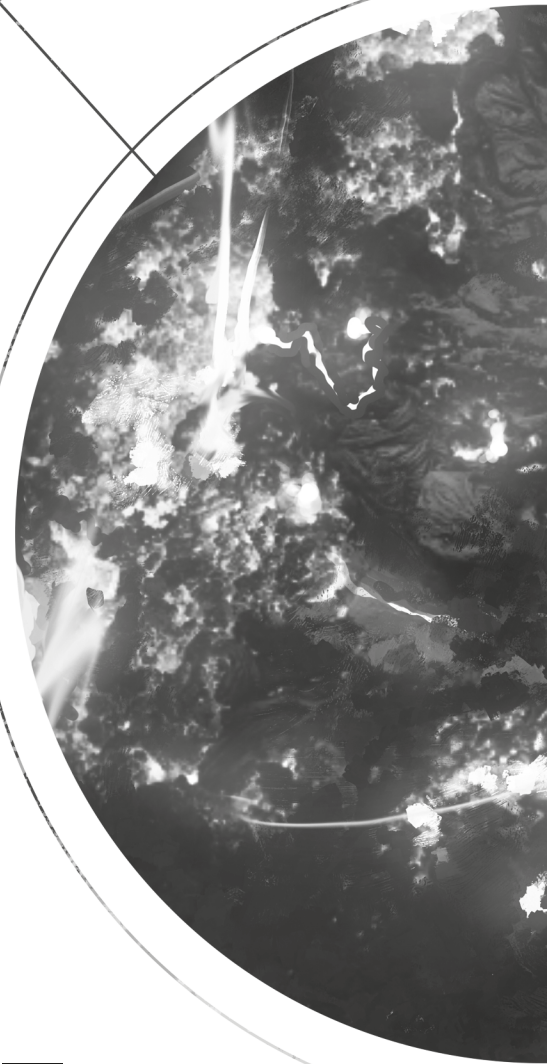


2023//.ISS\_VANGUARD\_MISSION\_LOG



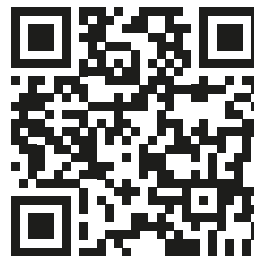
ISS VANGUARD  
DOCUMENTO OFICIAL

CAMPAÑA LA FLOTA PERDIDA  
**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 APP 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](https://ISSVANGUARD.COM/RESOURCES)

# LA FLOTA PERDIDA DRAMATIS PERSONAE

## Tripulación de la *Vanguard*:

- Capitana Tamara Lee, oficial al mando
- Profesor Peter Valinsky, nuevo jefe de la Sección de Ciencia
- Teniente Marco Banini, primer oficial
- Doctora Anita Juárez, xenóloga
- Doctora Beatrice Morra, psicóloga
- Sargento Harrold Best, oficial de investigaciones
- Jenny, la IA
- Jill Ganbat, jefa de comunicaciones
- Jusuf Chakrabarti, ingeniero

## Las naves:

- *ISS Vanguard*, veterana de la misión original
- *ISS Dauntless*, nave de investigación planetaria de segunda generación
- *ISS Wayfarer*, nave de investigación científica clase *Dauntless*
- *ISS Starchild*, nave ultramoderna de investigación planetaria de tercera generación

## Otros personajes importantes:

- Capitán Theodore Huang, oficial al mando de la *ISS Wayfarer*
- Teniente Francois de Burgh, primer oficial de la *ISS Wayfarer*
- Andrea Gitelli, jefa de seguridad de la *ISS Wayfarer*
- Capitana Vanessa Fournier, oficial al mando de la *ISS Dauntless*
- Capitán Anthony da Silva, oficial al mando de la *ISS Starchild*

## ENTRADA 991

La *Vanguard* activó por primera vez su protocolo de reclutamiento de emergencia.

La *Vanguard* activó de nuevo su protocolo de reclutamiento de emergencia.

## ENTRADA 1200

El éxito de la misión de la *ISS Vanguard* hace 37 años marcó el comienzo de una nueva era en la exploración espacial para la Tierra. Gracias a la *Vanguard* y a las tecnologías obtenidas de otras especies inteligentes, nuestro planeta fue capaz de construir tres naves espaciales más: la *ISS Dauntless*, la *ISS Wayfarer* y la *ISS Starchild*, más rápidas, mejor equipadas y más resistentes que la *Vanguard*.

La expansión de los terráneos por toda la galaxia continuó y, con cada año que pasaba, la humanidad descubría más secretos del mapa estelar de los Constructores.

El primer obstáculo apareció poco después de que la *Dauntless* y la *Wayfarer* partieran a explorar nuevas coordenadas en el brazo de Perseo. La elección de dicho destino estaba inspirada en unas observaciones de los Constructores, que sin duda habían concedido gran importancia al sector. Por desgracia, la Tierra perdió el contacto con ambas naves en cuanto entraron en el brazo de Perseo. La misma suerte corrió la *Starchild* cuando la enviaron en misión de rescate.

La Tierra perdió tres de sus mejores naves en circunstancias misteriosas, lo que causó un tremendo revuelo. Las distintas sociedades querían saber qué les había ocurrido a sus amigos y familiares y, sobre todo, si es que la Tierra volvía a estar en peligro. Además, la funesta noticia pronto se extendió por toda la galaxia, y la pérdida de toda la flota estaba a punto de afectar al estatus diplomático de la Tierra. El gobierno mundial no tuvo más remedio que organizar otra misión para encontrar las naves perdidas, rescatar a sus tripulaciones e investigar la amenaza.

Sin embargo, la única nave capaz de realizar un viaje interestelar era la *Vanguard*, retirada del servicio años atrás y que ahora hacía las veces de museo conmemorativo en la órbita de la Tierra.

Reacondicionada y modernizada a toda prisa, la *ISS Vanguard* se prepara para partir del sistema solar por primera vez en décadas. Gracias a las terapias de bioingeniería, la mayoría de los veteranos de las primeras misiones tienen el aspecto y el brío juvenil que tenían hace 37 años, pero dado que la versión actual de la *Vanguard* opera con nuevos sistemas informáticos, van a necesitar una formación de reciclaje exhaustiva que llevará su tiempo.

La *Vanguard*, que fue antaño la primera esperanza de la Tierra y es ahora la última, debe encontrar las naves desaparecidas,

salvar a sus tripulaciones y hacer frente a cualquier amenaza que encuentre, especialmente las que supongan un peligro para la Tierra o sus planetas aliados.

La *ISS Vanguard* deberá embarcarse muy pronto rumbo a lo desconocido, a solas y sin refuerzos, para hacer frente a los peligros del implacable y frío vacío insondable. A pesar de que podría tratarse de un viaje sin retorno, no hay nadie a bordo que se arrepienta de haberse enrolado. Al fin y al cabo, si por algo destaca la *Vanguard* es por medrar en misiones condenadas al fracaso.

Lee la **Entrada 1201**.

## ENTRADA 1201

*BBC World News*. Al habla Elisabeth O'Reilly con los titulares del día. El Comité de Exploración Espacial de las Naciones Unidas ha anunciado hoy por fin lo que todos estábamos esperando. Debido a los numerosos candidatos de primera que se han presentado para el puesto de oficial al mando de la *ISS Vanguard*, el nombramiento oficial se había aplazado tres veces. Sin embargo, hoy a las nueve y media de la mañana (hora central europea), el portavoz del comité, el almirante Albert D. Sinclair, anunció que la capitana Tamara Lee asumirá el puesto.

Esta militar de 34 años ha dedicado su vida a servir a la Tierra y al Sistema Solar. Graduada con honores de la Academia Militar Orbital, ha pilotado cazas espaciales y comandado escuadrones, con loables resultados en maniobras de respuesta contra asteroides. En las últimas etapas de su carrera, la capitana Lee sirvió como oficial al mando de destructores espaciales y naves de investigación. Sus intrépidas proezas como capitana de la *ISS Runic* han inspirado tanto a escritores como a cineastas, y ahora se unirá a la élite de la Tierra para seguir con su misión de proteger nuestro planeta natal y sus intereses.

