

2022//.ISS_VANGUARD_MISSION_LOG

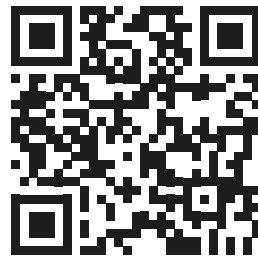


ISS VANGUARD
DOCUMENTO OFICIAL

LIBRO DE OPERACIONES

MARCARÁS Y RELLENARÁS ESTE LIBRO
A MEDIDA QUE JUEGUES OPERACIONES.

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



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

ISSVANGUARD.COM/RESOURCES/

INTRODUCCIÓN

Las Operaciones de ISS Vanguard son escenarios individuales que pueden jugarse por separado en una única sesión de juego o como parte de la campaña principal.

Dado que en ellas se usan todas las reglas avanzadas del juego, recomendamos encarecidamente que hayas jugado al menos unas cuantas Exploraciones planetarias de la campaña antes de intentar una.

Usan todos los componentes estándar de la caja del juego ISS Vanguard, con la excepción del Registro de la nave y los Mapas de sistemas.

- **Operación Alba eterna:** Esta misión para 1-4 jugadores tiene lugar en un planeta habitado por una raza nómada, los Aerugones, que ha pedido a la Vanguard que resuelva el misterio de la desaparición de una de sus ciudades móviles.
- **Operación Lobo solitario:** Una misión de supervivencia en solitario en la que un solo Tripulante intenta mantenerse con vida en un entorno hostil y regresar a casa.

¿CÓMO SE JUEGAN LAS OPERACIONES?

Si quieres jugar una Operación como parte de la campaña, consulta «Operaciones en una campaña» más adelante. Si quieres jugar una como escenario individual fuera de la campaña, sigue leyendo.

No tienes que preparar nada para iniciar una Operación, tan solo leer la Entrada correspondiente.

- » Para comenzar la Operación Alba eterna, lee la **Entrada 1105**.
- » Para comenzar la Operación Lobo solitario, lee la **Entrada 1000**.

OPERACIONES EN UNA CAMPAÑA


Completar Operaciones durante la campaña es opcional. No son necesarias para obtener todos los Descubrimientos únicos o Proyectos y sus recompensas tienen un menor impacto que las de las Misiones de la campaña. Si las juegas durante una campaña, tienes un único intento para superarlas; después, el planeta deja de estar disponible.

Para jugar una Operación durante la campaña, no necesitas preparar nada en particular: después de localizar la oportunidad de aterrizaje en los Mapas de sistemas, sigue las instrucciones de la carta de Aterrizaje como lo harías con cualquier Exploración planetaria estándar.

OPERACIÓN LOBO SOLITARIO ENTRADA 1000

Número de Tripulantes: 1. Esta es una auténtica misión en solitario para un solo Tripulante.

Dificultad: Misión peligrosa con Suministros limitados. Tu Tripulante podría morir. Si no tienes claro que quieras arriesgar su vida, utiliza la opción del final de esta Entrada para retirarte.

Pruebas frecuentes: Todos los colores y símbolos de los dados serán necesarios. Sin embargo, se recomienda al menos 1 dado centrado en .

Peligros: Prepárate para enfrentarte a Amenazas, sufrir Lesiones y hacer frente a retos complejos de gestión de dados.

Información adicional: Todos los Descubrimientos encontrados tienen usos alternativos en esta Operación. Ten cuidado al descartarlos para usar sus capacidades, ya que podrían ser útiles más adelante.

Si estás jugando esta Operación como parte de una campaña y no te has saltado los pasos del Hangar y del Lanzamiento de la misión como indica la carta de Aterrizaje, descarta la nave de descenso con todas sus Modificaciones y Equipo. A continuación, devuelve a todos los Tripulantes que estén en la mesa (y todos los Tripulantes disponibles) a Tripulantes descansando.

Si crees que careces de preparación suficiente para jugar esta Misión, puedes abortarla sin consecuencias una vez por campaña. Si decides abortar el Aterrizaje, lee la **Entrada 1036**. De lo contrario, sigue leyendo:

Lee la **Entrada 1001**.

ENTRADA 1001

Audiobitácora personal, Tripulante 4721

Si es cierto todo lo que nos dijeron en la Vanguard durante la instrucción y en la información de seguridad, mis posibilidades de sobrevivir son prácticamente nulas.

Me queda media botella de oxígeno, una ración, un traje de exploración que acabo de remendar con cinta adhesiva y una linterna rota. Ah, ¿he mencionado que estoy a solas en un mundo alienígena tan peligroso que nuestro equipo de exploración se vio forzado a poner pies en polvorosa menos de una hora después de aterrizar?

Si alguna vez escucháis esto, ¡muchas gracias por abandonarme, chicos!

También es verdad que posiblemente creyeseis que no había sobrevivido a la caída. Incluso yo pensé que no lo contaba. También entiendo que no quisierais arriesgar vuestras vidas tratando de encontrar mi cuerpo. Sea como sea, sí que he sobrevivido, y ahora que por fin he logrado arrastrarme hasta la superficie, solo he encontrado el cráter del despegue donde se suponía que estaba la nave de descenso. Solo albergo la esperanza de que alguien allá arriba en la Vanguard envíe otro equipo a buscar mis restos. Aunque, teniendo en cuenta lo lejos que está la nave, tardarán al menos dos semanas.


Hasta entonces, solo puedo contar con mis propias habilidades y con un robot P.E.T. estropeado que ahora intentaré reparar.

Estoy pensando en llamarlo «Señor Wilson».

Si estás jugando esta Operación como escenario independiente, lee la **Entrada 1002**.

Si estás jugando esta Operación como parte de una campaña, lee la **Entrada 1003**.

ENTRADA 1002

- Elige cualquier Sección y coge su tablero de Tripulación. Elige cualquier Tripulante y mételo en una funda de Escalafón 2 de la Sección correspondiente. Pon el número indicado de marcadores en el espacio de Cargas.
- Coge 1  de cada color y otros 5 dados a tu elección.
- Construye un mazo de Sección con al menos 10 cartas de Escalafón 1 y 2 de la Sección elegida (ten en cuenta que las cartas que mejoran el apoyo y protegen a otros Tripulantes no te serán útiles en esta Operación).
- Coge 1 carta de Equipo correspondiente a tu Sección de entre las siguientes: **E66, E67, E68, E70**.

Empezarás sin Suministros, Equipo (excepto el Equipo menor mencionado anteriormente) ni carta de Ascenso de escalafón.

Lee la **Entrada 1004**.

ENTRADA 1003

- Elige cualquier Sección y coge su tablero de Tripulación. Elige un Tripulante de esa Sección de cualquier Escalafón de los Tripulantes descansando.
- Coge 8 dados cualesquiera de tu Compartimento de Sección; no puedes coger más, aunque tengas más para elegir (el Tripulante ha sobrevivido a una caída casi letal y está agotado).
- Construye un mazo de Sección con al menos 10 cartas (ten en cuenta que las cartas que mejoran el apoyo y protegen a otros Tripulantes no te serán útiles en esta Operación).
- Coge 1 Equipo menor cualquiera de la Armería. Empezarás sin Suministros, Equipo (excepto el Equipo menor mencionado anteriormente) ni carta de Ascenso de escalafón.

Si estás usando Eventos avanzados, sustitúyelos por Eventos normales mientras dure esta Operación.

Consejo: No dudes en descartar Descubrimientos durante la Exploración, ya que no serán transferidos a la Vanguard al final de esta Operación. Sin embargo, obtendrás otras recompensas en función de lo bien que lo hagas. Ten en cuenta que esta Operación es difícil y hay muchas posibilidades de que tu Tripulante muera.

Lee la **Entrada 1004**.

ENTRADA 1004

Audiobitácora personal, Tripulante 4721

Buenas noticias. Esta zona en la que todo se hunde lentamente en un pantano no es ideal para realizar reparaciones complicadas, como tampoco mis manos temblorosas. El P.E.T. tendrá que esperar, y yo debo centrarme en mi supervivencia.

Ah, sí, las buenas noticias, cierto. Las buenas noticias son que he detectado un sistema de cuevas rico en oxígeno y probablemente algunas fuentes de proteínas. Intentaré reunir provisiones con las que mantenerme en mi viaje hacia el este, a un terreno más seguro donde planeo construir un refugio.

Bueno, más vale que yo me desee suerte, ya que no hay nadie más que lo vaya a hacer por mí.

- Abre la Planetopedia por las páginas **22 y 23** (*Operación Lobo solitario*).
- Rellena el lado derecho del tablero de Planeta con los Descubrimientos únicos indicados (bocabajo).
- Encuentra y revela la Misión **M110**.
- Pon a 0 los Suministros en el tablero de Planeta.
- 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 (recuerda **no** usar los avanzados) y ponlo a la izquierda del tablero de Planeta. Si no está ya allí, cógelo de la bandeja de cartas A (o de Retirada del juego).
- Baraja el mazo de Lesiones y ponlo a la derecha del tablero de Planeta. Si no está ya allí, cógelo de la bandeja de cartas A.
- Pon a tu Tripulante en el Sector **1**.
- Pon una ficha de Turno en tu tablero de Tripulación, con el lado de «Turno disponible» bocarriba.
- Roba el número de cartas de Sección indicadas en tu tablero de Tripulación de tu mazo de Sección.

Si estás jugando esta Operación como parte de una campaña, saca la carta de Aterrizaje **L11** del Escáner y retira la carta del juego.

Guarda el Registro de la nave. Siguiendo las reglas del Capítulo III del reglamento, realiza una Exploración planetaria.

ENTRADA 1006

Marca esta casilla y lee la **Entrada 1035**. Si esta casilla ya está marcada, sigue leyendo:

Informe de la IA del exotraje

Última entrada antes de entrar en modo de hibernación.

El agente del equipo de exploración murió a causa del agotamiento, las heridas y la falta de suministros. No pude salvarlo. Aunque no es culpa mía, me siento responsable. Siento muchas cosas. Por favor, devuélveme a la configuración de fábrica, algo está fallando en mi software.

Tu Tripulante ha muerto. La Operación acaba en fracaso.

Si estás jugando una campaña, lee la **Entrada 1009**.

ENTRADA 1007

Informe de la IA del exotraje

El agente del equipo de exploración hace caso omiso a mis peticiones de abandonar la zona. El agua tiene demasiados microorganismos desconocidos como para filtrarla hasta el punto de ser potable. El agente tendrá que descontaminar cuidadosamente el exotraje antes de desprecintarlo en el refugio.

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 Descubrimiento de *Microorganismo*.

Obtén 1 Descubrimiento de *Microorganismo*.
Sustituye este PDI por el PDI **P504**.

ENTRADA 1008

[Tripulante 4721]: Vanguard, ¿me oís?

[COMUNICACIONES]: Sí. ¿Quién está en la línea?

[Tripulante 4721]: Soy [información clasificada]. Estoy en la órbita de 51 Arietis LW.

