivencia, ignora el cuarto dado de Lesión y la carta correspondiente y sigue con la partida.

ENTRADA 877

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada D-8629

Es increíble todo lo que podemos conseguir si nos centramos en un único objetivo. Ya he sido testigo de este milagro dos veces en mi vida. La primera vez fue hace años, cuando la mayoría de los países y organizaciones de la Tierra se unieron para construir la *ISS Vanguard*. Ahora, cuando fui testigo de toda la *Vanguard*, desde nuestros principales investigadores e ingenieros hasta los simples marines, aunando fuerzas para desarrollar, probar y construir la tecnología revolucionaria que nos permitiría terminar nuestra misión. Había mucho en juego: los eventos sísmicos a gran escala en la Tierra ya se habían cobrado su precio, dejando muchas ciudades en ruinas. Teníamos poco tiempo para reclamar la tecnología de los Constructores y detener esta calamidad.

Añade la carta de Situación **S24** (*Interacción no deseada*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.

Mueve la carta **O11** (*Entrar y reclamar*) de «Cartas de Puento» al sobre «A la espera...».

Mueve la carta **C26** (*Generadores de campo nulo*) de «Proyectos de producción» al sobre «A la espera...».

Importante: Para completar la campaña, ahora tendrás que fabricar este proyecto y volar de vuelta al sistema del *Ojo del vacío*.

ENTRADA 878

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:


Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

Lee la **Entrada 763**.

ENTRADA 879

Diario de exploración 117F

Hemos localizado el nodo que suministraba corriente al laberinto del campo de energía. Sin embargo, nuestros esfuerzos por redirigir la energía a otras partes del maltrecho sistema resultaron estar más allá de nuestras capacidades. Y lo que es peor, durante el procedimiento debimos activar algún tipo de sistema de alerta y pronto se desató el infierno.

Si el *Enjambre de guerra Expugnador* ya está en un tablero de Planeta,  en su carta de Amenaza. De lo contrario:

- Pon la carta de Amenaza del *Enjambre de guerra Expugnador* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Enjambre de guerra Expugnador* y los 3 Drones en el Sector **6**.

[Dra. Corey]: ... apuntan al centro del sol dentro de la esfera. Y aquí es donde las cosas se ponen interesantes. Como recordaréis, al explorar los restos del sistema, detectamos una extraña señal alrededor de la gigante roja del sistema. En aquel momento, nuestra tecnología y nuestra ciencia eran demasiado primitivas para encontrarle sentido, así que catalogamos todas las lecturas y seguimos adelante. Ahora, mi equipo ha revisado estos datos. Lo que hemos encontrado no puede calificarse de otra cosa que asombroso.

Clic

[Dra. Corey]: Al igual que la propia esfera estaba camuflada, el sol también estaba ocultando su verdadera naturaleza. Empleaba un campo subespacial muy complejo para imitar la masa, la firma espectrográfica y otras propiedades de una gigante roja normal. ¡Pero todo este tiempo era en realidad otra cosa! Entre todos nuestros datos de este sistema, solo encontramos un pequeño atisbo de lo que hay dentro.

Clic

[Anu]: ¡Una estrella central! Dos soles combinados: uno caliente y grande, otro pequeño y denso.

[Dra. Corey]: El término que se le dio en la ciencia humana es «Objeto Thorne-Zytkov». Hasta ahora, solo era una posibilidad hipotética: se producen cuando una gigante roja colisiona con una estrella de neutrones superdensa y es capturada por su gravedad. La estrella de neutrones se convierte en el núcleo sólido de la gigante roja.

[Anu]: Pero ¿por qué se iban a molestar los Constructores en camuflar fenómenos naturales?

[Dra. Corey]: Ahí está la otra cosa. Este no es precisamente natural.