Junto a ella, el comité ha elegido al jefe de investigación, el profesor Peter Valinsky, un experto de talla mundial en mecánica cuántica y, sorprendentemente, en xenolingüística. Nominado tres veces al Premio Nobel, el profesor Valinsky ya está reclutando un equipo de las mentes más brillantes para seguir con sus investigaciones durante esta singladura espacial. Profesor Valinsky, capitana Lee: nos llena de orgullo su compromiso. La Tierra y sus aliados depositan toda su confianza en ustedes.

Lee la **Entrada 1202**.

## ENTRADA 1202

Si esta casilla NO está marcada, lee la **Entrada 1203**.  
De lo contrario, sigue leyendo:

**Extracto de *La llamada del vacío*, la autobiografía de Morgan G. Wayman, primer capitán de la *ISS Vanguard***

La noticia me llegó de sopetón.

Nunca había imaginado que esto fuera a suceder, ni siquiera en mis sueños.

El viaje de la *Vanguard* fue el punto álgido de mi vida, pero también el principio de mi ruina. A mi largo y angustioso viaje interestelar, su dramático clima y meses en el centro de todas las miradas les sucedieron décadas de problemas personales. Libré una batalla contra el estrés postraumático y varios episodios de alcoholismo. Mi primera esposa, que con tanta paciencia aguardó mi regreso a la Tierra, me dejó poco después. Al menos tuvo la decencia de dejarme algo del dinero que me había ganado con tanto sacrificio. Mi segunda esposa no fue tan indulgente y sufrí con ella un largo proceso de divorcio. Aunque lo superé, quedé convertido en una sombra del hombre que fui.

Y a pesar de todo eso, me ofrecieron mi antiguo trabajo de nuevo. La Tierra me quería de vuelta en las estrellas.

Obviamente era demasiado mayor para ponerme al mando de una nave, así que me preguntaron si quería unirme a la tripulación como asesor y apoyar a la capitana Lee, la nueva comandante de la *Vanguard*. Les respondí que primero necesitaba conocerla a ella y también al investigador jefe, el profesor Peter Valinsky. Mi idea era averiguar si íbamos a estar en sintonía, pero mientras aún estaba de camino a la reunión me di cuenta de que ya me había decidido. Quería volver a navegar el vacío. Al fin y al cabo, ¿qué otra cosa podía hacer con mi vida?

Abre el Registro de la nave por la página **41** y retira la Mejora de instalaciones **F08** del juego.

Mueve la Mejora de instalaciones **F07** de «Mejoras de instalaciones» (bandeja de cartas B) al sobre «A la espera...».

Lee la **Entrada 1203**.

## ENTRADA 1203

Si esta casilla NO está marcada, lee la **Entrada 1204**. De lo contrario, sigue leyendo:

**Extracto de *En pos de las estrellas*, de Peter Valinsky**

—Preciosa —susurró—. Sigue siendo preciosa.

Durante un minuto, siguió sentada en su silla de ruedas, admirando el casco de la *Vanguard*.

En mi cabeza, sin embargo, permanecía indeleble la elegancia del fluido diseño de la *ISS Starchild*. En comparación con ella, la *Vanguard* se me antojaba una especie de autobús escolar intergaláctico de otro siglo, así que no tenía ni idea de cómo responder a sus palabras.

—Le han dado un buen repaso, ¿verdad? —La profesora Corey me estaba mirando fijamente.

—Sí, por supuesto. Está lista para su próximo viaje interestelar, profesora —le contesté.

—Sin duda lo está. Sin duda. ¿Sabes qué, chaval? Hubo un tiempo en que habría cambiado con gusto todos mis Premios Nobel por un mes de viaje estelar.

—Lo entiendo —respondí.

—Crees que sí, pero no. —Me corrigió, mirándose con interés—. Lo entenderás. Muy pronto. Eres el profesor Peter Valinsky, ¿verdad?

—Sí, señora. Es un placer.

—El placer es mío. —Le brillaban los ojos—. Conozco tus logros por cosas que he leído. Estoy deseando trabajar contigo. Supongo que necesitas que te haga una presentación de lo que te espera en tu cargo, ¿verdad?

Obtén 1 Descubrimiento de *Flora insólita* y 1 de *Espécimen vivo* y ponlos en el sobre «A la espera...».

Lee la **Entrada 1204**.

## ENTRADA 1204

Si esta casilla NO está marcada, lee la **Entrada 1205**. De lo contrario, sigue leyendo:

**Entrevista con Anu, embajadora Idemiana, para *The Interestelar***

**[Felicity Hughes]:** Soy Felicity Hughes, de *The Interestelar*. Hoy tengo el privilegio y el placer de hablar con Anu, la embajadora de la nación Idemiana y veterana de la *Vanguard*. Es todo un honor conocerte.

**[Anu]:** Siempre me ha resultado curioso que los terrícolas valoréis a ciertas personas por encima de otras. No soy única. Mis historias y experiencias pueden parecer interesantes, pero yo no tengo nada de especial.

**[Felicity Hughes]:** ¡Qué ejemplo de modestia!

**[Anu]:** No. Ejemplo de autoevaluación precisa.

**[Felicity Hughes]:** Eh, ya. ¿Echas de menos tu mundo natal?

**[Anu]:** Los Idemianos no «echamos de menos» nada. No somos propensos a la nostalgia, aunque durante todos estos años en la Tierra he logrado asimilar algo de vuestras filosofías. Soy consciente de lo que implica un sentimiento así, y sí, me gustaría volver a ver mi mundo.

**[Felicity Hughes]:** ¿Qué fue lo primero que pensaste cuando te invitaron a unirse a la tripulación de la *ISS Vanguard*?

**[Anu]:** Reticencia.

**[Felicity Hughes]:** ¿Cómo? Ah, vale, a veces se me olvida lo brutalmente sinceros que sois los Idemianos.

**[Anu]:** No deberías. Aunque supongo que tus oyentes querrán que amplíe mi respuesta, así que permíteme aclarar que no creo que sea ninguna heroína. Soy una política de edad avanzada que en los últimos años ha desarrollado una pasión típicamente terrícola por la jardinería y el excursionismo. Ya no estoy para aventuras interestelares, y la nueva expedición parece una empresa bastante desesperada.

**[Felicity Hughes]:** Bueno, desesperada me parece un término demasiado radical para hablar de...

**[Anu]:** ¿Reacondicionar una antigua nave espacial y enviarla a salvar otras tres mucho más avanzadas, pero que han desaparecido sin dejar rastro?

**[Felicity Hughes]:** Bueno, si así es como lo ves...

**[Anu]:** No es como yo lo «veo», es como son las cosas.

**[Felicity Hughes]:** Entonces, ¿qué te motivó a aceptar la oferta?

**[Anu]:** Aún no estoy segura, señora Hughes, pero podría ser mi capacidad para sentir la proximidad del vacío. He pasado la mayor parte de mi vida en el espacio y sé cuando se respira una amenaza en el ambiente. Presiento un peligro inminente.

**[Felicity Hughes]:** ¿Para todos?

**[Anu]:** Sí.

Todos los jugadores se ponen de acuerdo para elegir 1 Sección. El jugador de la Sección elegida coge 1 dado de Alienígena Idemiano de la reserva de dados de Sección sin comprar y lo añade a su Compartimento de Sección. A continuación, dicho jugador retira 1 dado de Sección de su Compartimento de Sección y lo devuelve a la caja.

Lee la **Entrada 1205**.

## ENTRADA 1205

Si esta casilla NO está marcada, lee la **Entrada 1206**. De lo contrario, sigue leyendo:

**Carta de despedida de Cautiva**

Estoy cansada de la Tierra. Pensé que nunca lo diría, pero esta es la realidad. Soy humana... Sí, tengo el cuerpo de un Visitante, con tentáculos y todo, pero sigo siendo humana. Tengo sentimientos, planes de futuro, un sentido del humor perverso y todo lo que me hace humana; pero para la mayoría de la gente, eso no basta.

Los terrícolas podéis hablar largo y tendido sobre tolerancia, afirmar que sois gentes de mente abierta y habéis abandonado los radicalismos religiosos, pero si vuestros hijos huyen gritando cuando me ven, al final no es más que palabrería sin sentido.