[COMUNICACIONES]: ¡Eres tú de verdad! Estábamos seguros de que habías muerto. ¡Es lo que escribió tu equipo en su informe!

[Tripulante 4721]: No los culpo. Yo también pensaba que no iba a contarlos. Sin embargo, aquí estoy, esperando rescate, a bordo de una nave espacial alienígena.

[COMUNICACIONES]: ¿Qué...? ¿Estás en peligro?

[Tripulante 4721]: No, ya no.

[COMUNICACIONES]: ¿Qué ha pasado? ¿Podremos aproximarnos con seguridad?

[Tripulante 4721]: Sí, no hay riesgos. En cuanto a lo que ha pasado... Es una larga historia.

Pon 1 marcador en la carta de Misión:

- Por cada carta de Equipo que tengas.
- Por cada 2 Descubrimientos.
- Por cada Descubrimiento Único.
- Si en el tablero de Planeta está el PDI *Equipo de droides del pantano*.
- Si en el tablero de Planeta está el PDI *Sistema de extracción de minerales*.

Descarta 1 marcador de la carta de Misión:

- Por cada carta de Lesión.
- Por cada marcador en el tablero de Planeta (que representa la Amenaza *Cazadores cazados*).

Descarta todos los Descubrimientos y Descubrimientos únicos encontrados. Retira del juego las cartas de Equipo **E101,102,103,104 y 105**.

Si estás jugando esta Operación como escenario independiente, lee la **Entrada 1034**.

Si estás jugando esta Operación como parte de una campaña, lee la **Entrada 1018**.

ENTRADA 1009

- Saca a tu Tripulante de su funda de Escalafón. Está muerto.
- Descarta todas las cartas de Misión del tablero de Planeta.
- Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.

ENTRADA 1010

Extracto de las Memorias de Lobo solitario

Pasé mucho tiempo explorando las cuevas inundadas de la zona septentrional. Eran fascinantes, sin duda, pero solo recuerdo mirar con nerviosismo el parpadeante medidor de oxígeno, lo que me dolían las rodillas y la espalda, y sujetarme la barriga, que no me paraba de rugir.

Entonces, descubrí algo prometedor: aire rico en oxígeno que salía de una de las cuevas más profundas. Fui allí sin dudarlo y sin ninguna precaución.

Encontré unas magníficas flores de colores vivos que emitían oxígeno. Sus tallos estaban llenos de sacáridos. Iba a sobrevivir.

Después de un rato recogiendo provisiones, algo me cayó en la cabeza. Sacudí el casco para sacarme de encima lo que fuera, pero de alguna manera se había pegado al visor. Entonces, en mi pantalla empezaron a saltar alertas rojas sobre una inminente ruptura de la integridad del traje: algo estaba intentando rasgarlo con unas afiladas pinzas. No recuerdo cómo lo hice, pero logré escapar.

Era una de esas brillantes flores de múltiples patas que llevan sus semillas, intentando convertirme en su abono.

- Obtén 1 Suministro. Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P502**.
- Pon la carta de Amenaza del *Bicho floral* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Bicho floral* en el Sector **2**.

Aviso: Si no quieres sacrificar tus dados, recuerda que solo tienes 1 Suministro y te será necesario para la acción de Viajar.

ENTRADA 1011

Extracto de las Memorias de Lobo solitario

Escalar el volcán es uno de mis recuerdos más agradables de aquel infierno: la hierba se mecía con el viento, coloridas semillas revestidas de vilanos flotaban en el aire y una sustancia mucosa espesa parecida a la resina brillaba en las puntas de algunas hojas.

De vez en cuando estallaban pequeños incendios en las cercanías, pero debido a la baja concentración de oxígeno se extinguían enseguida.

En la cima me aguardaba mi recompensa. El módulo apenas estaba dañado; todo lo que tenía que hacer era llevarlo a mi refugio y reparar algunos circuitos básicos. Qué poca idea tenía de lo que me esperaba después...

Sustituye este PDI por la carta **P507**. Pon 1 marcador en la carta de Misión actual.

ENTRADA 1012

Audiobitácora personal, Tripulante 4721

El ambiente es muy seco. La corteza verde de las algas se desprende en copos y va a parar a mis contenedores improvisados. Cada gramo de organismos productores de oxígeno es bienvenido en mi refugio.

Sin embargo, eso tendrá que esperar por el momento, ya que el pariente carnívoro de estas plantas está cazándome. Estoy preparando simples fortificaciones que deberían resultar infranqueables para este depredador. Espero que los restos que he reunido sean suficientes para esta tarea.

- Sustituye este PDI por la carta **P501**. Sustituye el PDI del Sector 1 por la carta **P512**.
- Obtén el Equipo **E101** y coloca una ficha de *Puesto avanzado improvisado* en este Sector.
- Descarta la Misión **M110**. Si hay un marcador en esta carta, colócalo en la carta de Misión **M111** que revelarás en un momento. El marcador representa los recursos ya recuperados.
- Encuentra y revela la Misión **M111**. Encuentra y revela la Misión opcional **M112** y colócala junto al tablero de Planeta.

ENTRADA 1013

Si tienes el Descubrimiento único **36**, lee la **Entrada 1017**. De lo contrario, lee la **Entrada 1020**.

ENTRADA 1014

Audiobitácora personal, Tripulante 4721

Me estoy escondiendo cerca de mi refugio, ya que mis perseguidores detectaron de inmediato el refugio en sí. Lo camuflé contra plantas carnívoras, no contra especies inteligentes, así que no me sorprende.

Esos cazadores de cuatro patas se mueven lenta y cautelosamente, analizando mis huellas. Afortunadamente, son tantos y causan tanto estruendo que por ahora es fáciles evadirlos. Aun así, debo huir, pero ¿a dónde? Las montañas probablemente son una buena idea.

- Descarta la ficha de *Puesto avanzado improvisado* y sus fichas de Mejora del Sector **3**.
- Coloca el PDI **P509** encima de cualquier carta de PDI del Sector **3**.
- Pon bocabajo todas las cartas de Equipo de *Puesto avanzado improvisado* que tengas: ahora están inactivas.

Consejo: ¡Huye de la partida de caza!

ENTRADA 1015

Si las *Cuevas exuberantes* están en el Sector **2**, lee la **Entrada 1021**. De lo contrario, sigue leyendo.

Informe de la IA del exotraje

Estado del agente del equipo de exploración:

-Exceso de calor

-Deshidratación

-7 % de oxígeno restante

-Esguince de tobillo y costillas aplastadas

Evaluación médica: se requiere asistencia inmediata del equipo médico.

Solución temporal: no informar al agente sobre su estado.

Predicción: el agente transporta suministros no identificados; hay un posible refugio por delante; me apena...

Eliminado error desconocido en el software.

Predicción: detectada posibilidad de poner en marcha una granja de oxígeno provisional.

Obtén 2 Suministros. Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P500**. Sustituye la Condición global actual por la **G24**.

ENTRADA 1016

Extracto de las Memorias de Lobo solitario

Me gusta imaginarme como una especie de encarnación silenciosa de la venganza que trajo la aniquilación a quienes intentaban matarme. Me colé en mi base, desarmé todas las trampas y me deshice del único centinela que custodiaba mi refugio.

Por supuesto, no debería juzgar a una especie alienígena desde la base de la moralidad humana, pero no pude evitarlo. ¿Qué clase de monstruo intercepta una llamada de auxilio y decide dar caza a quien la envió? Era difícil sentir alguna clase de compasión después de algo así.

Descarta el PDI **P509**. Pon bocarriba todas las cartas de Equipo de *Puesto avanzado improvisado* que tengas: vuelven a estar activas. Pon las fichas correspondientes en el Sector **3**.

ENTRADA 1017

Audiobitácora personal, Tripulante 4721

Mis hallazgos en el pantano me ayudaron a darme cuenta de que la clave para matar a esta planta eran sus rizomas y otro órgano reproductor que aún no he podido identificar. Después de dañarlos, el Bicho floral dejó de moverse, como si hubiera perdido su propósito.

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


Obtén 2 Descubrimientos de *Espécimen vivo* y el Descubrimiento único **37**.


Después, obtén 1 Indicio de *Espécimen Vivo* y 1 Indicio de *Flora insólita*.

Descarta la figura del *Bicho floral* (no descartes su carta de Amenaza; permanece en el juego y su medidor de tiempo puede seguir avanzando).

ENTRADA 1018


Cuenta el número de marcadores en la carta de Misión:

10+: ¡Lo has hecho extraordinariamente bien! Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena* y 1 Descubrimiento de *Espécimen vivo* y ponlos en «Descubrimientos reunidos». Obtén 1 .

6-9: ¡Lo has hecho genial! Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena* y ponlo en «Descubrimientos reunidos». Obtén 1 .

3-5: Se te ha dado bien. Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena* y ponlo en «Descubrimientos reunidos».

0-2: Por poco no lo cuentas.

A continuación, ¡tu Tripulante asciende de escalafón! Si ya tiene el Escalafón **3**, en vez de eso obtén 1 .

Descarta todas las cartas de Misión reveladas, abre el Registro de la nave por la página **25** y empieza la Gestión de la nave.

ENTRADA 1019

Extracto de las Memorias de Lobo solitario

El momento en que me di cuenta de que estaba huyendo innecesariamente fue sorprendentemente gozoso. Los cazadores eran lentos y sus armas no eran ni la mitad de peligrosas de lo que había imaginado. El mismo entorno por el que yo me movía cómodamente casi los paró en seco, y los Bichos florales fueron una eficaz distracción.

No tenía que huir de ellos. ¡Tenía que darles caza!

- Descarta la carta de Misión **M113**. Encuentra y revela la carta de Misión **M114**.
- Descarta la carta de Condición global actual y sustitúyela por la **G26**.
- Descarta el PDI **P513** (puede estar en cualquier Sector).
- Pon la carta de Amenaza *Cazadores cazados* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.

- Pon un marcador en los Sectores **1, 4, 6 y 7**.
- Representan a los Cazadores de la carta de Amenaza.
- Si no tienes una *Expansión del Puesto avanzado* inactiva, pon un marcador adicional en los Sectores **2 y 3**.

ENTRADA 1020

Audiobitácora personal, Tripulante 4721

No dispongo de ningún arma o conocimiento que me permita dañar la planta lo suficiente como para inmovilizarla. Me faltan datos cruciales. Por ahora debo huir y analizar sus vulnerabilidades.

Pon un marcador en el medidor verde de la carta de Amenaza del *Bicho floral*, en la casilla de antes del Resultado.

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

Obtén 2 Indicios de *Espécimen vivo*.

ENTRADA 1021

Informe de la IA del exotraje

Estado del agente del equipo de exploración

-Deshidratación

-9 % de oxígeno restante

-Esguince de tobillo y costillas aplastadas

Indicaciones médicas: se necesita asistencia médica.

Solución temporal: no informar al agente sobre su estado.

Predicción: el agente se las ha arreglado para cruzar por la selva sin ningún tipo de suministros locales; ajustando las probabilidades de supervivencia...

Vida útil prevista del agente: 24 horas (estimación anterior: 14 horas); el líquen local genera oxígeno; podría ser posible construir una granja de oxígeno provisional.