Clic

[Dra. Corey]: Aquí tenéis un vistazo rápido de lo que hemos podido reconstruir de nuestros escaneos de largo alcance. Como podéis ver, hay algo tallado en la propia superficie de la estrella de neutrones. Una instalación. Un repositorio. Estoy segura de que es lo que los Constructores tenían en mente cuando hablaban de «reclamar» su tesoro.

[Capitán Wayman]: ¡Es una locura! ¿Te das cuenta de lo imposible que sería explorar un lugar así? Imagina caminar en el centro del sol, sobre una superficie hecha de materia superdensa, de la cual una sola cucharadita puede pesar mil millones de toneladas.

[Dra. Corey]: Correcto. Una vez superado el campo que neutraliza y oculta la verdadera gravedad de la estrella, la nave de descenso y su tripulación estarán sometidos a una aceleración estimada de 100 000 millones g. La velocidad de escape de un Objeto Thorne-Zytkov se estima en la mitad de la velocidad de la luz. En otras palabras, si el campo de contención alrededor de la estrella fallara, todo el Ojo del vacío sería absorbido instantáneamente.

[Segunda oficial, comandante Dahl]: Entonces, ¿para qué gastamos saliva tontamente? Si es ahí donde los Constructores quieren que vayamos, nuestra misión ha terminado.

[Anu]: No necesariamente. Las fuerzas en acción son formidables, pero solo en esta dimensión. Un niño atolondrado intentaría luchar contra la corriente. Una sabia madre sabría cómo evitarla.

[Capitán Wayman]: ¿Es eso cierto, doctora? ¿Sería posible llegar a este lugar y explorarlo?

[Dra. Corey]: Creo que sí, capitán. Con nuestras últimas tecnologías transdimensionales y el conocimiento de los campos de alteración de la realidad que los Constructores empleaban en sus monolitos, creo que podríamos intentar construir algo similar. Al fin y al cabo, si lograron crear una burbuja que impide cualquier interacción del Objeto Thorne-Zytkov con el mundo exterior, creo que nosotros podríamos crear otras similares que blinden nuestra nave de descenso y al equipo de exploración. Eso sí, será costoso.

[Capitán Wayman]: ¿Y si el campo falla?

[Dra. Corey]: Procuraremos que no ocurra.

Silencio

[Capitán Wayman]: Bien, hagámoslo. Por favor, comienza tu trabajo, doctora. ¡Tenemos que llegar hasta el final!

[Dra. Corey]: Gracias, capitán. Creo que si dedicamos todo el personal y los recursos a bordo de la Vanguard a este único objetivo, podríamos tenerlo listo pronto...

Importante: Si aceleras la producción, pasarás directamente a la misión final de la Campaña. Si quedan planetas que aún quieras visitar, elige «Seguir con la Campaña». Ahora, todos los jugadores deben ponerse de acuerdo

y votar por una acción (en caso de empate, el jugador de la Sección de Ingeniería tiene la última palabra):

- » **Centrar todos los esfuerzos en la producción del campo nulo** (requiere 6 Descubrimientos reunidos, incluidos 2 Descubrimientos inusuales): Lee la **Entrada 865**; esto iniciará de inmediato una nueva Exploración planetaria.
- » **Seguir con la campaña:** Lee la **Entrada 877**.

ENTRADA 889

«La criatura se detiene de nuevo en una amplia cueva, junto a unos restos oxidados y cubiertos de capas de algo que parece una antigua máquina de guerra. Hay dos pasillos delante».

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra):

- » **Estudiar la máquina:** Lee la **Entrada 886**.
- » **Conducir a la criatura por el pasillo izquierdo:** Lee la **Entrada 775**.
- » **Conducir a la criatura por el pasillo derecho:** Lee la **Entrada 892**.

ENTRADA 891

Diario de la especialista en seguridad

Algunos de los contenedores seguían llenos de una sustancia extraña e inestable, probablemente combustible. Los niveles de radiación eran elevados, así que decidí usar drones para investigar este lugar. Las imágenes nos mostraron todo lo que necesitábamos: innumerables cajas llenas de la misma sustancia y contenedores vacíos con sus residuos. También había restos de materiales de construcción y elementos prefabricados de naves espaciales (parecían baratos, fabricados en serie; probablemente para el transporte de materiales, no de personas).