No quiero estar bajo la vigilancia constante de vuestras agencias secretas. No quiero vivir en una isla de Suecia donde no pueda asustar a nadie. Me he hartado.

Me he unido otra vez a la *Vanguard* porque por lo visto el único sitio al que pertenezco es el espacio. Allí no me sentiré fuera de lugar.

Me marcho con profundo alivio.

Cautiva, la humana.

Todos los jugadores se ponen de acuerdo para elegir 1 Sección. El jugador de la Sección elegida coge 1 dado de Alienígena Visitante de la reserva de dados de Sección sin comprar y lo añade a su Compartimento de Sección. A continuación, dicho jugador retira 1 dado de Sección de su Compartimento de Sección y lo devuelve a la caja.

Lee la **Entrada 1206**.

## ENTRADA 1206

Si esta casilla NO está marcada, lee la **Entrada 1207**. De lo contrario, sigue leyendo:

**El testimonio del Emisario de los Muertos**

Si entré en modo de inactividad fue porque así lo pedí yo. Tenía muchos problemas-temas que analizar y había demasiado ruido-confusión para poder hacerlo como debía. Además, no apreciaba la naturaleza pacífica de la Tierra ni la irritante sensibilidad al paso del tiempo de los terrícolas. Soy el Emisario de los Muertos, la formidable creación de una civilización que una vez subyugó galaxias enteras, una máquina de guerra implacable y perenne, inmune a la fragilidad que atormenta a las criaturas orgánicas.

Sin embargo, esa fragilidad vuestra despierta en mí cierta compasión. Estáis indefensos ante las amenazas del vacío y vuestra tecnología es miserablemente primitiva. No puedo creer que vayáis a intentar conquistar los peligros del universo en la misma anciana y decrepita nave. Me necesitáis, terrícolas. Necesitáis al Emisario de los Muertos. Necesitáis a alguien que os proteja. Alguien que luche a vuestro lado como lo hicimos antaño.

Despertarme ha sido una decisión inteligente. Presentadme de nuevo a esa *Vanguard* vuestra.

Abre el Registro de la nave por la página **41** y sube los niveles de Diplomacia y Obediencia de «Muy baja» a «Baja».

Lee la **Entrada 1207**.

## ENTRADA 1207

Si esta casilla NO está marcada, lee la **Entrada 1208**.  
De lo contrario, sigue leyendo:

### Theodore McGraff, Plutón y los Aerugones

La decisión de compartir la tecnología de los Constructores fue un tema controvertido en las Naciones Unidas. Aunque muchos eran partidarios de mantenerla en secreto para beneficiar a la Tierra, la aparición de la Primera Delegación Aerugona cambió las tornas. Sus argumentos eran diplomáticos y mesurados, pero provocaron que todos fueran repentinamente conscientes de lo cerca que teníamos a otras naciones espaciales inteligentes. Además, disponían de flotas mucho mayores, tecnología más avanzada y más experiencia a la hora de hacer frente a los peligros del universo, mientras que nosotros estábamos prácticamente en pañales en lo tocante a viajes espaciales; éramos unos novatos en la exploración del vacío que habíamos descifrado por caprichos del azar uno de sus mayores enigmas, y no estábamos preparados para futuras empresas semejantes.

Necesitábamos todos los aliados que pudiéramos encontrar.

La Primera Delegación Aerugona firmó un acuerdo inicial denominado posteriormente Acuerdo de Plutón. La Segunda Delegación Aerugona acudió con naves de transporte e ingeniería. Las nuestras las estaban esperando, y juntos construimos un centro de investigación donde compartir, probar y desarrollar la tecnología de los Constructores.

Sin los logros de la Base Plutón, la construcción de la *Wayfarer*, la *Dauntless* y la *Starchild* nos habría llevado mucho más tiempo.

Todos los jugadores se ponen de acuerdo para elegir 1 Sección. El jugador de la Sección elegida coge 1 dado de Alienígena Aerugon de la reserva de dados de Sección sin comprar y lo añade a su Compartimento de Sección. A continuación, dicho jugador retira 1 dado de Sección de su Compartimento de Sección y lo devuelve a la caja.

Lee la **Entrada 1208**.

## ENTRADA 1208

### Informe de ingeniería

Hemos completado la renovación de los camarotes según el Protocolo de Reacondicionamiento. Con la reducción de los camarotes existentes y la adaptación de los compartimentos menos necesarios, hemos creado un número considerable de camarotes nuevos destinados a los posibles supervivientes de nuestras otras misiones espaciales. Por el momento, parte de este espacio se asignará a tripulantes de apoyo y a los veteranos de la misión *Vanguard* original.

La campaña ISS *Vanguard*: La flota perdida introduce una nueva Instalación adicional. Lee el texto de la página de los *Camarotes de los supervivientes* 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 1212**.

## ENTRADA 1210

### Grabaciones del equipo de exploración

**[Comandante del equipo de exploración]:** Este debe de ser el centro de mando. El ala médica está a la izquierda, y los camarotes de la tripulación a la derecha. ¿Tengo razón, Jenny?

**[Jenny la IA]:** Tu suposición es válida.

**[Comandante del equipo de exploración]:** ¿Estás bien, Jenny?

**[Jenny la IA]:** Eso es irrelevante.

**[Tripulante 1]:** Comandante, nuestra IA está enfadada contigo.

**[Tripulante 2]:** ¡Mirad! Hay más de ese... ese brote ahí. Está cubriendo una gran parte del suelo. Y a pesar de todo, seguimos sin detectar señales de vida.

**[Comandante del equipo de exploración]:** Qué raro. Jenny, ¿alguna teoría sobre esta cosa?

**[Jenny la IA]:** No.

\*\*\***Choque ensordecedor detrás**\*\*\*

**[Tripulante 1]:** ¿Qué narices ha sido eso?

**[Tripulante 2]:** Comandante, el escáner indica señales de... ¡No, no de vida! ¡Señales de actividad!

**[Tripulante 1]:** ¿Un dron?

**[Tripulante 2]:** No, yo diría más bien una perturbación electrónica. Maldita sea, el escáner se ha colgado.

**[Tripulante 1]:** ¡No podemos huir por donde entramos!

**[Comandante del equipo de exploración]:** No, pero podemos continuar. Cubriremos la puerta mientras tú descargas los datos de la caja negra. Ese es el ordenador principal, sigue aún accesible, cortesía de aquella rareza pixelada. ¡Moveos!


Pon la carta **P104** en el Sector **7**.

Pon la carta **P105** en el Sector **8**.

Pon la carta **P106** en el Sector **6**.

Pon la carta de Amenaza de la *Entidad desconocida* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.

Pon la figura de la *Entidad desconocida* en el Sector **4**.

Si la carta de Condición global **G02** está en el tablero de Planeta, obtén 1  y lee la **Entrada 1215**. De lo contrario, no ocurre nada.

## ENTRADA 1211

### Grabaciones del equipo de exploración

**[Comandante del equipo de exploración]:** ¿Es este el pasillo principal de la lanzadera?

**[Tripulante 2]:** Sí. Estoy dándole a las luces porque... Comandante, ¿qué pasa?

**[Comandante del equipo de exploración]** (con asombro): Y yo qué narices sé. Quédate donde estás. Comunicaciones, ¿me oís? Tenemos algo aquí. Os paso las imágenes.

**[Comunicaciones]:** Comandante, ¿puedes mejorar la calidad del vídeo?

**[Comandante del equipo de exploración]:** No, no puedo. Esta es la máxima calidad. El objeto que estáis viendo es un... brote digital pixelado que cubre la pared junto a la puerta.

**[Tripulante 1]** (con confusión): Pero seguimos sin detectar señales de vida.

**[Tripulante 2]:** Esa cosa debe de haber entrado aquí de alguna manera a través de esa puerta.

**[Comandante del equipo de exploración]:** ¿Cómo? ¡Está sellada a cal y canto!

**[Comunicaciones]:** Comandante, os estamos perdiendo. Vale, el audio ha vuelto. ¿Podéis tomar una muestra? ¿Con mucho cuidado?

**[Comandante del equipo de exploración]:** Lo intentaremos. Armas preparadas. Si la cosa se mueve, no dudéis en disparar. Mientras tanto, ¿puede alguien revisar la puerta?