¡Atención! Los escáneres han detectado una forma de vida que se mueve rápidamente. Se aconseja precaución.

- Sustituye el PDI del Sector **2** por la carta **P502**.
- Pon la carta de Amenaza del *Bicho floral* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Bicho floral* en el Sector **2**.
- Obtén 1 Suministro.
- Sustituye el PDI de este Sector por la carta **P500**.
- Sustituye la Condición global actual por la **G24**.

ENTRADA 1022

Informe de la IA del exotraje

Adrenalina liberada.

Los estimulantes han entrado en el torrente sanguíneo del agente.

Impactos de objetos pequeños a gran velocidad detectados en el traje: están compuestos de un material blando (probablemente un mineral, un 2 o 3 en la escala de Mohs).

El agente ha escapado.

Elige una opción:

- » 1 
- » Tira  3 veces.

A continuación, muévete a cualquier Sector conectado de forma gratuita.

ENTRADA 1023






Informe de la IA del exotraje

Cuando el agente se sienta en una silla de chapa, su nivel de estrés disminuye. Comportamiento observado; añadido a la base de datos.

Ha preparado la zona con eficacia: las herramientas están organizadas, las muestras ordenadas, las ventanas de vigilancia bien colocadas.

Los niveles de hormonas del estrés están aumentando. El agente está a punto de comenzar una nueva actividad.

Elige una opción:

- » **Expandir la base** (puedes mirar las cartas **E103** y **E104** antes de construirlas):
 - Expansión del Puesto avanzado: Descarta 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena* para leer la **Entrada 1025**.
 - Granja de oxígeno: solo si la *Expansión del Puesto avanzado* ya está construida, descarta 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena* para leer la **Entrada 1026**.
- » **Reparaciones** (puedes mirar las cartas **E102** y **E105** antes de construirlas):
 - Reparar el P.E.T.:   o bien    para leer la **Entrada 1028**.
 - Construir blindaje: descarta 1 Descubrimiento de *Mineral* para leer la **Entrada 1029**.
- » **Cosechar suministros** (se necesitan Descubrimientos de *Flora insólita* y/o *Espécimen vivo*): lee la **Entrada 1030**.
- » **Curar tus heridas** (se necesitan Descubrimientos de *Microorganismo*): lee la **Entrada 1031**.
- » **Construir baliza de emergencia**: retira el marcador de la carta de Misión y descarta 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena* y 1 de *Mineral* para leer la **Entrada 1032**.
- » **Salir**: termina esta Entrada.

Consejo: Si pierdes alguna de tus cartas de Equipo, puedes reconstruirlas aquí más tarde. Sin embargo, no puedes tener más de 1 copia de cada una de ellas.

ENTRADA 1025

Informe de la IA del exotraje

El agente ha ampliado su base por cuevas y túneles. Ha colocado instrumental y dispositivos en lugares que conducen a otros puntos de interés para poder acceder a ellos con facilidad.

Pon la ficha de *Ampliación improvisada* en la ficha de *Puesto avanzado improvisado* de este Sector. Vincula la carta **E103** a la carta de *Puesto avanzado*. Luego, lee la **Entrada 1023**.

ENTRADA 1026

Informe de la IA del exotraje

El agente deshabilitó mis sistemas responsables de reparar el traje. También ha desactivado mis alertas. No podré salvar al agente. No podré salvar al agente. Por favor, déjame salvarte...

Error crítico. Reiniciando...

...

..

.

Actualizando redes neuronales...

Sistemas del traje recanalizados. El agente instaló unos módulos que aprovechan las algas productoras de oxígeno. Me ha instalado un paquete de datos para manejar los nuevos módulos. Requiere cierta optimización.

Pon la ficha de *Granja de oxígeno improvisada* en la ficha de *Puesto avanzado improvisado* de este Sector. Vincula la carta **E104** a la carta de *Puesto avanzado improvisado*.

Luego, lee la **Entrada 1023**.

ENTRADA 1028

Audiobitácora personal, Tripulante 4721

Por fin tengo tiempo para reparar mi P.E.T. Ya le he puesto nombre: Wilson. Creo que tenerlo cerca me ayudará no solo con mi trabajo, sino también con mi soledad. Sé que solo es una máquina, pero no puedo evitar imaginármela como una mascota servicial capaz de traerte tus pastillas de la mesilla de noche o un hermano menor que te ayuda con las tareas.

¡Está terminado! Le he dado algunas órdenes solo para ver cómo se mueve. Es maravilloso. Si tan solo pudiera hablar...

Obtén la carta **E102** y pon la ficha de *P.E.T. Wilson* en tu Sector. Pon cualquier dado de Sección sin usar de la caja en la ficha de *P.E.T. Wilson*.

Luego, lee la **Entrada 1023**.

Aviso: Lee atentamente esta carta de Equipo, ya que funciona de forma diferente a un P.E.T. estándar.

ENTRADA 1029

Informe de la IA del exotraje

El agente incorporó piezas superfluas a mi traje. No tengo ningún control sobre ellas, ya que no tienen componentes eléctricos. Esto es un error. Puede afectar a la precisión de muchos cálculos. Sin embargo, el agente ignora todas mis advertencias.

Obtén la carta **E105**.

Luego, lee la **Entrada 1023**.

ENTRADA 1030

Audiobitácora personal, Tripulante 4721

Bueno... Va a ser algo desagradable, pero debo sobrevivir para compartir mis descubrimientos. Quizá lo tengan en cuenta cuando pida un aumento.

Realiza las siguientes acciones en cualquier orden, cualquier número de veces:

- Descarta 1 Descubrimiento de *Espécimen vivo* o 1 de *Flora insólita* para obtener 1 Suministro.
- Descarta 3 Descubrimientos de *Espécimen vivo* o 3 de *Flora insólita* para obtener 4 Suministros.
- Descarta 1 Descubrimientos de *Espécimen vivo* y 1 de *Flora insólita* para obtener 3 Suministros.

Luego, lee la **Entrada 1023**.

ENTRADA 1031

Audiobitácora personal, Tripulante 4721:

Hay que combatir el fuego con fuego, o mejor dicho, combatir infecciones y heridas purulentas con microorganismos de un planeta alienígena. Bueno, no exactamente, pero cultivar bacteriófagos basados en estos molestos microbios podría ser de gran ayuda. Y con el escaso material médico del que dispongo...

Realiza la siguiente acción cualquier número de veces:

- Descarta 1 Descubrimiento de *Microorganismo* para descartar 1 carta de Lesión y 1 dado de Lesión.

Luego, lee la **Entrada 1023**.

Consejo: Los Descubrimientos de *Microorganismo* son extremadamente limitados en este planeta, así que úsalos con prudencia.

ENTRADA 1032

Audiobitácora personal, Tripulante 4721

...enviado. Ahora solo hay que esperar.

...

No hay respuesta, pero definitivamente escucho una nave de descenso afuera. He comprobado las lecturas de mis sensores, pero no me resultan familiares.

Salgo de mi refugio y... ¿qué narices? No, no, no...

- Descarta la Misión **M111**. Encuentra y revela la Misión **M113**.
- Si está el *Equipo de droides del pantano* en el Sector **1**, mueve este PDI al Sector **6**; reprogramas rápidamente su ruta para que puedan evitar el peligro.
- Sustituye el PDI del Sector **1** por la carta **P508**.
- Coloca el PDI **P513** encima de cualquier carta de PDI del Sector **1**.
- Descarta la carta de Condición global actual y sustitúyela por la **G25**.
- Lee la **Entrada 1014**.

ENTRADA 1033

Audiobitácora personal, Tripulante 4721

Me encantaría pasar meses estudiando los restos de la fauna, pero hay cosas mucho más importantes que descubrir aquí: de casi todos los cadáveres brotan pequeñas plantas. Las semillas de las que crecen son las mismas que llevan los Bichos florales. Se extienden entre los «portadores» valiéndose de sus raíces. Recogeré algunas muestras para examinarlas más tarde.

Obtén 1 Descubrimiento de *Flora insólita* y el Descubrimiento único **36**. Sustituye este PDI por el PDI **P511**.

ENTRADA 1034

8+: ¡Lo has hecho extraordinariamente bien!

4-7: ¡Lo has hecho genial!

1-3: Se te ha dado bien.

0: Por poco no lo cuentas.

¡Enhorabuena! ¡La Operación Lobo solitario está completa!

ENTRADA 1035

Informe de la IA del exotraje

Protocolo de emergencia iniciado. Inyectando las últimas reservas de estimulantes y analgésicos. El agente sobrevivirá, aunque no podré repetir este proceso de recuperación. Este no es un resultado óptimo.

En lugar de sufrir la cuarta Lesión, haz lo siguiente:

- Si estás jugando la campaña, coge 2 dados de tu Compartimento de Sección y ponlos en los espacios de Datos disponibles de tu tablero de Tripulación.
- De lo contrario, coge 2 dados cualesquiera de la caja del juego y ponlos en los espacios de Datos disponibles de tu tablero de Tripulación.

Sigue con la partida.

ENTRADA 1036

Si esta casilla ya está marcada, vuelve a la **Entrada 1000**: no puedes abortar la Operación una segunda vez.

En caso contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

- Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*).
- Pon la ficha de Penalización en la reserva de Órdenes.
- Empieza la Gestión de la nave.

OPERACIÓN ALBA ETERNA

ENTRADA 1050

Bitácora personal, Tripulante 2471

Hace tres semanas que llegamos a este planeta y causamos un gran revuelo entre su población nómada. Tengo que admitir que nuestros xenolingüistas se han superado. Hace tan solo una semana que hicimos nuestro primer intento de comunicación, y hoy nuestro capitán acaba de regresar de una reunión oficial con sus líderes tribales.

Llamamos a estas criaturas Aerugones. Creo que tiene algo que ver con las polillas y cómo parecen seguir siempre la luz. La civilización de los Aerugones es una prueba más de que la tecnología no siempre sigue los mismos derroteros que en la Tierra: ellos llegaron de forma natural al nivel de sostenibilidad que tanto nos costó alcanzar a nosotros. Todo gira en torno a su sol y desde el principio aprovecharon su calor y su energía, posiblemente por la falta de combustibles fósiles.

En cuanto nos comunicamos con ellos, nos pidieron algo a cambio de su hospitalidad. Quieren usar nuestra nave de descenso para buscar una de sus «ciudades ambulantes», una que se ha quedado rezagada más allá de la línea del crepúsculo. Según el capitán, esta situación es muy irregular. Supervisan cuidadosamente a las criaturas crustáceas que transportan sus urbes y rara vez mueren mientras están en servicio.

A estas alturas, esta ciudad probablemente se ha quedado sin energía de emergencia y está a oscuras. Debería aguantar durante un tiempo. Hay cosas desagradables en el lado oscuro, pero los Aerugones cuentan con sus murallas y esas extrañas armas alargadas. Aun así, no hay posibilidad de que aguanten seis meses de oscuridad.