El estado de este lugar era un reflejo de el de todo el planeta: explotado y abandonado a su suerte. Sospecho que solo era una estación intermedia entre el contaminado mundo natal de esta especie y uno de los planetas sanos que eligieron como siguiente objetivo para su expansión.

Si la siguiente casilla no está marcada, márcala y resuelve su texto:

Obtén el Descubrimiento único **24**.

ENTRADA 892

«Frente a la criatura, el pasillo se abre a un enorme espacio inundado: una antigua grieta marina enterrada. Los fantasmagóricos peces abisales que pululan por aquí en enormes bancos rodean de inmediato a la criatura y la despedazan. Luego, comienzan a devorarla, ignorando nuestra presencia».

Sustituye las cartas del Sector **4** por la carta **P286**. Mueve a tu Tripulante y a cualquier Tripulante que te haya apoyado a este Sector.

ENTRADA 893

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto.

Lee la **Entrada 882**.

Lee la **Entrada 578**.

ENTRADA 894

Canal privado del equipo de exploración

[Agente 1]: ¿Funciona?

[Agente 2]: ...

[Agente 1]: ¿Recuerdas lo que hicimos para abrir el búnker? Intenta cortar esta parte del código e introducir esto después... No entiendo nada, pero deduzco que quizá no es una parte de la clave, sino algo que... ¿explica cómo usarla?

[Agente 2]: No funciona.

[Agente 1]: ¿Prueba a escribirla invertida?

[Agente 3]: ¡Hala! ¡Se ha abierto y no nos ha matado!

[Agente 2]: ¡Cállate y ponte a cubierto!

[Agente 1]: ¡Expugnadores, aquí!

...

[Agente 3]: Muertos.

[Agente 1]: ¡Para! ¡Vuelve!

[Agente 3]: Está muerto. Modificado. Lo convirtieron en un cañón. Uno descomunal. Creo que podríamos encenderlo.

Sustituye la carta de este Sector por la carta **P359**.

ENTRADA 895

«Nos abalanzamos sobre la criatura y, de repente, la oscuridad estalló a nuestro alrededor. Una sustancia aceitosa llenó el agua, tan espesa que apenas podíamos ver nuestras propias manos. Cuando la criatura pasó a toda velocidad por delante de nosotros, nos quedamos ciegos e indefensos, agitándonos sin rumbo en el laberinto de piedra. Nos costó mucho tiempo y esfuerzo volver a la superficie».

Tu Tripulante y cualquier Tripulante que te haya apoyado tiran . Descarta la carta de PDI del Sector 3.

Pista: Puedes volver a intentarlo.

ENTRADA 896

«Ahora estábamos en una gruta con un gran cristal que salía del techo. Había una criatura luminiscente atrapada en el callejón sin salida del túnel de la izquierda, así que solo podíamos seguir por la derecha».

Lee la **Entrada 763**.

ENTRADA 897

- Pon la carta de Amenaza del *Rayo de reoriginación* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon un marcador en el espacio indicado junto a la regla «Viaje (rápido)» de la carta de Amenaza del *Rayo de reoriginación*.
- Pon la figura del *Rayo de reoriginación* en el Sector 7.
- Sustituye el PDI del Sector 1 por la carta **P446**.

ENTRADA 898

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y votar por una acción (si no os ponéis de acuerdo, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra):

- » Revisar la zona oeste del complejo: Lee la **Entrada 831**.
- » Revisar la zona norte del complejo: Lee la **Entrada 842**.

ENTRADA 899

¡Gracias por jugar!