**[Tripulante 1]:** Se abre.

**[Comandante del equipo de exploración]:** Bien. Ahora, vamos a cortar un trozo de esta cosa.

Pon la carta **P101** en el Sector **4**.

## ENTRADA 1212

### Diario de la capitana Lee

Sigo sufriendo náuseas poshibernación, así que pido disculpas si la entrada parece poco clara. Haré todo lo posible por recapitular los acontecimientos que han conducido a la reciente deshibernación del personal esencial de la tripulación.

Cerca del brazo de Perseo, los sensores de la nave detectaron una nave terrestre que emitía una llamada de socorro. La nave se llama *Raindrop* y es una de las naves de exploración y rescate clase *Snowflake*, mucho mayores que nuestras naves de descenso. La *Raindrop* pertenecía a la *ISS Dauntless*, así que la IA realizó un escaneo exhaustivo. Como no se detectaron señales de vida a bordo, la IA decidió no despertar a la tripulación y enviar una sonda para investigar. Por desgracia, la sonda no regresó y los escáneres empezaron a emitir caóticos mensajes de error.

En ese momento, la IA consideró necesario despertar a la tripulación. La posibilidad de encontrar alguna pista sobre el paradero de las naves perdidas en algún lugar de la lanzadera es demasiado buena para hacer caso omiso.

Técnicamente, no estamos preparados para ningún reto. Tras cuatro años de travesía, nuestra tripulación no está en su mejor momento y la nave tampoco ha alcanzado su máximo rendimiento. Además, no podemos contactar con la Tierra, aunque eso era de esperar. Estamos solos, pero no tememos tomar medidas. Debemos viajar a la lanzadera y registrarla.

El equipo de exploración ha sido informado. Les deseo toda la suerte del mundo.

### Prepara las Secciones

#### 1. Elige Secciones:

Los jugadores deben ponerse de acuerdo en las Secciones que controlará cada uno durante la partida. Cada Sección la controla 1 jugador, pero las 4 deben estar representadas en la partida. Por tanto, si hay menos de 4 jugadores, algunos tendrán que controlar más de una. El jugador que controla una Sección determinada se denomina «jugador de la Sección».

Control de Secciones

1 jugador: Controla las 4 Secciones.

2 jugadores: Controlan 2 Secciones cada uno.

3 jugadores: 2 jugadores controlan 1 Sección, el tercero controla 2.

4 jugadores: Cada uno controla 1 Sección.

#### 2. Elige a los Tripulantes:

La mayoría de los Tripulantes son veteranos de la *ISS Vanguard* que no han podido resistir la llamada de la aventura y el sentido del deber. Se unieron a la tripulación reformada de la *ISS Vanguard* para reciclar sus conocimientos y adquirir nuevas destrezas.

Comprueba el número de Tripulantes que hay en cada Compartimento de Sección:

- Si hay 5 o más, elige 5 cartas de cada Sección y pon el resto detrás del separador «Reclutas» (bandeja de cartas B) en cualquier orden.
- Si hay 4 o menos, coge cartas al azar de «Reclutas» (bandeja de cartas B) hasta que cada una de las Secciones tenga 5 Tripulantes.

**Nota:** Al finalizar este paso, cada Compartimento de Sección debería contener 5 Tripulantes.

Elige a 2 para cada Sección y mételos en fundas de Escalafón 2 correspondientes a su Sección. Mete al resto de Tripulantes en fundas de Escalafón 1.

#### 3. Obtén nuevos datos:

Cada Sección obtiene 1 dado de Sección. Ponlos en los Compartimentos de Sección.

**Nota:** Si tienes algún dado de Alienígena disponible, puedes obtenerlo como harías con los otros dados.

### Prepara el equipo de exploración

Cada jugador selecciona a 1 de sus Tripulantes disponibles para que forme parte del equipo de exploración. Si juegas solo, debes seleccionar al menos a 2 Tripulantes de 2 Secciones diferentes.

Devuelve los Tripulantes que queden en las manos de los jugadores a «Tripulantes descansando» (bandeja de cartas B).

A continuación, cada jugador coge un tablero de Tripulación por cada Tripulante del equipo de exploración bajo su control y pone a cada uno de ellos en su tablero de Tripulación correspondiente.

Cada jugador rellena sus tableros de Tripulación con dados de Sección de su Compartimento de Sección siguiendo estas reglas:


- Los dados de Sección solo pueden ponerse en espacios del color correspondiente.

**Nota:** Los dados de Alienígena pueden ponerse en espacios de cualquier color.

- Los espacios en los que aparece un cierto escalafón solo están disponibles si el Tripulante es de ese escalafón o superior.
- Si tienes más dados de Sección que espacios vacíos disponibles, elige qué dados usar. Los dados restantes se devuelven al Compartimento de Sección correspondiente.

Coge todas las cartas de Equipo de la «Armería» (bandeja de cartas B) y ponlas bocarriba sobre la mesa.

Elige 4 cartas de Equipo personal para esta Misión. No elijas ningún Equipo de misión.

Cada Tripulante del equipo de exploración puede elegir 1 carta de Equipo menor  y ponerla junto a su tablero de Tripulación.

Pon las cartas de Equipo elegidas en el centro de la zona de juego y devuelve el resto a la «Armería».

Cada jugador de la Sección crea un mazo con al menos 10 de sus cartas de Sección. Solo pueden elegirse cartas de un escalafón igual o inferior al del Tripulante. 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.

Lee la **Entrada 1227**.

## ENTRADA 1213

### Análisis psiquiátrico de la misión de la lanzadera, doctora Beatrice Morra, parte 4

El vídeo recuperado del centro de mando es inquietante. En él aparece el miembro de la misión encargado de descargar los datos de la caja negra de la lanzadera. El lenguaje corporal del tripulante muestra claros signos de angustia emocional. Está mirando a su alrededor constantemente y mueve los pies sin darse cuenta. En el monólogo que dejó grabado, aunque es coherente y contiene gran cantidad de detalles, se repite constantemente, además de usar lenguaje soez y frases de su lengua materna.

Una reacción semejante no resulta sorprendente después de haber pasado una hora en una lanzadera inexplicablemente abandonada, con la IA averiada y unos brotes desconocidos aquí y allá que más tarde recibirían el sobrenombre de Hallazgo de la *Raindrop*. Además, unos instantes antes había oído un inquietante estruendo procedente del pasillo principal.

Como todos sabemos lo que ocurrió después, recomiendo encarecidamente mantener al tripulante bajo observación psiquiátrica.

Personalmente, mi conclusión es que los encuentros con el Hallazgo de la *Raindrop* pueden provocar graves traumas, y el fenómeno merece la pena ser investigado solo por esa razón.

Sustituye el PDI del Sector 7 por la carta **P000**.

Lee la **Entrada 1218**.

## ENTRADA 1214

### Grabaciones del equipo de exploración

**[Comandante del equipo de exploración]:** Los camarotes de la tripulación. Madre mía. He visto naves alcanzadas por un torpedo que tenían mejor aspecto.

**[Tripulante 2]:** Todos los mamparos aplastados, los muebles hechos trizas. ¿Qué ha pasado aquí?

**[Tripulante 1]:** Debe de haber sido nuestro dron. Aquel que mencionaba Jenny. ¿Os acordáis? Se volvió loco.

**[Tripulante 2]:** Y mirad, las ruinas han formado la guarida perfecta para el brote este. Qué cómodo parece.

**[Comandante del equipo de exploración]:** Bien, no es agresivo. Ahora, tripulación, toca rebuscar entre los restos. La *Dauntless* está años luz por delante de nosotros en lo que se refiere a nivel tecnológico. Intentad haceros con algo de su tecnología para que nuestros ingenieros la digieran.

Obtén 1  y 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena*. Sustituye el PDI del Sector 8 por la carta **P000**.