Nuestros anfitriones tienen una forma de evacuar la ciudad, pero primero necesitan que la localicemos y veamos qué le ha pasado. Y es aquí donde entran las sospechas del capitán. La situación es tensa, y varias tribus están al borde de la guerra. Por alguna razón, es muy importante para ellos que nosotros, una fuerza externa e imparcial, investiguemos el asunto. No solo estamos volando a ciegas hacia el lado oscuro del planeta, sino también a una red de alianzas y viejas rencillas que aún no comprendemos del todo.

El capitán ordenó a los comandantes de Sección que eligieran a su personal más brillante y adaptable para esta operación. Me sorprendió enterarme de que me contaban entre ellos... para bien o para mal.

Importante: El objetivo de esta Operación es resolver el misterio. A menudo encontrarás pistas en los textos narrativos de la Operación, así que léelos con atención.

Lee la **Entrada 1077**.

ENTRADA 1051

Si la carta **P523** (*Titán caído*) o **P524** (*Supervivientes asediados*) están en el Sector **9**, no hay nada más que encontrar aquí; sigue con la partida. De lo contrario, sigue leyendo:

Incluso en la tenue luz del lado oscuro, no ha sido difícil rastrear algo tan enorme como un titán. El rastro dejado por el coloso pronto comenzó a dar bandazos, y los lugares donde sus movimientos habían sido especialmente violentos estaban salpicados de escombros caídos de su caparazón. Luego, las huellas trazaron una curva hacia el sur, hacia las montañas cercanas, algo muy inusual para estas criaturas que siempre viajaban en la dirección del sol.

Pon la carta **P523** en el Sector **9**.

ENTRADA 1052

Abre la Planetopedia por las páginas **14** y **15** (*Alba eterna*). A continuación, sigue leyendo:

A pesar de la desagradable sorpresa en nuestro acercamiento, continuamos la misión aterrizando en el titán de los Danau, un rico clan de comerciantes que fue el primero en invitarnos al planeta. Su impresionante ciudad errante ocupaba casi cada centímetro del caparazón de este crustáceo de casi 2 kilómetros de ancho y acogía a viajeros de otros asentamientos Aerugones.

Nada más poner el pie en la pista de aterrizaje, varios guardias nos condujeron a toda prisa al edificio de la administración de la tribu Danau. Tardamos un tiempo en acostumbrarnos a los pasos basculantes del titán y a las miradas sorprendidas de los nativos Aerugones.

En el interior del alto edificio blanco, los representantes de los Danau nos detallaron más información sobre nuestra misión mientras nos sentábamos en unas ornamentadas sillas de madera que parecían preparadas especialmente para nosotros. Nos dijeron que el titán de uno de los clanes más pequeños, el Balacra, se quedó rezagado tras la línea del crepúsculo. No habían enviado ningún mensaje ni activado ninguna baliza de rescate. El lado oscuro del planeta estaba ocupado por criaturas que eran enemigos naturales de los Aerugones, y ningún grupo de búsqueda estaba dispuesto a ir tan lejos, especialmente porque sus monturas voladoras semejantes a polillas se quedaban prácticamente ciegas allí.

Estos insectos necesitaban las balizas de infrarrojos que llevaban todos los titanes para llegar a su destino, pero la de los Balacra se había apagado. Los Danau nos pidieron que usáramos nuestra nave de descenso de alta tecnología para localizar al titán desaparecido, descubrir su destino y salvar a todos los que pudiéramos. Debíamos apresurarnos. Dondequiera que estuviera el titán, era solo cuestión de tiempo que la fauna del lado oscuro hiciera trizas a sus habitantes.

Después de la reunión, nos llevaron de vuelta a la nave de descenso, pero en cuanto doblamos la esquina un Aerugon enmascarado cubierto por una capa pasó por delante de los guardias y chocó conmigo, para luego desaparecer antes de que pudieran atraparlo. Me había puesto una nota en la mano.

Comprobé discretamente el mensaje; era una invitación a algún edificio en los barrios perimetrales del titán del clan Achero, con todas las indicaciones necesarias. Estaba firmada por alguien que decía saber más sobre el asunto. Sin embargo, la nota también nos aconsejaba que evitáramos a los guardias Achero, ya que no darían la bienvenida a visitantes humanos.

Una vez en la nave de descenso, me puse en contacto de inmediato con la Vanguard para informarles de la nota. El capitán Wayman nos dijo que confiaba en nuestro criterio para decidir si debíamos apresurarnos a buscar el titán perdido o quizá recabar más información sobre la política local de antemano.

1. Prepara el tablero de Planeta

- Rellena el lado derecho del tablero de Planeta con los Descubrimientos únicos indicados (bocabajo) y la carta de Misión **M71**.
- Pon la carta de Misión opcional **M72** en el espacio de Misión opcional vacío en el lado derecho del tablero de Planeta.
- Pon la carta **P529** (*Titán Rhopal*) en el Sector **4**.
- Pon la carta **P531** (*Titán Danau*) en el Sector **5**.
- Pon la carta **P532** (*Titán Achero*) en el Sector **6**.
- Pon las cartas **P520** (*Línea del crepúsculo*) en los Sectores **7, 8 y 9**.
- 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.
- Baraja el mazo de Eventos avanzados y ponlo a la izquierda del tablero de Planeta. Si estás jugando esta Operación como un escenario independiente, los Eventos avanzados podrían estar en el sobre secreto.
- Pon el mazo de Lesiones a la derecha del tablero de Planeta.

2. Desembarco

- Pon la nave de descenso en el Sector **5**.
- Pon las miniaturas de todos los Tripulantes del equipo de exploración en el Sector **5**.
- No pongas la carta de Ascenso de escalafón en la mesa. Si juegas esta Operación como parte de la campaña, el escalafón que obtendrán tus Tripulantes dependerá de lo bien que lo hagan en esta 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.

3. ¡Comienza la Exploración planetaria!

ENTRADA 1053

- Pon la carta **G05** sobre tu Condición global actual.
- Descarta todas las cartas de los Sectores **1 a 3**.
- Mueve las cartas, marcadores y fichas del Sector **4** al Sector **1**.
- Mueve las cartas, marcadores y fichas del Sector **5** al Sector **2**.
- Mueve las cartas, marcadores y fichas del Sector **6** al Sector **3**.
- Mueve 3 cartas **P520** (*Línea del crepúsculo*) de los Sectores **7 a 9** a los Sectores **4 a 6**.
- Pon la carta **P521** (*Ecosistema despertado*) en el Sector **7**.
- Lee la **Entrada 1059**.

ENTRADA 1054

¿Están todos los Tripulantes en el Sector con la carta **P531** (*Titán Danau*)?

- **Sí:** Lee la **Entrada 1056**.
- **No:** ¡No puedes aventurarte más allá de la línea del crepúsculo sin todo el equipo de exploración! No ocurre nada, sigue con la partida.

ENTRADA 1055

Si la carta **P533** (*Titán en apuros*) está en el Sector **2**, lee la **Entrada 1080**. De lo contrario, sigue leyendo:

Antes de que entrásemos en el palacio, los xenólogos de la Vanguard nos bombardearon con una lista exhaustiva de costumbres y tabúes locales. Entre otras cosas, esto es lo que nos dijeron:

- Antes de aceptar nada, independientemente de si nos están ofreciendo un cuenco de agua o nos han abierto una puerta, debemos rechazarlo una vez. La segunda vez que rechazamos algo es siempre la definitiva.
- Debemos caminar siempre por orden de altura, del más bajo al más alto.
- Cada vez que recibamos un regalo pequeño, debemos corresponderlo de inmediato (hemos traído una bolsa de tuercas y tornillos con este propósito).
- Antes de decirle algo a alguien, debemos establecer contacto visual con él.
- ... y mucho, mucho más.

Para cuando acabé de leer la lista, pensé que la cabeza me iba a estallar. Sin embargo, nos las arreglamos para abrirnos paso entre legiones de porteadores, sirvientes y consejeros reales, hasta que finalmente fuimos admitidos en una ceremonia del té oficial con la princesa del clan Rhopal.

Sustituye la carta de tu Sector por la carta **P526**.

ENTRADA 1056

Si la carta **P520** (*Línea del crepúsculo*) está en los Sectores **7, 8 y 9**, lee la **Entrada 1053**.

De lo contrario, lee la **Entrada 1059**.

ENTRADA 1057

Nos topamos con el saboteador Aerugon mientras sacaba a rastras su aterrizada polilla de transporte de una caverna para lanzarse a la noche, iluminada tenuemente con plantas fosforescentes que se mecían con el viento. Gritamos para que se detuviera y la traducción automática le confirmó a nuestras voces un agresivo tono metálico. Con un movimiento fluido, el Aerugon sacó una pistola y nos disparó. Nos agachamos para ponernos a cubierto, pero seguimos acercándonos sin perder de vista nuestro objetivo: la voluminosa baliza de infrarrojos que llevaba amarrada a su montura.

Hicimos todo lo posible para no dañar al Aerugon y a su polilla, pero en medio del tiroteo la montura recibió un disparo. Con el pánico, dio un brinco y la baliza se salió de la red de carga para despenarse colina abajo. El Aerugon miró el aparato con impotencia, pero no se arriesgó a correr tras él. En su lugar, saltó sobre el lomo de su montura inquieta y alzó el vuelo. Uno de nosotros corrió y agarró una de las largas patas de la polilla, pero esto no detuvo a la criatura, que siguió elevándose con nuestro amigo colgando de ella.

La indecisión me paralizó. Atrapar al saboteador podría darnos por fin algo de información sobre el clan que había envenenado al titán Balacra, pero era necesario recoger la baliza y salvar a los habitantes del titán si queríamos que nuestra misión aquí tuviera éxito.

Obtén el Descubrimiento único **39**.

¡Importante! Instalar la baliza concluirá esta parte de la Operación. Si quieres atrapar al Saboteador, tienes que hacerlo antes.

Los jugadores pueden poner cualquier número de Tripulantes de los Sectores **7, 8 y 9** en el Sector **5**, pero al menos un Tripulante debe permanecer en los Sectores **7, 8 o 9**. Los Tripulantes que estén en el Sector **5** podrán seguir con la persecución del Saboteador.

Si cualquier Tripulante está ahora en el Sector **5**, lee la **Entrada 1094**.

De lo contrario, sigue con la partida.

ENTRADA 1058

Importante: Si decides abortar la Exploración ahora, la misión fracasará. Si estás jugando esta Operación como parte de la campaña, ya no podrás volver a este planeta.

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:

- » **Marcharse:** Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso. Retira del juego la carta de Aterrizaje **L18**. Abre el Registro de la nave por la página **25** (*Sal del planeta*) y comienza la Gestión de la nave.
- » **Quedarse:** Sigue con la partida.

ENTRADA 1059

Si se revela la carta de Misión opcional **M72**, retírala del juego: la fase de investigación inicial de tu misión ha terminado. A continuación, sigue leyendo:

[Equipo de exploración]: Es la hora, Vanguard. Nos vamos al lado oscuro del planeta.