Campaña principal de ISS Vanguard

Guionista principal: Krzysztof Piskorski

Guionistas: Andrzej Betkiewicz, Matt Click y Paweł Samborski

Diseño de la Exploración planetaria: Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Paweł Samborski, Adrian Krawczyk, Łukasz Orwat y Matt Click

Edición y corrección de textos: Matt Click, Dan Morley, Tyler Brown, Wiktoria Ślusarczyk y Konrad Sulżycki

Traducción: Ángel Martínez Murillo

Corrección de la versión española: David Monzó

Pruebas y desarrollo: Andrzej Betkiewicz, Krzysztof Belczyk, Ernest Kiedrowicz, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Jan Truchanowicz y Wiktoria Ślusarczyk

Traducción al español: Ángel Martínez Murillo

Edición de la versión española: Ángel Martínez Murillo

Corrección de la versión española: David Monzó

Maquetación de la versión española: Angelika Kajmowicz, Patrycja Marzec, Aneta Koperkiewicz, Rafał Janiszewski

Pruebas de la versión española: Javier González, Carmen Fabregat

Coordinación de la traducción: Jakub Molendowicz, Łukasz Potoczny, Adrianna Kocięcka

ENTRADA 905

- A:** Hemos aprendido el significado de las máscaras rituales espejadas. Resulta que les recuerdan a los Idemianos que cada persona es el único habitante vivo del mundo que percibe con sus sentidos. Que todos y todo lo que vemos está deformado por nuestros propios sesgos. Que nos proyectamos en los demás y en todo lo que sucede a nuestro alrededor. Para los Idemianos, el mundo objetivo y la verdad objetiva son ideales por los que luchar, aunque son conscientes de que alcanzarlos es casi imposible.

- B:** Hemos aprendido que el glifo central del monolito Idemiano estaba relacionado con el concepto de verdad. Al principio, los Idemianos lo interpretaron como la búsqueda de una verdad superior, lo que dio lugar a siglos de brutales guerras religiosas y políticas. Finalmente, reinterpretaron el glifo y ahora creen que la «Verdad» que menciona es el apego a la realidad; un rechazo a cualquier construcción mental que empañe la realidad o su percepción.

- C:** Hemos aprendido que los Idemianos evolucionaron originalmente en este mundo. Debido a sus condiciones y a la extrema escasez de alimentos nutritivos, eran recolectores cautelosos que debían planificar su día a día con varias temporadas de antelación y mantenerse siempre en movimiento, un poco como los grandes depredadores felinos de la Tierra. El planeta no podía sustentar grandes grupos, de ahí su carácter radicalmente individualista.

- D:** Hemos aprendido que los Idemianos no tienen un gobierno central, sino que confían en la democracia directa. Su rechazo a cualquier «construcción mental» y concepto inmaterial les impide entender palabras como «ideología», «representantes», «partido» o «mandato». Además, nunca han desarrollado ninguna forma de medio de comunicación de masas.

- E:** Hemos aprendido que los Idemianos son radicalmente individualistas y nunca forman grupos grandes u organizaciones especializadas. Toda su tecnología la elaboran minuciosamente artesanos solitarios, cada uno de los cuales alcanza la perfección en la creación de una sola pieza, un solo componente o una sola compilación de piezas recogidas de otros artesanos.

- F:** Hemos aprendido que la cultura Idemiana es extremadamente antigua para los estándares humanos... y en todo ese tiempo apenas ha cambiado. Los Idemianos también parecen valorar mucho la soledad.

ENTRADA 910

- A:** Una embajadora Idemiana se ha unido a la tripulación de la *Vanguard*.

- B:** Un representante de una raza de otra dimensión se ha unido a la tripulación de la *Vanguard*.

- C:** El último recuerdo de un imperio otrora poderoso se ha unido a la tripulación de la *Vanguard*.

ENTRADA 915

- A:** Hemos estudiado los Lithops.

- B:** Hemos visto al Magnacerebro.

- C:** Hemos derrotado al Magnacerebro.

ENTRADA 920

- A:** La *ISS Vanguard* se ha embarcado en una senda de expansión pacífica, comercio y cooperación.