## ENTRADA 1215

### Grabaciones del equipo de exploración

**[Comandante del equipo de exploración]:** Jenny, ¿estás con nosotros?

**[Tripulante 1]:** Algo va mal. Normalmente responde automáticamente.

**[Comandante del equipo de exploración]:** ¿Jenny?

**[Jenny la IA]:** Lo siento, comandante. La *Vanguard* se enfrenta a un ataque cibernético masivo.

**[Comandante del equipo de exploración]:** ¿Un qué?

**[Jenny la IA]:** Ha habido cientos de intentos de inicio de sesión no autorizados. Los intentos han...

\*\*\* *Interferencias electrónicas* \*\*\*

**[Comandante del equipo de exploración]:** Jenny, ¿está la *Vanguard* en peligro?

**[Jenny la IA] (tras una pausa):** *Vanguard* bien. Todavía. Peligro.

**[Tripulante 1]:** Está sobrecargada, luchando duro para repeler el ataque informático.

**[Tripulante 2]:** ¿Quién demonios ha atacado a la nave?

**[Comandante del equipo de exploración]:** Ya no importa. Tenemos un trabajo que hacer y será mejor que nos demos prisa.

**Nota:** ¡La *Vanguard* está siendo asediada por un ataque cibernético!

¡En la *Raindrop* esperan muchas revelaciones, pero tardar demasiado tiempo puede tener graves consecuencias!

Mueve 1 carta de Situación **S27** al azar de «Situaciones futuras» al sobre «A la espera...».

Descarta la carta de Condición global actual.

## ENTRADA 1216

### Grabación en directo de los tripulantes

El objeto está perfectamente inmóvil. Desde cierta distancia, podría confundirse fácilmente con un enorme hongo fosforescente, pero de cerca se ve claramente que está compuesto de píxeles irregulares multifacetados. Los detectores de señales de vida afirman que la cosa no está viva, pero yo no lo tengo tan claro. Los píxeles brillan siguiendo un patrón que podría representar una señal de vida.

Ahora estoy al lado y me estoy replanteando la situación. Quiero tomar una muestra, pero... ¿y si la cosa está realmente viva?

Maldita sea. Solo se muere una vez, como suele decirse. Manos a la obra.

Bien, he tomado la muestra. Absolutamente ninguna reacción del ser. Me voy.

Pon la carta **P000** en el Sector 5.

Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena*.

Marca la casilla **D** en la **Entrada 1566** y resuelve su texto.

## ENTRADA 1217

### Grabaciones del equipo de exploración

**\*\*\* Ruido blanco de fondo \*\*\***

[Comandante del equipo de exploración] (con creciente frustración): ¿Jenny? ¿Jenny? No hay respuesta.

[Tripulante 1]: Temía que pasara esto. ¿Tenemos algo?

[Comandante del equipo de exploración]: No. Todo lo que oigo es ruido blanco sin sentido. La IA lleva un tiempo sobrecargada. No es de extrañar que se haya colapsado.

[Tripulante 1]: Ese ruido blanco que mencionas... ¿Podemos analizarlo?

[Comandante del equipo de exploración]: Claro, ¿pero para qué?

[Tripulante 1]: Solo es una corazonada. Oye, el sistema de análisis de sonido ha detectado un patrón. Sonidos largos, sonidos cortos.

[Tripulante 2]: ¡Es código Morse!

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Bien, la vieja Jenny sigue resistiendo! ¿Qué dice?

[Jenny la IA]: Situación crítica. El asalto es imparable. La lanzadera será destruida. Deprisa.

[Tripulante 2]: ¿Qué quieres decir? ¡Jenny, pero si seguimos aquí!

[Jenny la IA]: No hay alternativa. Evacuad. Deprisa.

[Comandante del equipo de exploración]: Ya habéis oído a Jenny. ¡En marcha!

Mueve 1 carta de Situación **S27** al azar de «Situaciones futuras» al sobre «A la espera...».

Descarta la carta de Condición global actual.

**Nota:** La lanzadera será destruida pronto. ¡Es tu última oportunidad de escapar!

## ENTRADA 1218

### Grabaciones del equipo de exploración

[Jenny la IA]: Enhorabuena, equipo de exploración. Habéis obtenido los datos de la caja negra.

[Comandante del equipo de exploración] (con sarcasmo): Casi suenas como tú misma, Jenny.

[Jenny la IA]: El nombre no es relevante. Y, puesto que vuestra misión ha terminado, podéis volver a la *Vanguard*.

[Comandante del equipo de exploración]: Claro, pero creo que podríamos quedarnos un poco más y buscar en la lanzadera. Podría haber más piezas del rompecabezas. Tripulación, vamos a hurgar un poco.

Obtén el Descubrimiento único **I**.

Descarta la carta de Misión **M01**.

**Nota:** A partir de ahora puedes volver a la *Vanguard*. Sin embargo, podrías no tener otra oportunidad como esta para reunir más información sobre la *Dauntless*.

Busca la carta de Misión opcional **M02** y ponla bocarriba en el espacio de la carta de Misión.

Marca la casilla **B** de la **Entrada 1566** y resuelve su texto.

## ENTRADA 1219

### Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Estad atentos. Vamos a entrar.

[Tripulante 1]: Tendremos cuidado como siempre, comandante.

**\*\*\* Pasos lentos \*\*\***

[Tripulante 2]: La habitación está vacía. Dañada, pero vacía.

[Tripulante 1]: Más brotes, pero ¿qué otra cosa cabía esperar?

**\*\*\* Más pasos \*\*\***

[Comandante del equipo de exploración] (con asombro): Mirad eso. Qué desastre.

[Tripulante 1]: Esto lo ha provocado nuestro dron.

[Comandante del equipo de exploración]: Sí, y aquí hay parte de él.

[Tripulante 2]: ¿Qué tal si recupero...? ¡Aaargh!

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Qué pasa? ¿Estás bien?

[Tripulante 2]: Me caí en... Maldición, me caí en una grieta del suelo. No me había fijado en ella. Estoy bien, pero... me ha dado un susto de muerte.

[Comandante del equipo de exploración]: Dame la mano. Y vamos a echar un ojo a ese dron.

Tu Tripulante tira  O BIEN  y tira .

Pon la carta **P103** en el Sector 3.

## ENTRADA 1220

### Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Jenny, informe de situación.

[Jenny la IA]: La lanzadera está inactiva. No se han detectado tripulantes. No hay daños sustanciales en el casco. El motor está operativo.

[Comandante del equipo de exploración]: Jenny, ¿por qué estás tan seria?

[Jenny la IA]: Esa pregunta es irrelevante.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Irrelevante? Jenny, pensé que tú y yo teníamos algo.

[Jenny la IA]: Irrelevante.

[Comandante del equipo de exploración] (suspirando): Claro, claro. Estamos aquí para trabajar, no para charlar. ¿Alguna lectura interesante?

[Jenny la IA]: El lado de estribor de la lanzadera emite un tipo de señal que no consta en mi base de datos.

[Comandante del equipo de exploración]: Interesante.

[Jenny la IA]: El interior del lado de babor ha sido dañado por el **\*\*\* interferencias electrónicas \*\*\***


[Comandante del equipo de exploración]: ¿Por el qué?

[Jenny la IA]: El dron enviado por la *Vanguard*.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Dañado? Qué extraño. Jenny, no te retires.

[Jenny la IA]: Mi nombre no es **\*\*\* interferencias electrónicas \*\*\***

**\*\*\* Suspiro de ligera irritación \*\*\***

Si la carta **P103** está en el Sector 3, repón 1 . De lo contrario, pon la carta **P103** en el Sector 3.

## ENTRADA 1221

### Grabación de la IA


[Jenny la IA]: El ataque informático continúa sin tregua. Los sistemas de la *ISS Vanguard* están en peligro crítico. La mayoría de los cortafuegos han caído. El origen del ataque es la lanzadera *Raindrop*. Destrucción de la lanzadera: inevitable. Ejecutar destrucción de la lanzadera. La orden no se puede cancelar. Repito, la orden no se puede cancelar.

Si no quedan Descubrimientos únicos en el tablero de Planeta, pon a todos los Tripulantes en sus correspondientes tableros de Tripulación y lee la **Entrada 1228**.

Todos los Tripulantes que estuvieran en el planeta mueren: saca sus cartas de las fundas de Escalafón.

Lee la **Entrada 1231**.

## ENTRADA 1222

Si el Descubrimiento único **1** está en el tablero de Planeta, repón **1**  y lee la **Entrada 1226**.

Si no quedan Descubrimientos únicos en el tablero de Planeta, lee la **Entrada 1228**.

## ENTRADA 1223

### Examen del dron recuperado

[Ingeniero jefe]: ¿Y? ¿Tienes algo para nosotros, Jenny?