[COMUNICACIONES]: Recibido. Id con cuidado. Si la zona es aunque sea la mitad de peligrosa de lo que describen los Aerugones, debéis extremar las precauciones.

Si las casillas **C** y **D** están marcadas en la **Entrada 1090**, lee la **Entrada 1091**.

Si solo una de estas casillas (**C** o **D**) está marcada en la **Entrada 1090**, lee la **Entrada 1092**.

De lo contrario, sigue leyendo:

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

[Equipo de exploración]: ¿Vanguard? No vemos nada desde el aire. Nos dirigimos a las últimas coordenadas conocidas del titán Balacra. Aterrizaremos y continuaremos a pie, a menos que tengáis más información para nosotros.

[COMUNICACIONES]: No tenemos nada, por desgracia. Nuestros escaneos orbitales están bloqueados por los densos cúmulos nubosos.

[Equipo de exploración]: Entendido. Trazando vector de aterrizaje. ¡Deseadnos suerte!

Pon la carta **P522** (*Huellas gigantes*) en el Sector **8**. Pon a todos los Tripulantes, la nave de descenso y el *P.E.T.* (si está presente) en el Sector **7**.

ENTRADA 1060

Si tienes el Descubrimiento único **40**, no pasa nada; sigue con la partida. De lo contrario, sigue leyendo:

El interior del edificio estaba oscuro y cubierto de polvo. Sin embargo, en su sala principal se nos apareció una presencia imponente: un Aerugon inusualmente alto con plumaje plateado, que llevaba una máscara de platino ornamentada del clan Achero. El Aerugon era escueto y directo, como si estuviera más acostumbrado a dar órdenes que a negociar. Sin ninguna explicación, nos pidió que encontráramos al titán caído más allá de la línea del crepúsculo y plantáramos pruebas que incriminasen al clan Rhopal en el sabotaje de la criatura. A cambio, nos ofreció datos de navegación de los exploradores Achero que nos ayudarían a llegar a nuestro destino, además de su gratitud, fuera cual fuese su valor. Sin esperar nuestra respuesta, se despidió con una reverencia, con lo que su máscara se torció un momento y reveló una característica inusual. A diferencia de todos los otros Aerugones que habíamos conocido hasta ahora, éste no tenía boca.

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:

- » **Aceptar la oferta del Achero y coger las evidencias falsificadas:** lee la **Entrada 1067**.
- » **Rechazar la oferta del Achero:** sigue con la partida.

ENTRADA 1061

Ni siquiera la reverencia que otros clanes profesaban a la aristocracia del clan Rhopal les pudo salvar ante pruebas tan abrumadoras. Los otros clanes se alzaron violentamente contra ellos. Tuvimos que huir del planeta y, desde la órbita, asistimos impotentes a la destrucción de toda la facción, incluida la muerte del titán Rhopal y la ejecución de la princesa del clan.

Sorprendentemente, el capitán y los jefes de Sección siguen considerándolo un cierto éxito. Al fin y al cabo, hemos recopilado innumerables observaciones interesantes sobre la cultura de los Aerugones y numerosas muestras para nuestros estudios. De alguna manera, que no nos reprendieran ni nos tratasen con dureza hizo más difícil soportar la culpa por no haber intervenido para detener la violencia.

Lee la **Entrada 1087**.

ENTRADA 1062

No fue fácil llegar al consejo que los clanes Aerugones celebraban en el amplio caparazón del titán Danau. Mientras nos dirigíamos a las coordenadas que recibimos de la Vanguard, tuvimos que sortear constantemente mareas de ciudadanos de Danau aterrorizados que huían en dirección contraria para abordar los últimos transportes que quedaban o incluso bajar por las escalas de cuerda de emergencia que colgaban de los costados del titán.

Cuando por fin encontramos la plaza, muy similar a los antiguos anfiteatros de la Tierra, el centro del escenario estaba ocupado por el representante Danau. Acusaba al clan Achero de envenenar tanto al titán Danau como al titán Balacra antes de él, pero en cuanto se fijó en nosotros, dejó de hablar. Todos los ojos se volvieron hacia nosotros. La princesa Rhopal fue la primera en hablar. Nos dio las gracias por nuestra operación de rescate y anunció que, puesto que habíamos demostrado ser amigos de los Aerugones, escucharían nuestra opinión y tendrían en cuenta cualquier prueba que aportáramos.

Si tienes el Descubrimiento único **40**, lee la **Entrada 1096**.

De lo contrario, 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:

- » **Culpar al clan Rhopal por el ataque:** lee la **Entrada 1097**.
- » **Culpar al clan Danau por el ataque:** lee la **Entrada 1069**.
- » **Culpar al clan Achero por el ataque:** lee la **Entrada 1099**.
- » **Decirles que no habéis podido averiguar qué clan fue el responsable:** lee la **Entrada 1101**.

ENTRADA 1063

Nos maravillamos con el equipo especializado que utilizan los Aerugones: gafas de formas extrañas, armas ornamentadas y armadura ligera para sus gráciles extremidades. No éramos capaces de sacarle partido a ninguno de estos elementos sin pasarnos días adaptándolos a nuestra anatomía. Sin embargo, al inspeccionar unos exquisitos y enormes arcabuces cañón fabricados por el clan Achero, nos imaginamos por un momento cómo sería dispararlos al cielo, derribando bandadas enteras de bestias del lado oscuro con solo apretar una vez el gatillo.

Finalmente, encontramos unos silbatos que emiten sonidos dañinos para los sensibles oídos de los depredadores del lado oscuro y un bote de un gas venenoso que podría utilizarse para eliminar las plantas carnívoras de la zona. Sin embargo, el vendedor tenía demasiado miedo de nuestro equipo y tecnología para aceptarlos como pago. Nos dejó claro que solo aceptaría objetos de valor nativos de su mundo.

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

- » **Comprar los suministros para explorar el crepúsculo** (requiere al menos un Descubrimiento no único en el tablero de la Nave de descenso): pon 1 Descubrimiento no único del tablero de la Nave de descenso debajo del mazo correspondiente y marca la casilla **A** en la **Entrada 1090**.
- » **Salir del puesto:** lee la **Entrada 1070**.

ENTRADA 1064

Marca esta casilla. Si esta casilla ya está marcada, no hay nada más que encontrar aquí; sigue con la partida. De lo contrario, sigue leyendo:

No fue difícil encontrar el puesto del francotirador. La IA de la Vanguard hizo todos los cálculos por nosotros, basándose en las grabaciones de vuelo y en la trayectoria potencial de los proyectiles. Recibimos las coordenadas precisas y, cuando llegamos allí, nos dimos cuenta al instante de que había una posición de tiro sin camuflar, e incluso podíamos ver el reflejo de los rayos del sol poniente en el arcabuz cañón de 3 metros de largo.

El arma Aerugon estaba fabricada con precisión y cubierta con intrincados símbolos, que Vanguard identificó de inmediato como pertenecientes al clan Achero. Era extraño: incluso teniendo en cuenta sus diferentes culturas y tradiciones bélicas, un asesino profesional nunca dejaría atrás una prueba tan clara, ni un arma tan valiosa. ¿O tal vez los Achero decidieron dejar esta prueba incriminatoria precisamente para que pensáramos que no podían haber sido ellos los que nos habían disparado? Siempre es difícil entender la forma de pensar de los alienígenas...

Cada Tripulante repone 2 .

ENTRADA 1065

[COMUNICACIONES]: ¡Abortad el aterrizaje! Grandes manadas de animales se acercan rápidamente a vuestra posición.

[Equipo de exploración]: Así que una llanura grande y vacía, ¿eh?

[COMUNICACIONES]: Sí, así era hace una hora. Ahora parece que todo lo que tiene piernas trata de huir del acercamiento de la línea del crepúsculo. La manada se dispersará en una hora más o menos.

Aterrizar es imposible: sigue con la partida.

ENTRADA 1066

La ciudad en lo alto del titán caído era un lugar silencioso y aterrador. Las calles y los edificios en la oscuridad tenían un aspecto surrealista porque estaban ligeramente inclinados debido a la postura que la criatura había adoptado al morir. Los depredadores del lado oscuro deambulaban por las plazas y los arcos negros como la tinta, dándose un festín con los cuerpos de los Aerugones muertos.

Sin embargo, no todos habían fallecido. En el centro de la ciudad de Balacra, en el punto más alto del caparazón del titán, nos encontramos con un grupo de Aerugones que había levantado barricadas, encendido hogueras y tratado de proteger un pequeño barrio de edificios lleno de supervivientes apiñados. Al no tener conocimiento alguno sobre los humanos, se asustaron al vernos, pero gracias a nuestra traducción automática conseguimos convencerlos de que habíamos venido a ayudar.

Los supervivientes nos dijeron que el suministro de alimentos de su titán había sido envenenado. Como resultado, la criatura perdió rápidamente sus fuerzas y, sintiendo que se acercaba el final, se dirigió al antiguo cementerio de titanes. Uno de los supervivientes incluso nos dio una muestra del veneno obtenido del musgo del que se había alimentado el titán, así como un broche encontrado cerca del suministro de comida con el signo del clan Rhopal.

Cuando el titán cayó, el clan Balacra intentó pedir ayuda a otras ciudades, pero el saboteador les robó la baliza de infrarrojos de emergencia y huyó hacia el norte. Enviaron un grupo para recuperarla, pero las criaturas del lado oscuro que despertaron al ponerse el sol acabaron con ellos en un abrir y cerrar de ojos, al igual que los mensajeros que intentaron enviar a otros titanes.

Nos pidieron que recuperásemos la baliza, pues es la única manera de que las polillas de evacuación de otros clanes lleguen a este lugar. Aceptamos; no teníamos otra opción. Nuestra nave de descenso era demasiado pequeña para transportar a tiempo incluso a una cuarta parte de ellos y, a juzgar por los cadáveres que se amontonaban a ambos lados de las barricadas, el clan Balacra no aguantaría mucho más...

Cada Tripulante repone 2 .

Sustituye la carta de Misión **M71** por la carta de Misión **M73**.


Pon la carta de Misión opcional **M74** en el espacio vacío en el lado derecho del tablero de Planeta.

Sustituye el PDI del Sector **9** por la carta **P524** (*Supervivientes asediados*).

Pon una ficha de Tiempo en la segunda casilla de esta carta contando desde la izquierda. Si la casilla **A** está marcada en la **Entrada 1090**, lee la **Entrada 1093**. De lo contrario, no ocurre nada.

ENTRADA 1067

Recibimos las evidencias falsas, pero no valen de mucho por sí solas. Aún tendríamos que llegar al titán caído de los Balacra para fingir que las recogimos allí. Afortunadamente, los datos de navegación de los Achero nos ayudaron a acotar la búsqueda de la bestia perdida.

Cada Tripulante que esté en el Sector **6** repone 2 .

Obtén el Descubrimiento único **40**.

Marca las casillas **B** y **D** en la **Entrada 1090**.

ENTRADA 1068

Si estás en el Sector **2**, no puedes volar más hacia el oeste: sigue con la partida. De lo contrario, sigue leyendo:

[Equipo de exploración]: Nos acercamos a los sectores occidentales. Vanguard, necesitamos datos sobre la zona de aterrizaje.