- B:** La *ISS Vanguard* persigue el poder a través del dominio militar.

ENTRADA 922

- A:** Si esta casilla está marcada, no ocurre nada. En caso contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada 795

Hoy, mientras recorría el ala de la embajada de la *Vanguard*, me llamó la atención lo grande y animada que se ha vuelto. Parece que fue ayer cuando conocimos una forma de vida extraterrestre compleja por primera vez. ¿Y ahora? Tenemos varias colonias planetarias prósperas y nuestras embajadas están presentes en casi todos los planetas habitados conocidos.

Discutimos la naturaleza de la realidad con los Idemianos en la paz de sus mundos templo. Intercambiamos tecnología por mercancías exóticas en las ciudades Aerugonas, construidas a lomos de bestias gigantes. Nos relajamos con los divanes en su mundo jardín natal. Incluso los recelosos y desconfiados Targianos abrieron su mundo fortaleza a nuestra nave.

La *Vanguard* y su tripulación son conocidos y respetados en innumerables mundos. Tenemos aliados con los que podemos contar, pase lo que pase. No podría haber imaginado un resultado mejor ni en mis sueños más locos.

Por supuesto, a pesar de todo lo que hemos conseguido, no todo el mundo está contento con la senda que hemos elegido. Algunos oficiales creen que, si hubiéramos mostrado nuestro lado más firme a los alienígenas, estarían contribuyendo más a nuestra misión.

Si una parte de nuestra misión era servir de embajadores de la humanidad, creo que hemos hecho un buen trabajo.

¡Enhorabuena! Has formado la mayor alianza en este sector de la galaxia.

Obtén 2 .

ENTRADA 924

A: Si esta casilla está marcada, no ocurre nada. En caso contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada 795

Hoy, mientras me abría paso por la impresionante sala de guerra de la *Vanguard*, me llamó la atención el bullicio. Parece que fue ayer cuando esta era solo una indefensa nave de exploración que apenas pudo defenderse del abordaje de los invasores Expugnadores. ¿Y ahora? Tenemos un verdadero ejército a nuestra disposición. Construimos puestos de avanzada fortificados en todos los planetas estratégicos. Tenemos desplegados equipos de asalto de élite, tecnológicamente avanzados, en varios mundos; el futuro de la Tierra está asegurado. Los Aerugones nos envían innumerables regalos y tributos. Los orgullosos Idemianos aceptaron nuestro liderazgo. Los suspicaces Targianos no se atreven a disparar a nuestra nave. Incluso los ácaros de Tormenterna trabajan para nosotros, entregando minerales y materiales que alimentan nuestra expansión.

La *Vanguard* no solo es la nave más formidable de esta parte de la galaxia, sino que también tenemos otras razas dispuestas a luchar de nuestro lado. No puedo imaginar qué podría poner en peligro nuestra misión ahora.

Por supuesto, a pesar de todo lo que hemos conseguido, no todo el mundo está contento con la senda que hemos elegido. Algunos oficiales creen que, si hubiéramos mostrado nuestro lado más amable a los alienígenas, estarían contribuyendo a nuestra misión, solo que con un mayor aprecio por la humanidad.

Es posible. Sin embargo, después de que nuestra nave estuviese a punto de ser destruida por completo, me di cuenta de que no debíamos arriesgarnos. La vida de todos los humanos de la Tierra está en juego. Ahora, con la *Vanguard* a salvo, por fin puedo relajarme.

¡Enhorabuena! Este sector de la galaxia es ahora tuyo.

Obtén 2 .

ENTRADA 925

: Si las tres casillas están marcadas, sigue leyendo:

Cuaderno de bitácora del capitán, Entrada 629

Hicimos lo que pudimos, pero al final no fuimos capaces de salvar al equipo de exploración. Observé impotente desde lejos cómo su nave de descenso era aplastada por el peso del banco de organismos que la rodeaba. Todo este tiempo mantuve una lucha interna: mi instinto me gritaba que los salvara. Sin embargo, la opinión de la IA y el equipo científico era unánime: si la *Vanguard* se acercaba al banco, nos ocurriría lo mismo. Hay batallas que no se pueden ganar, una lección que me enseñaron bien en la academia...