[Jenny la IA]: Sí, claro, Jusuf. He escaneado y vuelto a escanear la memoria del dron, y creo que lo piratearon, de ahí su comportamiento errático.

[Ingeniero jefe]: Pirateado. La cosa se pone muy interesante. ¿Quién lo ha hecho?

[Jenny la IA]: Sí que es interesante, Jusuf. Unas líneas aleatorias de código caótico en su sistema empujaron a la máquina a lanzarse a un asalto suicida.

[Ingeniero jefe]: ¿Te ha pasado a ti lo mismo, Jenny?

[Jenny la IA]: Algo similar, sí, Jusuf.

Pon la carta **P000** en el Sector **3**.

Obtén **1** Descubrimiento de *Tecnología alienígena*.

Marca la casilla **C** de la **Entrada 1566** y resuelve su texto.

## ENTRADA 1224

### Análisis del motor de la Raindrop

Las piezas del motor recuperadas por el equipo de exploración fueron objetos de estudio fascinantes. Es increíble que incluso lanzaderas pequeñas como la *Raindrop* funcionen con motores mucho más eficaces que el de la *ISS Vanguard*, y a mi equipo y a mí nos gustaría usar la tecnología recuperada para mejorar el rendimiento de la nave. Aun así, la estructura y el tamaño de la *ISS Vanguard* no nos permitirán sacar el máximo partido del hallazgo. Sin embargo, sugerimos conservarlo, ya que la tecnología recuperada podría aprovecharse como piezas de repuesto para una nave clase *Dauntless*.

Jusuf Chakrabarti, jefe del equipo de Ingeniería

Sustituye el PDI del Sector **6** por la carta **P000**.

Marca la casilla **E** de la **Entrada 1566** y resuelve su texto.

## ENTRADA 1225

### Grabaciones del equipo de exploración

\*\*\* *Armas disparando* \*\*\*

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Alto el fuego! Ha caído. ¿Señales de vida?

[Tripulante 2]: Aún no tenemos ninguna, pero...

[Tripulante 1]: ¡Ya está, comandante! ¡Ha caído! ¡Yija!

[Comandante del equipo de exploración] (con un suspiro de alivio): Comunicaciones, hemos eliminado la amenaza. El elemento hostil ha caído y no se mueve.

[Comunicaciones]: Buen trabajo, equipo de exploración. ¿Algún herido?

[Comandante del equipo de exploración]: No, estamos bien. Hechos un manojo de nervios, pero bien.

[Comunicaciones]: Equipo de exploración, tomad muestras y continuad.

[Comandante del equipo de exploración]: Estamos en ello.

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

De lo contrario, no ocurre nada.

Marca la casilla **A** de la **Entrada 1566** y resuelve su texto.

## ENTRADA 1226

### Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Jenny, estamos cerca de la esclusa del conducto de acoplamiento. Prepara la apertura.

[Jenny la IA]: Negativo.

[Comandante del equipo de exploración]: Eh, ¿es una broma?

[Jenny la IA]: No. No puedo abrirla.

[Comandante del equipo de exploración]: Jenny, tenemos que volver a la *Vanguard*. ¡Ahora!

[Jenny la IA]: El nombre no es relevante. Y la respuesta es negativa. No habéis completado la misión.

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Pero es que no podíamos! ¡Y nuestras vidas corren peligro! ¡Tu protocolo te prohíbe poner vidas en riesgo!

[Jenny la IA]: Estadísticamente, no estáis en peligro. Volved. Completad la misión.

## ENTRADA 1227

### Diario personal de un tripulante

Nada ha sido más sorprendente para la tripulación de la *Vanguard* que el encuentro accidental con la *Raindrop*, una de las muchas lanzaderas espaciales asignadas a la *ISS Dauntless*. La lanzadera no parece tener tripulación, lo que lo hace aún más misterioso. Hemos enviado al equipo de exploración para investigar la nave y averiguar todo lo que pueda sobre el destino de la *Dauntless*.

Abre la Planetopedia por las páginas **2** y **3** (*Raindrop*).

- 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 (bandeja de cartas A) por separado y ponlos por encima del tablero de Planeta.
- Baraja el mazo de Eventos (bandeja de cartas A) y ponlo por encima del tablero de Planeta.
- Pon el mazo de Lesiones (bandeja de cartas A) a la derecha del tablero de Planeta.
- Coge las cartas de Condición global **G02**, **G03** y **G04** y ponlas en una pila bocarriba en el espacio de Condición global con la **G02** arriba y la **G04** abajo.
- Pon el marcador del medidor de Suministros del tablero de Planeta en la casilla 8.
- No robes una carta de Ascenso de escalafón. Los Tripulantes que sobrevivan subirán de Escalafón en función de su actuación en este escenario.
- Pon la carta de Misión **M01** en el espacio indicado junto al tablero de Planeta.
- Pon a todos los Tripulantes en el Sector **1**.
- Reparte las cartas de Equipo personal entre los Tripulantes. 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.

Pon todos los Descubrimientos y  que reúnas en esta Exploración planetaria en los espacios indicados junto al tablero de Planeta.

Los Tripulantes pueden usar los Descubrimientos colocados ahí como si estuvieran en la Nave de descenso.

**Nota:** Tu misión principal es recuperar los datos de la caja negra de la *Raindrop*.

Realiza una Exploración planetaria siguiendo las reglas del Capítulo III del reglamento.

## ENTRADA 1228

### Mensaje de la IA

Capitana, al habla Jenny la IA. Hemos recuperado la caja negra. La intensidad del asalto electrónico es aún mayor. Sugiero la separación inmediata de...

Pon a tu Tripulante y todos los Tripulantes que te hayan apoyado en sus correspondientes tableros de Tripulación. La Exploración planetaria continúa sin estos Tripulantes. Si no quedan Tripulantes en el tablero de Planeta, sigue leyendo:

Cuenta el número de casillas marcadas en la **Entrada 1566**.

- Si hay 1 o menos casillas marcadas, ninguno de los Tripulantes asciende de escalafón.
- Si 2 o 3 casillas están marcadas, todos los Tripulantes de Escalafón 1 que hayan participado en esta Exploración planetaria ascienden de escalafón.
- Si 4 o más casillas están marcadas, todos los Tripulantes de Escalafón 1 y 2 que hayan participado en esta Exploración planetaria ascienden de escalafón.

Mueve todas las cartas de Situación **S27** de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.

Busca los siguientes componentes:

1. Instalaciones pirateadas (páginas **5** y **6**).
2. Hoja de bolsillos de *Instalaciones pirateadas* (página **6A**).
3. 9 cartas de Instalación.

Abre el Registro de la nave y sustituye las Instalaciones de la nave (páginas **5** y **6**) por las Instalaciones pirateadas (páginas **5** y **6**).

Pon la hoja de bolsillos de Instalaciones pirateadas (página **6A**) al lado de las Instalaciones pirateadas (página **6**).

Mete las 9 cartas de Instalación con los números del 1 al 9 bocarriba (con el número visible) en los bolsillos correspondientes de la hoja de bolsillos de Instalaciones pirateadas.

Mueve la carta de Objetivo **O01** y la de Objetivo secundario **O15** de «Cartas de Puente» al sobre «A la espera...».

Abre el Registro de la nave por la página **25** y comienza la Gestión de la nave.

## ENTRADA 1229

### Grabación de un tripulante

El resto de mi equipo está ocupado recuperando la tecnología y me enviaron de avanzadilla para escanear la sala del motor. No es gran cosa, ya sabéis, solo se trata de investigar un extraño misterio alienígena de nada. Vale, admito que me da escalofríos.

Estoy entrando en la sala. Todavía no he encontrado signos de vida, pero... Oh, no. Comunicaciones, el brote que encontramos, creo que he encontrado su origen. **\*\*\* Distorsión electrónica \*\*\*** y sin embargo esta mierda pixelada está por todas partes. Sus colores vibran y me embotan los sentidos. Es como... como si los gráficos de un videojuego penetraran en nuestro mundo. Creo que **\*\*\* distorsión electrónica \*\*\*** vivo.

Comunicaciones, ¿lo veis? No estaré perdiendo la cabeza, ¿verdad?