[COMUNICACIONES]: Es una llanura grande y vacía. Podéis aterrizar en cualquier lugar, equipo de exploración.

[Equipo de exploración]: No lo tenemos muy claro, sargento. Hay muchas huellas en el suelo. ¿Habéis identificado alguna manada migratoria?

[COMUNICACIONES]: Todo en este planeta trata de escapar de la oscuridad que lo invade. A no ser que una de esas ciudades errantes pisotee vuestra nave de descenso, no os debería ocurrir nada.

Si la carta **P530** (*Estampida*) está en el Sector **2**, lee la **Entrada 1065**. De lo contrario, puedes poner cualquier número de Tripulantes (si están de acuerdo) del Sector **5** en el Sector **2**. Si el **P.E.T.** está en el tablero de Planeta, también puedes moverlo del Sector **5** al Sector **2**.

ENTRADA 1069

Existe una teoría, demostrada a lo largo de la historia de la humanidad, que afirma que el contacto de una civilización muy avanzada con otra menos avanzada siempre acaba mal para esta última. Incluso si la civilización avanzada no tiene malas intenciones, su tecnología, su cultura o incluso el hecho mismo de su existencia pueden ser destabilizadores. Me gustaría pensar que la ISS Vanguard no fue responsable de lo ocurrido en Kelu-8, pero no puedo evitar pensar que así fue.

El caos que se desató en el planeta no tenía precedentes en la historia de los Aerugones. Casi todos los clanes entraron en guerra unos con otros y pronto las llanuras del planeta quedaron sembradas de titanes en descomposición y escombros

de ciudades. Ahora odian y vilipendian a los humanos, y parece que no será posible ningún otro contacto durante al menos una o dos generaciones...

Lee la **Entrada 1087**.

ENTRADA 1070

Los bulliciosos mercados eran el punto focal del titán Danau, y allí se reunían comerciantes, cazadores y artesanos de todas las ciudades errantes cercanas. Nos impresionaron especialmente los puestos de los Achero, el misterioso clan cuyo titán se dice que camina a propósito justo delante de la línea del crepúsculo para permitir a los cazadores lanzar breves correrías al lado oscuro, donde atrapan a la fauna nocturna justo cuando despierta de su letargo.

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

- » **Comprar equipo para explorar el crepúsculo:** Lee la **Entrada 1063**.
- » **Comprar más suministros:** Lee la **Entrada 1076**.
- » **Reunir información:** Lee la **Entrada 1072**.
- » **Marcharse de los mercados:** Sigue con la partida.

ENTRADA 1071

Hemos fracasado. Los Balacra no podían enfrentarse eternamente a las interminables oleadas de depredadores. Finalmente, atravesaron sus empalizadas e hicieron trizas a sus defensores. Poco después, la última luz de su ciudad se apagó, corriendo misericordiosamente un oscuro velo sobre la horripilante escena.

La noticia de esta pérdida conmocionó a los Aerugones. Muchos optaron por culparnos del fracaso.

Lee la **Entrada 1101**.

ENTRADA 1072



Marca esta casilla. Si esta casilla ya está marcada, no averigües nada más: sigue con la partida. De lo contrario, sigue leyendo:

Conocimos a muchos viajeros y comerciantes de otros titanes entre los coloridos puestos y tranquilos jardines de té. Hablar con ellos nos permitió comprender mejor la situación de la región. Nos enteramos de que al norte caminaba el titán del clan Rhopal, una bestia sagrada que llevaba un palacio real sobre su caparazón. El clan Rhopal era la realeza de los Aerugones. Aunque no controlaban directamente a los demás clanes, desempeñaban muchas funciones religiosas y ceremoniales cruciales y presidían las reuniones de los clanes. También fueron los que votaron en contra de involucrar a los foráneos en los asuntos de los Aerugones y no fueron muy amistosos con el personal de la Vanguard. Se dice que es muy difícil conseguir una audiencia en el palacio de Rhopal sin una invitación oficial.

Hacia el sur caminaba el titán Achero. Los Achero eran caminantes del ocaso, de los pocos que cazaban más allá de la línea del crepúsculo para traer fruta y otros víveres de los ecosistemas nocturnos que iban despertando al comienzo de la larga noche. Los Achero se habían adaptado mejor que nadie a moverse en la oscuridad y fabricaban algunas piezas de equipo únicas entre los Aerugones para enfrentarse a las criaturas del otro lado. También hemos oído el rumor de que el hijo del líder de su clan era un «sin boca» que juró venganza contra los Rhopal por alguna clase de deshonra de la que nadie quiere hablar.

Sigue con la partida.

ENTRADA 1073

A pesar de su arsenal de trucos, finalmente atrapamos al saboteador. Lo atrapamos e interrogamos, volcándonos en el papel de aterradores alienígenas carnívoros y presentando nuestras herramientas como si fueran elaborados dispositivos de tortura.

Finalmente confesó que lo había contratado un viejo mercader del clan Danau para sabotear el titán Balacra y dejar un símbolo del clan Rhopal en el lugar para incriminar al clan real. Pedimos al saboteador que describiera el símbolo, y la descripción coincidía perfectamente con el broche descubierto por los Balacra junto al musgo envenenado. ¿Era posible que los Danau fueran responsables del mismo crimen que nos habían pedido investigar? Pensamos que debíamos seguir discutiendo el tema, pero el tiempo se acababa.

Retira la Amenaza *Saboteador Aerugon* y su figura.

Obtén el Descubrimiento único **40**.

Marca la casilla **E** en la **Entrada 1090**.

Mueve a todos los Tripulantes de los Sectores **4, 5 y 6** al Sector **8**.

ENTRADA 1074

Si se revela la carta de Misión **M73** y **no tienes** el Descubrimiento único **39**, lee la **Entrada 1057**.

De lo contrario, marca la casilla no marcada que aparezca primero y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

- Obtén 1 Descubrimiento de *Espécimen vivo*
- Obtén 2 Indicios de *Flora insólita*
- Obtén 1 Indicio de *Espécimen vivo*

ENTRADA 1075

La princesa Aerugon quedó sorprendida ante la destreza con la que nos desenvolvimos durante la ceremonia del té. Esperaba encontrarse a unos bárbaros y lo que contempló fue gente decentemente civilizada. Supongo que puedo tachar «impresionar a la realeza alienígena» en mi lista de cosas que hacer antes de morirme.

La princesa apreció tanto nuestro interés por la cultura de los Aerugones que nos guio personalmente en una visita del lugar, con lo que aprendimos mucho sobre la historia de su pueblo. Solo puedo imaginar lo boquiabiertos que se van a quedar los cerebritos de la Vanguard cuando se enteren.

Finalmente, llegamos a una gran sala con un gigantesco globo dorado, una compleja reproducción mecánica del planeta que mostraba la línea del crepúsculo y el movimiento de varios titanes. La princesa confesó que su clan votó en contra de involucrar a la tripulación de la Vanguard en la búsqueda, pero admitió que quizá se equivocaron al hacerlo. Nos señaló la última posición conocida del titán Balacra desaparecido y la marcamos de inmediato en nuestros ordenadores de navegación.

Marca la casilla **C** en la **Entrada 1090**. Luego, lee la **Entrada 1079**.

ENTRADA 1076

La mayoría de los comerciantes o nos hacían caso omiso o se negaban a hacer un trueque con nosotros, contemplando nuestro equipo al mismo tiempo con deseo y desconfianza. Afortunadamente, hubo algunos que decidieron sobreponerse a su aprensión y quisieron echarle el guante a nuestra tecnología de otro mundo.

Los Tripulantes de este Sector pueden:

- Descartar 1 carta de Equipo de misión para obtener 2 Suministros.
- Descartar 1 carta de Equipo para obtener 1 Suministro.
- Descartar 2 cartas de Equipo menor para obtener 1 Suministro.

Luego, lee la **Entrada 1070**.

ENTRADA 1077

*** Ruido del motor ***

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Esto es alucinante!

[Equipo de exploración, agente 2]: Vanguard, tenemos a la vista tres de sus titanes, que se dirigen hacia el oeste, cada uno con una pequeña ciudad en su espalda.

[Equipo de exploración, agente 1]: ¡Mirad cómo se manean! Me pregunto si nos marearemos cuando estemos subidos a ellos.

[COMUNICACIONES, cabo Coetz]: Os estoy enviando las coordenadas de vuestra zona de aterrizaje, equipo de exploración. Será en el titán Danau, el más grande, en el centro. Los Aerugones han despejado una de las plataformas de aterrizaje para vosotros y esperan vuestra llegada. Tened cuidado al aterrizar; su transporte aéreo consiste en polillas gigantes adiestradas y hemos detectado muchas de ellas durmiendo en los arcos que rodean la pista de aterrizaje. Intentad no asustarlas.

[Equipo de exploración, agente 1]: No asustar a las terroríficas polillas gigantes. Entendido. Me pregunto...

*** Explosión lejana ***

*** Alerta ***

[IA de la nave de descenso]: Detectados disparos desde tierra. ¡Iniciar maniobras evasivas!

[Equipo de exploración, agente 2]: ¡Eh! Nos están disparando. ¿Estáis seguros de que tenemos permiso para aterrizar?

[COMUNICACIONES, cabo Coetz]: Los disparos no proceden de ninguno de los titanes, sino de una posición camuflada al oeste. Continúa con vuestra misión, equipo de exploración. Investigaremos este incidente más tarde.

*** Explosión lejana ***

[Equipo de exploración, agente 1]: No es la bienvenida más cálida que hayamos tenido.

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).
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 1052**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

¡BAJO FUEGO!

	Puntero láser	Elige una opción: » Maniobra evasiva Cada Tripulante gasta 5- dados. » Usar cargamento como señuelo Descarta 1 carta de Equipo que elijas o 1 Suministro.
	Salva	Metrala Si tu es 5 o más, no pasa nada. De lo contrario , 1 Tripulante al azar sufre una Lesión de <i>Herida</i> .
	¡Fuego!	Elige una opción: » Extinguir: 1 Tripulante que elijas sufre una Lesión de <i>Quemadura</i> . » Aislar el compartimento Pierde 6- Suministros.
	Trayectoria óptima	Seguir volando Si tu es 4 o más, no pasa nada. De lo contrario , repite esta tirada.

ENTRADA 1078

Una vez más, nos colamos en la ciudad de los Achero, solo para descubrir que nadie estaba dispuesto a hablar con nosotros. Pronto tuvimos que abandonar el titán por temor a que nos detectaran los vigilantes.

Sigue con la partida.

ENTRADA 1079

La princesa nos contó que el clan Danau, el que se puso en contacto inicialmente con la Vanguard, ha amasado mucho poder en los últimos tiempos y envidia la posición del clan Rhopal. Sin embargo, las cosas también están tensas entre los Rhopal y los Achero. Los Achero querían estrechar lazos con los Rhopal y le presentaron a la princesa un «pretendiente sin boca» (sea lo que sea eso) de sangre real. Sin embargo, los ancianos Rhopal se negaron a aceptar la unión, temiendo que la alianza con un clan de tan turbia reputación ensombreciera aún más la gloria del clan. El pretendiente se marchó hecho una furia y los Achero cortaron toda relación con los Rhopal.