En los días siguientes, una vez concluidas las ceremonias funerarias, nuestros exploradores automatizados tomaron una muestra de este singular microorganismo. También hemos descubierto un monolito de los Constructores en la nebulosa orgánica. El obelisco indicaba que la vida microbiana del Banco estelar fue creada para poner a prueba la posibilidad de que una forma de vida inteligente evolucionase en el espacio. Simplemente tuvimos la mala suerte de quedar atrapados en ese experimento.

La Dra. Corey afirma que las propiedades únicas de los microbios del Banco estelar podrían ayudarnos a crear nuevas baterías biológicas y convertidores de energía. Aun así, no estoy seguro de que este descubrimiento haya valido la vida de todo el equipo de exploración.

Saca a todos los Tripulantes de sus fundas de Escalafón y vuelve a ponerlos en sus tableros de Tripulación. Devuelve las fundas de Escalafón a sus Compartimentos de Sección correspondientes. Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.

- Obtén el Descubrimiento único **27**.
- Retira del juego la carta de Aterrizaje **L7**.
- Añade la carta de Situación **S25** (*Infestación del banco estelar*) de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.
- Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
- Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 930

- A: Uno de nuestros aliados murió cubriendo nuestra huida.
- B: Nuestro oficial al mando murió en acción.
- C: Uno de nuestros poderosos aliados no está a bordo de la *Vanguard*.
- D: Uno de nuestros poderosos aliados no está a bordo de la *Vanguard*.
- E: La investigadora principal de la *Vanguard* murió en acción.
- F: La segunda oficial de la *Vanguard* murió luchando a bordo de la nave.
- G: Muchos de los oficiales de la *Vanguard* están incapacitados o muertos.

ENTRADA 935

- A: Los Tripulantes decidieron acompañar a Nahy en sus últimos momentos.
- B: Los Tripulantes impidieron que el equipo de la *ISS Vanguard* torturara a un Expugnador.

ENTRADA 940

- ¡El equipo de exploración de la *Vanguard* retiró el camuflaje del Ojo del vacío! Marca esta casilla y lee la **Entrada 425**.

ENTRADA 950

- A: Intentamos liberar al capitán de su celda.
- B: Intentamos tomar el puente por sorpresa.
- C: Intentamos capturar a la comandante enemiga.
- D: Intentamos buscar más aliados en la nave.

ENTRADA 960

- A: Hemos cumplido la misión principal de la *Vanguard*.
- B: La *Vanguard* reunió todos los Descubrimientos únicos posibles.

ENTRADA 965

- Marca esta casilla y lee la **Entrada 843**.

ENTRADA 970

- El Coloso cayó.

ENTRADA 990

1. ¡Todos los Tripulantes que no estén en el Sector de la nave de descenso mueren! Retira sus cartas de Tripulante de sus fundas de Escalafón y guarda las fundas en sus correspondientes Compartimentos de Sección. Pon las cartas de Tripulante en sus tableros de Tripulación.
2. Si **NO** hay tripulantes en el Sector de la nave de descenso, la nave de descenso y todo su contenido se pierden:
 - Devuelve todas las cartas que no sean Descubrimientos únicos y otras cartas de la nave de descenso a sus mazos y barájalas.
 - Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.
 - Abre el Registro de la nave por la página **19** (hoja de bolsillos del *Hangar*) y dale la vuelta a la carta que representa tu nave de descenso actual para ponerla por el lado dañado (a menos que sea una básica).
3. Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 991

La *Vanguard* activó por primera vez su protocolo de reclutamiento de emergencia.

La *Vanguard* activó por segunda vez (o más) su protocolo de reclutamiento de emergencia.

ENTRADA 999