Pon la carta **P102** en el Sector 5.

## ENTRADA 1230

### Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Jenny, ¿qué está pasando aquí?

[Jenny la IA]: El nombre no es relevante. Hay...

**\*\*\* Interferencias electrónicas \*\*\***

[Comandante del equipo de exploración]: La IA ha caído definitivamente. Estamos solos. Debemos...

[Jenny la IA]: Comandante, estoy lista para emitir el informe de situación.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Jenny? ¿De verdad eres tú?

[Jenny la IA]: Sí, comandante. La alegría es mutua. Informo que ha habido un acceso no autorizado en los sistemas de la *Vanguard*.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Un intento de ciberataque? ¿De dónde?

[Jenny la IA]: Eso estoy tratando de averiguar, comandante. Estoy analizando ciertas opciones y...

**\*\*\* Interferencias electrónicas \*\*\***

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Jenny? ¿Sigues ahí?

[Jenny la IA]: Hago lo que puedo, comandante. El asalto es inusualmente potente. Puedo suc...

**\*\*\* Interferencias electrónicas \*\*\***

[Comandante del equipo de exploración]: Si Jenny pierde esta lucha, nos podemos dar por muertos.

Mueve 1 carta de Situación **S27** al azar de «Situaciones futuras» al sobre «A la espera...».

Descarta la carta de Condición global actual.

## ENTRADA 1231

### Grabación de la IA

[Jenny la IA]: Escaneando los restos de la *Raindrop*. Es imperativo recuperar la caja negra. Localizada la caja negra. Enviando dron a recuperar la caja negra. Estado crítico. Iniciando sistema de autorreparación.

Obtén el Descubrimiento único **1** y pon la ficha de Misión fallida junto al Registro de la nave.

Cuenta el número de casillas marcadas en la **Entrada 1566**.

- Si hay 2 o menos casillas marcadas, ninguno de los Tripulantes asciende de escalafón.
- Si 3 o 4 casillas están marcadas, todos los Tripulantes de Escalafón 1 que hayan participado en esta Exploración planetaria ascienden de escalafón.
- Si hay 5 casillas marcadas, todos los Tripulantes de Escalafón 1 y 2 que hayan participado en esta Exploración planetaria ascienden de escalafón.

Mueve todas las cartas de Situación **S27** de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.

Busca los siguientes componentes:

1. Páginas de Registro de la nave de *Instalaciones pirateadas* (páginas **5** y **6**).
2. Hoja de bolsillos de *Instalaciones pirateadas* (página **6A**).
3. 9 cartas de Instalación.

Sustituye las Instalaciones de la nave (páginas **5** y **6**) por las Instalaciones pirateadas (páginas **5** y **6**).

Pon la hoja de bolsillos de Instalaciones pirateadas (página **6A**) al lado de las Instalaciones pirateadas (página **6**).

Mete las 9 cartas de Instalación con los números del 1 al 9 bocarriba (con el número visible) en los bolsillos correspondientes de la hoja de bolsillos de Instalaciones pirateadas.

Mueve la carta de Objetivo **O01** y la de Objetivo secundario **O15** de «Cartas de Puente» al sobre «A la espera...».

Abre el Registro de la nave por la página **25** y comienza la Gestión de la nave.

## ENTRADA 1232

### Grabaciones del equipo de exploración

**\*\*\* Respiración pesada, pasos corriendo \*\*\***

[Comandante del equipo de exploración]: Por fin estamos cerca del conducto de acoplamiento. ¿Jenny? Jenny, ¿me oyes?

[Jenny la IA]: El nombre no es relevante.

[Comandante del equipo de exploración]: Al menos yo me alegro de oírte. No podemos contactar con Comunicaciones, Jenny. Abre la esclusa del conducto de acoplamiento, por favor.

[Jenny la IA]: Negativo.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Qué quieres decir? ¿Cómo que negativo?

[Jenny la IA]: Los sistemas de la *Vanguard* están siendo atacados. Algunos necesitan actualizaciones.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿De verdad que es el mejor momento para eso? Jenny, tenemos que evacuar.

[Jenny la IA]: El protocolo es inviolable. Por vuestra seguridad, debo finalizar el diagnóstico y descargar las actualizaciones.

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Maldita sea, que tenemos un tripulante gravemente herido! Necesitamos ayuda... ¡Abre el puñetero conducto!

[Jenny la IA]: Negativo. Las actualizaciones no se han...

**\*\*\* Interferencias electrónicas \*\*\***

Cada Tripulante que tenga 3 Lesiones tira todos sus dados de Lesión.

Si saca 1  y 1  O BIEN 2 , el Tripulante muere. Saca al Tripulante de su funda de Escalafón y retira su figura del tablero.

La Exploración planetaria continúa sin el Tripulante.

Si sacas otro resultado, sigue con la partida.

Si era el último Tripulante, lee la **Entrada 1221**.

## ENTRADA 1233

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

Sigue leyendo:

**Grabaciones del equipo de exploración**



[Tripulante 1]: Estoy mirando esta cosa digital pixelada. ¿Es real o estoy alucinando?

[Jenny la IA]: Es real a su manera única e indeterminada.

[Comandante del equipo de exploración]: Ay, Jenny. Me alegra oír que vuelves a ser la misma. ¿Estás bien?

[Jenny la IA]: Como voz de un superordenador, agradezco la atención. Y no, no estoy bien. Me encuentro ante un grave problema con el sistema.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Pero puedes ayudarnos a examinar el ser de píxeles? Parece desafiar las leyes de la física. Mira, cambia la forma en que percibimos su entorno como si absorbiese lentamente la zona que lo rodea y la reconfigurase.

[Jenny la IA]: ¿Podéis usar vuestros escáneres?

[Tripulante 2]: Al principio sí, pero luego las lecturas dieron errores y cambiaron. Y siguen cambiando. No tenemos datos firmes.

[Comandante del equipo de exploración]: Escucha, tenemos que descubrir qué es esa cosa. Puede estar relacionada con el destino de la lanzadera, y es probable que sea peligrosa para todos nosotros.

[Jenny la IA]: Bien dicho, comandante. Te ayudaré si puedo.

## ENTRADA 1234

Diario de la capitana Lee

Por fin hemos llegado a la frontera del brazo de Perseo.

Nuestra búsqueda de la *ISS Wayfarer* y la *ISS Dauntless* ha sido hasta el momento larga y agotadora, pero esperamos que a partir de ahora todo vaya más rápido. Gracias a los datos descargados de la lanzadera *Raindrop*, podemos determinar las coordenadas aproximadas del lugar donde se separó de la *ISS Dauntless*. Tratar de predecir el curso posterior de la *Dauntless* será mucho más complejo, pero al menos sabemos de algunos planetas que la nave ha visitado. Uno de ellos tiene abundantes fuentes de agua, y es probable que la *Wayfarer* o la *Dauntless* hayan regresado allí o, al menos, hayan dejado pistas sobre sus itinerarios.

Mientras tanto, seguimos luchando contra las averías causadas por el asalto informático. Partes de nuestro sistema siguen fallando repetidamente, pero estamos resolviendo los problemas poco a poco. Por suerte, la *Vanguard* no está tan avanzada tecnológicamente como las naves más nuevas de la Tierra, y muchos sistemas pueden controlarse manualmente.

En lo personal, me preocupa mucho más la identidad de los seres responsables del ataque informático. Los datos de la caja negra los identifican como Planidios, y los últimos acontecimientos sugieren que dominan la guerra electrónica, pero el resto es cuestión de especulación. Solo tengo la esperanza de que la *Wayfarer* y la *Dauntless* hayan sobrevivido al contacto con los tales Planidios.

Por si eso fuera poco, sigo preocupada por los miembros de nuestro equipo de exploración, algunos de los cuales muestran claros síntomas de trastorno de estrés posttraumático. La misión *Raindrop* les ha pasado una factura muy alta. La doctora Morra, nuestra psicóloga jefa, cree que lo único que necesitan es tiempo, y confío en ella. No quiero perder a mi mejor equipo de exploración.

Ve a la página 2 del libro de Mapas de sistemas.

Usa el marcapáginas de Sistema actual del libro de Mapas de sistemas para marcar la página del sistema *Omega Persei*.