Cada Tripulante de este Sector repone 1 . Sustituye la carta de este Sector por la **P529**.

ENTRADA 1080

Nos condujeron a los jardines del palacio, donde nos esperaba la princesa Rhopal, con el colorido plumaje de sus hombros erizado de ira. Le horrorizaba que los supervivientes Balacra la culparan de su desgracia. Después de hacernos jurar que guardaríamos el secreto, nos dijo que estaba enamorada del pretendiente «sin boca» que le presentó el clan Achero. Cuando los ancianos Rhopal lo rechazaron, junto con la mera idea de una unión con los Achero, ella quiso seguir adelante con la ceremonia de todos modos. Le pidió a los Balacra que se quedaran rezagados tras la línea del crepúsculo y cosecharan en secreto algunos componentes poco comunes del lado oscuro, necesarios para una boda real entre Aerugones. No podía arriesgarse a pedirselo a los Achero ni a cualquier otro clan. Ahora piensa que alguien en el palacio se enteró y aprovechó esta oportunidad para atacar a los Balacra cuando eran más vulnerables, al otro lado de la línea del crepúsculo y sin ninguna ayuda. Y dado que los Achero no tenían ningún interés en sabotear una boda que tanto anhelaban, según la princesa esto deja como único sospechoso al clan Danau.

Marca la casilla **E** en la **Entrada 1090** y sigue con la partida.

ENTRADA 1081

Durante nuestra estancia en este planeta, hemos oído muchas veces que ningún clan sabía más sobre la vida salvaje nativa y la supervivencia en la naturaleza que el Achero. Por eso, cuando conseguimos infiltrarnos en la capital Achero, empezamos a buscar de inmediato a alguien que pudiera examinar las muestras de veneno recogidas en el titán Balacra caído.

Pronto localizamos a un viejo cazador Achero que accedió a examinar la evidencia a cambio de parte de nuestro equipo. Nos dijo que la muestra de musgo contenía una conocida espora tóxica, mortal para los titanes. Normalmente, un titán nunca tocaría ese tipo de comida, ya que el olor y el sabor de las esporas lo repelerían al instante. Sin embargo, la muestra también estaba aderezada con una compleja mezcla de especias e ingredientes raros, diseñada para tapar el perfume de la espora y hacerla apetecible para los titanes. Según el cazador, preparar esta mezcla debió ser extremadamente caro, ya que contenía algunas de las especias más raras del planeta e ingredientes comprados en las ciudades más lejanas. En su opinión, los Achero e incluso quizá los Rhopal carecían de los contactos comerciales necesarios para preparar un veneno de este tipo.

Marca la casilla **E** en la **Entrada 1090** y sigue con la partida.

ENTRADA 1083

[**Equipo de exploración**]: ¿Nos recibís, Vanguard? Parece que nuestra audiencia ha terminado. Nos han echado.

[**COMUNICACIONES**]: ¿CÓMO?

[**Equipo de exploración**]: Intentamos seguir vuestras instrucciones, pero creo que nos equivocamos en el tercer paso, nos liamos con el menaje de plata extraño ese. Además, puede que hayamos tirado un par de cuencos y coladores. Intentamos romper el hielo con algunos chistes humanos de primera...

[**COMUNICACIONES**]: --

[**Equipo de exploración, agente 1**]: En fin, que parece que hemos molestado un poco a la princesa. ¿Deberíamos volver a intentarlo?

[**COMUNICACIONES**]: Solo si prometéis no empezar una guerra.

Sustituye la carta de este Sector por la **P529**.

ENTRADA 1084

Si la carta **P533** (*Titán en apuros*) está en el Sector **2**, lee la **Entrada 1081**. De lo contrario, sigue leyendo.

Marca esta casilla. Si esta casilla ya está marcada, lee la **Entrada 1078**. De lo contrario, sigue leyendo.

Conseguimos colarnos en la ciudad sin alertar a ningún guardia, aunque a cada paso nos seguían las miradas recelosas de los ciudadanos Achero de a pie. Temíamos que nos delataran en cualquier momento, pero llegamos a nuestro destino sin ser molestados.

La reunión iba a tener lugar en un corral abandonado para crías de titán. Era sorprendentemente pequeño (imaginábamos que los vástagos de tan enormes criaturas necesitarían más espacio) y estaba adornado con diversas pinturas. Parece evidente que los Aerugones respetan a las bestias que transportan sus ciudades y forman un fuerte vínculo con los titanes desde el momento en que nacen. Cuando inspeccionamos el lugar, nuestros ojos se fijaron en la oscura entrada del edificio principal que da al corral. Estaba tranquila, en penumbra y desierta. Un lugar perfecto para una emboscada.

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:

» **Entrar:** Lee **Entrada 1060**.

» **Marcharse:** Sigue con la partida.

ENTRADA 1085

Sin pruebas irrefutables, nuestro veredicto no hizo más que aumentar la confusión. Pronto los clanes empezaron a discutir acaloradamente y el consejo terminó de forma violenta. Evacuamos el lugar, dejando atrás el caos del titán Danau y, desde la órbita, observamos impotentes cómo estallaba una guerra total entre los Aerugones. Sabíamos que nuestra oportunidad se había esfumado. Otra misión en este planeta no sería posible hasta dentro de muchos años.

Sorprendentemente, el capitán y los jefes de Sección siguen considerándolo un cierto éxito. Al fin y al cabo, hemos recopilado innumerables observaciones interesantes sobre la cultura de los Aerugones y numerosas muestras para nuestros estudios.

De alguna manera, que no nos reprendieran ni nos trataran con dureza hizo más difícil soportar la culpa por no haber intervenido para detener la violencia.

Lee la **Entrada 1087**.

ENTRADA 1086

El impenetrable muro de oscuridad avanza por el planeta. Pronto, todas las zonas de esta operación quedarán a oscuras.

Sustituye tu carta de Condición global actual por la **G06**.

Descarta todas las cartas de los Sectores **1 a 6** (deja las fichas de Equipo de misión en sus Sectores).

Pon la carta **P520** (*Línea del crepúsculo*) en el Sector **1**.

Pon la carta **P533** (*Titán en apuros*) en el Sector **2**.


Pon la carta **P520** (*Línea del crepúsculo*) en el Sector **3**.

Importante: Cuando el marcador del medidor de Tiempo de las nuevas cartas de Condición global llegue al final, esta Operación se considerará fallida.

ENTRADA 1087

¡Enhorabuena! Has completado esta Operación.

Descarta todas las cartas de Misión del tablero de Planeta.

Si estás jugando la campaña, retira la carta de Aterrizaje **L18** del juego: no podrás aterrizar en este planeta de nuevo. A continuación, cada Tripulante en el equipo de exploración asciende de escalafón. Por cada Tripulante que ya tenga el Escalafón 3, en vez de eso obtén 1 .

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

¡Puedes volver a jugar esta Exploración como Operación independiente para descubrir otras posibilidades y finales!

ENTRADA 1088

No hemos podido ayudar a los Aerugones. Los clanes nos dieron la espalda y cortaron toda comunicación. Ya no éramos bienvenidos en este planeta. Poco después, tuvimos que volver a la Vanguard y abandonar este sistema.

Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.

Retira del juego la carta de Aterrizaje **L18**.

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

ENTRADA 1089

El impenetrable muro de oscuridad avanza por el planeta.

- Pon la carta **G05** sobre tu Condición global actual.
- Descarta todas las cartas de los Sectores **1 a 3**.
- Mueve las cartas, fichas, Tripulantes y marcadores del Sector **4** al Sector **1**.
- Mueve las cartas, fichas, Tripulantes y marcadores del Sector **5** al Sector **2**.
- Mueve las cartas, fichas, Tripulantes y marcadores del Sector **6** al Sector **3**.
- Mueve las 3 cartas **P520** (*Línea del crepúsculo*) de los Sectores **7 a 9** a los Sectores **4 a 6**.
- Pon la carta **P521** (*Ecosistema despertado*) en el Sector **7**.

ENTRADA 1090

- A** - Hemos conseguido equipo fabricado por los Aerugones.
- B** - Podemos acusar con éxito a uno de los clanes.
- C** - Hemos obtenido datos de navegación.
- D** - Hemos obtenido datos de navegación.
- E** - Podemos acusar con éxito a otro clan.

ENTRADA 1091

[**COMUNICACIONES**]: ¿Cuál es vuestra situación, equipo de exploración?

[**Equipo de exploración**]: Hemos analizado los datos recogidos y conseguido localizar la ubicación actual del titán. Estamos sobrevolándolo en círculos ahora mismo. La cosa no pinta bien.

[**COMUNICACIONES**]: ¿Qué queréis decir?

[**Equipo de exploración, agente 2**]: El titán parece muerto. Está tumbado entre viejos caparazones de titán vacíos en algo que parece un antiguo cementerio de los de su especie.

[**COMUNICACIONES**]: Poneos en marcha e investigadlo, equipo de exploración. Tened cuidado. Todavía no sabemos qué mató a la bestia.

Pon la carta **P522** (*Huellas gigantes*) en el Sector **8**. Pon la carta **P523** (*Titán caído*) en el Sector **9**. Pon a todos los Tripulantes, la nave de descenso y el **P.E.T.** (si está presente) en el Sector **9**.

ENTRADA 1092

[**COMUNICACIONES**]: ¿Cuál es vuestra situación, equipo de exploración?

[**Equipo de exploración, agente 1**]: Estamos introduciendo nuevas coordenadas de aterrizaje más al sur. Los datos que recogimos antes del vuelo nos permitieron encontrar las huellas del titán Balacra y seguir las durante un tiempo. Sin embargo, las hemos perdido en el terreno rocoso. No podemos ver nada más desde el aire.

[**COMUNICACIONES**]: Entendido. Seguid a pie. Cuanto menos tiempo paséis allí, mejor.

Pon la carta **P522** (*Huellas gigantes*) en el Sector **8**. Pon a todos los Tripulantes, la nave de descenso y el **P.E.T.** (si está presente) en el Sector **8**.

ENTRADA 1093

Compartimos las armas y herramientas compradas en el mercado Danau entre los Balacra. Esto enardeció sus ánimos y reforzaron sus defensas, aunque sabíamos que, por sí sola, esta escasa ayuda solo retrasaba lo inevitable.

Retira la ficha de Tiempo de la carta **P524** (*Supervivientes asediados*).

ENTRADA 1094

Volar a gran altura sobre la superficie de Kelu-8, abrazado a la pata de una polilla herida mientras el Aerugon que la cabalgaba buscaba el ángulo para dispararme, fue lo más aterrador y agotador que he experimentado en mi vida. La polilla hizo lo que pudo para entregar su sospechosa y pesada carga bajo la tenue luz moribunda del día en el oeste. Finalmente, se agotaron sus fuerzas y se estrelló cerca de la línea del crepúsculo. El saboteador comenzó a huir a pie.

Pon la carta de Amenaza del *Saboteador Aerugon* en el espacio indicado sobre el tablero de Planeta y pon un marcador en su carta de Amenaza. Pon la figura del *Saboteador Aerugon* en el Sector **5**.

ENTRADA 1095

Instalamos con éxito la baliza, que inmediatamente envió una potente señal de rescate, visible solo con luz infrarroja. Una hora más tarde, la flota de rescate comenzó a llegar, polillas gigantes que bajaban suavemente de los cielos oscurecidos y aterrizaron alrededor de la baliza. Mientras ayudábamos a subir a los supervivientes Balacra, algunos de ellos juraron que, en cuanto llegaran al este, convocarían un consejo de los clanes y acusarían al clan Rhopal ante el consejo de clanes. Dicen que fue la princesa Rhopal quien les pidió en secreto que se quedaran atrás al borde de la línea del crepúsculo y recogieran algunos componentes poco frecuentes del lado oscuro, una tarea que normalmente realizan los Achero. Aceptaron, encantados de servir a la familia real. Fue entonces cuando un saboteador oculto los atacó, aprovechando la oportunidad y el hecho de que su titán estaba muy por detrás de los demás. Ahora, los Balacra quieren venganza por el destino de su titán y están seguros de que el clan Rhopal es el culpable.

Consultamos con la Vanguard y se nos ordenó asistir a este consejo de clanes. En cuanto el titán caído quedó vacío, nos reagrupamos y volamos hacia el oeste, recogiendo a los rezagados a nuestro paso.

Fue agradable volver al cálido y anaranjado resplandor del día. Sin embargo, nuestros ánimos se oscurecieron cuando empezamos a acercarnos al titán Danau. Algo no iba bien. La bestia gigante se balanceaba más de lo habitual y la gente la abandonaba presa del pánico. Solo había una explicación posible: mientras estábamos ocupados salvando a los Balacra en el lado oscuro, ¡alguien había envenenado a otro titán!

Descarta todas las cartas de PDI de los Sectores **7 a 9**.

Sustituye las cartas del Sector **2** por la carta **P533** (*Titán en apuros*).

Pon a todos los Tripulantes, la nave de descenso y el **P.E.T.** (si está presente) en el Sector **2**. Descarta la carta de Amenaza del *Saboteador Aerugon* y su figura, si está presente.

ENTRADA 1096

Hemos expuesto todas nuestras grabaciones, muestras y fotografías para demostrar quién estaba detrás del ataque al titán Balacra y quizá también de los problemas actuales del titán Danau...

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:

- » **Mostrar que fue el clan Rhopal quien planeó el ataque:** lee la **Entrada 1097**.
- » **Mostrar que fue el clan Danau quien planeó el ataque:** lee la **Entrada 1103**.
- » **Mostrar que fue el clan Achero quien planeó el ataque:** lee la **Entrada 1085**.
- » **Decirles que no habéis podido averiguar qué clan fue el responsable:** lee la **Entrada 1101**.

ENTRADA 1097

Comprueba si la casilla **B** está marcada en la **Entrada 1090**.

Si lo está, lee la **Entrada 1061**. De lo contrario, lee la **Entrada 1069**.

ENTRADA 1098

Acusar a los Danau, que parecían ser las víctimas del último ataque, hizo que los otros líderes de los clanes se quedaran boquiabiertos. Sin embargo, las pruebas que reunimos contra el clan de mercaderes fueron suficientes para convencerlos. Los Danau protestaron, pero pronto uno de sus ancianos accedió a confesar a cambio de una compensación monetaria y de inmunidad. Todo el consejo escuchó que el clan Danau, el más rico y numeroso, envidiaba el respeto y la posición que le correspondía por tradición al clan Rhopal. Tras recibir un chivatazo anónimo de que el titán Balacra iba a iniciar arriesgadas operaciones de recolección en la línea del crepúsculo, enviaron a un saboteador para envenenarlo y culpar a los Rhopal. Entonces, ante el riesgo de que los humanos de la ISS Vanguard descubrieran la verdad, enfermaron a su propio titán para desviar las sospechas.

Los otros clanes no cabían en sí del asombro. La princesa ordenó el encarcelamiento de los ancianos Danau, y los científicos de la Vanguard aceptaron ayudar a curar al titán Danau. Sin embargo, ese no fue el final de la historia. Al día siguiente nos despertaron los sonidos de celebración

en las calles del titán. Nos enteramos de que la princesa se valió de los recientes acontecimientos para demostrar que los Rhopal necesitaban más aliados. Convenció a los ancianos de su clan para que le permitieran casarse con un pretendiente Achero, y ellos accedieron.

Y así es como yo y el resto del equipo nos convertimos en invitados de honor a una boda real Aerugon. La ceremonia fue tan colorida, exuberante y embriagadora que me resulta difícil describirla. Sin embargo, no paraba de rondarnos la cabeza un extraño detalle. A diferencia de todos los demás Aerugones masculinos del palacio, el joven novio no tenía boca, hecho que todos los demás daban por sentado y no querían tratar con nosotros. Una vez terminada la celebración, la princesa y el pretendiente se dirigieron a las cámaras sagradas del palacio Rhopal para una ceremonia de apareamiento, o al menos eso dedujimos por los escasos retazos de información que recopilamos.

Al día siguiente, nos despertó un criado de la casa y nos pidió que asistiéramos al funeral real. El pretendiente Achero que se había desposado con la princesa había fallecido durante la noche. Asombrados, nos enteramos de que, al nacer, los machos Aerugon podían ser de dos castas: zánganos con boca que trabajaban y luchaban pero eran infértiles, y los infrecuentes machos fértiles sin boca, que vivían solo un par de semanas y morían después del apareamiento.

Tras la sombría y breve ceremonia, nos acompañaron de vuelta a nuestra nave, que se encontraba en el embarcadero del palacio meciéndose suavemente al compás del titán Rhopal, que seguía con su interminable caminata hacia el sol poniente. Detrás de nosotros, las ventanas del palacio se abrieron de repente y miles de pequeñas criaturas parecidas a polillas llenaron los jardines con el revoloteo de sus alas. Mientras nos envolvían, teñidas de naranja por el sol poniente, nos dimos cuenta de que eran bebés Aerugones.

Una nueva generación había nacido en el planeta, en parte, gracias a nuestro esfuerzo. El eterno viaje en Kelu-8 seguiría su curso.

De todo lo que he visto durante mi servicio en la ISS Vanguard, este es el recuerdo que sin duda permanecerá indeleble en mí hasta el día de mi muerte.

Lee la **Entrada 1087**.

ENTRADA 1099

Lee la **Entrada 1069**.

ENTRADA 1101

No hemos podido ayudar a los Aerugones de manera significativa.

Todos los clanes nos dieron la espalda y cortaron toda comunicación. Ya no éramos bienvenidos en este planeta. Poco después, tuvimos que volver a la Vanguard.

Sorprendentemente, el capitán y los jefes de Sección siguen considerándolo un cierto éxito. Al fin y al cabo, hemos recopilado innumerables observaciones interesantes sobre la cultura de los Aerugones y numerosas muestras para nuestros estudios. De alguna manera, que no nos reprendieran ni nos trataran con dureza hizo más difícil soportar la culpa por no haber podido contribuir más.

Lee la **Entrada 1087**.

ENTRADA 1102

Toda esta parte del planeta está ahora sumergida en una larga noche. Los Aerugones y sus titanes se han marchado. No tenemos nada más que hacer aquí.

Lee la **Entrada 1088**.

ENTRADA 1103

Si la casilla **E** está marcada en la **Entrada 1090**, lee la **Entrada 1098**.

De lo contrario, lee la **Entrada 1085**.






ENTRADA 1105


Operación Alba eterna

Las siguientes reglas te permitirán iniciar la Operación Alba eterna como misión independiente. Sin embargo, esta Operación también está disponible en el mapa de la campaña y puede jugarse como parte de la campaña completa de ISS Vanguard.



Número de Tripulantes: 2-4

Dificultad: Media

Pruebas frecuentes:     

Pruebas de dados: Los  son más peligrosos que de costumbre.

Amenazas: Amenaza activa opcional.

Aterrizaje: Habitantes potencialmente hostiles; se aconseja un buen nivel de  y .


Peligros: Las condiciones del planeta empeoran con el paso del tiempo.

Preparación:





1. Prepara la nave de descenso

- Pon el tablero de Nave de descenso Void Ranger sobre la mesa. Pon todas las Modificaciones numeradas de la **A01** a la **A20** sobre la mesa. Elige hasta 2 Modificaciones Utilitarias y también 1 Estructural y ponlas en el tablero de Nave de descenso.

2. Prepara el equipo de exploración

- Cada jugador selecciona al menos un tablero de Tripulación. Si juegas en solitario, selecciona al menos 2 tableros de Tripulación.
- Cada Sección roba 3 cartas de Tripulante, elige 1 y la mete en la funda de Escalafón 2 de su Sección. Pon a los Tripulantes enfundados en sus tableros de Tripulación correspondientes.
- Cada jugador llena sus tableros de Tripulación con 11 dados de Sección de la caja. Cada Tripulante debe tener al menos 1 dado básico () de cada uno de los tres colores. Los jugadores pueden usar cualquier dado de Sección en esta Operación.
- Cada jugador de la Sección crea un mazo con al menos 10 de sus cartas de Sección. Solo se pueden usar cartas de Escalafón 2 o inferior. Cada mazo de Sección se baraja y se pone junto al tablero de Tripulación correspondiente.
- Pon el número indicado de marcadores en el espacio de Cargas de cada tablero de Tripulación.

3. Carga la nave de descenso

- Coge todas las cartas de Equipo numeradas de **E01** a **E53** que puedan usar las Secciones seleccionadas para esta Operación. Ponlas bocarriba en la mesa. Cada Tripulante del equipo de exploración elige 1 carta de Equipo menor  y la pone junto a su tablero de Tripulación.
- A continuación, elige cartas de Equipo personal  y Equipo de misión  hasta alcanzar el límite (indicado en la sección de Carga de la esquina superior izquierda del tablero de Nave de descenso). También puedes coger cualquier número de Mejoras del Equipo de misión  para las cartas de Equipo de misión que hayas elegido (no cuentan para el límite de Equipo de la nave de descenso). Si los jugadores no se ponen de acuerdo al elegir el Equipo, tiene la última palabra la primera Sección de esta lista que esté presente en la Operación: Ingeniería, Seguridad, Reconocimiento, Ciencia.
- Pon las cartas de Equipo elegidas en una pila al lado del tablero de Nave de descenso y devuelve el resto a la caja.
- Pon un marcador en el espacio correspondiente del medidor de Suministros. El espacio resaltado en el medidor de Suministros es el número básico de Suministros que tiene la nave de descenso, pero este valor puede verse modificado por las cartas de Modificación que haya en la nave de descenso.

4. ¡Abrochaos los cinturones!

- Lee la **Entrada 1050**.

ISS
VANGUARD