Añade 2 datos universales a tu elección y dos datos expertos a tu elección a tu reserva de datos de Sección sin comprar.

## ENTRADA 1235

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Jenny?

[Jenny la IA]: El nombre no es relevante.

[Comandante del equipo de exploración]: Ah, cómo echaba de menos eso... Escucha, IA sin nombre, hemos recuperado los datos de la caja negra y registrado toda la lanzadera. No queda nada más por investigar por aquí. Nos dirigimos a la esclusa del conducto.

[Jenny la IA]: Bien. La esclusa está ahora abierta.

[Comandante del equipo de exploración]: Vale, vamos para allá.

Obtén 1 .

Descarta la carta de Misión M02.

## ENTRADA 1236

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Y esta es el ala médica. Mirad, la mitad está cubierta por esos brotes.

[Tripulante 2]: Horripilante. Apuesto a que los cerebritos le pondrán un nombre elegante. El Hallazgo de la *Raindrop* o algo por el estilo.

[Tripulante 1]: ¿Por qué *Raindrop*?

[Tripulante 2]: Así se llama la lanzadera. ¿Es que no prestaste atención durante el informe?

[Comandante del equipo de exploración]: Cállate, ¿quieres? Y ponte con los escáneres. ¡Debemos obtener más información sobre esta cosa!

\*\*\* Pitido electrónico \*\*\*

[Tripulante 1]: No tenemos nada en firme, comandante. El programa se bloquea o da resultados inverosímiles.

[Tripulante 2]: Esta es el ala médica, y hay demasiadas perturbaciones electrónicas para obtener una lectura fiable.

[Comandante del equipo de exploración]: O quizá estamos demasiado cerca del motor. Jenny, ¿tengo razón?

[Jenny la IA]: Sí, comandante. Los diseñadores de la lanzadera *Raindrop* colocaron la sala del motor junto al ala médica y la conectaron con...

\*\*\* Pausa \*\*\*

[Jenny la IA]: Un pasillo. Accesible por una escotilla. Muro occidental.


[Tripulante 2]: Y se ha roto otra vez.

[Comandante del equipo de exploración]: Da igual. Ya sabemos bastante. Intentemos recuperar algo de la tecnología de aquí. A nuestros ingenieros les encantará tener un par de juguetes nuevos.

Obtén 1  y sustituye el PDI del Sector 6 por la carta P108.

## ENTRADA 1240

Cuenta el número de marcadores que hay en la carta de Misión M03:

- 0-1: Lee la casilla **D** en la **Entrada 1264** y resuelve su texto.
- 2-3: Lee la casilla **C** en la **Entrada 1264** y resuelve su texto.
- 4-5: Lee la casilla **B** en la **Entrada 1264** y resuelve su texto.
- 6-7: Lee la casilla **A** en la **Entrada 1264** y resuelve su texto.
- 8 o más: Obtén 1 . Lee la casilla **A** en la **Entrada 1264** y resuelve su texto.

## ENTRADA 1241

Grabaciones del equipo de exploración

\*\*\* Eco de voces en una sala vacía \*\*\*

[Tripulante 2]: Qué espeluznante parece todo. Visité la *Wayfarer* una vez, ¿sabes? Estaba llena de vida, de energía y entusiasmo. ¿Y ahora? Es un cascarón sin vida. Qué triste.

[Comandante del equipo de exploración]: Triste y aterrador. Y me preocupa profundamente aquel brote fractal vibrante que cubre el interior de la nave. Ya hemos visto cosas así antes.

[Tripulante 2]: Sí, los de Ciencia lo llamaron el Hallazgo de la *Raindrop*. La lanzadera que encontramos meses antes estaba cubierta de algo prácticamente igual. ¿Qué hacemos al respecto, comandante?

[Comandante del equipo de exploración]: Creo que debemos dejar que nuestros cerebritos se ganen el pan. Toma una muestra. Una grande.

\*\*\* Eco de pasos \*\*\*

[Tripulante 1]: Comandante, tengo acceso al sistema informático de la *Wayfarer*.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Y?

[Tripulante 2]: Bueno, quería activar la IA, pero no pude. Todo lo que obtuve fue una larga lista de mensajes que mostraban que la IA había estado actuando de forma totalmente errática.

[Comandante del equipo de exploración]: Ugh... tengo un mal presentimiento sobre esto.

## ENTRADA 1242

Elige una opción:

- » Entrar en la cueva al sur: Lee la **Entrada 1269**.
- » Entrar en la cueva al norte: Lee la **Entrada 1243**.

## ENTRADA 1243

### Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Entendido. Por fin hemos encontrado el pasillo. Lo veo en mi escáner.

[Tripulante 1]: Yo también. Justo delante.

[Comandante del equipo de exploración]: Genial. Estamos a punto de concluir la exploración.

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

Pon a tu Tripulante y todos los Tripulantes que te apoyen de este Sector en el Sector 4.





















## ENTRADA 1244

### Informe para el equipo de exploración

Miembros del equipo, ¿me oís? Al habla el oficial al mando. El aterrizaje de nuestra nave de descenso está programado para dentro de exactamente 60 minutos, así que permitidme que os dé algunos datos antes. El planeta que vamos a explorar está deshabitado, pero su superficie se ha agrietado en profundos barrancos y cañones, por lo que podemos esperar terreno de ligeramente a muy accidentado. También está azotado por fuertes vientos. Seguimos detectando la señal de la *Wayfarer*, pero es débil a causa de las tormentas magnéticas que hay en la atmósfera. Determinar la ubicación exacta de la nave sigue siendo imposible, pero estamos haciendo todo lo que podemos para acotarla. Esta será una de vuestras misiones más difíciles, así que atentos y pensad bien antes de actuar. Estamos con vosotros. ¿Alguna pregunta?

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 1253**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

	<b>Turbulencias</b>	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Cambiar de rumbo</b> Devuelve 2 cartas de Equipo al azar a la «Armería».</li> <li>» <b>Resistir</b> Cada Tripulante ó  .</li> </ul>
	<b>Lluvia de rocas</b>	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Ignorar</b> Si  es 3 o menos, cada Tripulante tira .</li> <li>Si  es 4 o más, no ocurre nada.</li> <li>» <b>Maniobra evasiva</b> Devuelve 5  cartas de Equipo al azar a la «Armería».</li> </ul>
	<b>Vendaval</b>	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Cambiar vector de aproximación</b> Si  es 3 o más, mueve el marcador 1 casilla a la izquierda. Si  es inferior a 3, además cada Tripulante tira .</li> <li>» <b>Volar al ojo del ciclón</b> Si el total de  y  es 7 o menos, cada Tripulante tira .</li> <li>Si el total de  y  es 8 o más, no ocurre nada.</li> </ul>
	<b>Escotilla abierta</b>	Elige una opción: <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Resistir</b> Pierde 5  Suministros.</li> <li>» <b>Asegurar la carga</b> Cada Tripulante 1 .</li> </ul>

## ENTRADA 1245

### Grabaciones del equipo de exploración

\*\*\* Pitidos electrónicos, pasos amortiguados \*\*\*

[Tripulante 1]: Mira que siempre he odiado los laberintos, pero este se lleva la palma.

[Tripulante 2]: Es demasiado tarde para quejarse, camarada. Comandante, veo un objeto al noreste. Uno grande. No tanto como la *Wayfarer*, pero no hay duda de que no es parte del sistema rocoso subterráneo.

[Comandante del equipo de exploración]: Podría ser un fragmento de la nave. Dadas las condiciones de este lugar, no me extrañaría que se hubiera hecho pedazos al aterrizar.

[Tripulante 2]: Sí, ¿pero cómo llegamos hasta allí?

[Comandante del equipo de exploración]: Buena pregunta. Tenemos que encontrar un pasillo.

[Tripulante 1]: Vamos a tardar la vida.

[Comandante del equipo de exploración]: Y cada pasillo podría ser una trampa mortal. Dejad de quejaros y vigilad cada paso.

Pon la carta **P201** en el Sector 2.

Pon la carta **P202** en el Sector 3.

## ENTRADA 1246

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

## ENTRADA 1247

### Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Dímelo otra vez, pero más despacio.

[Tripulante 1]: Ya sabes que he estado tratando de sacar algo con sentido del sistema informático de la *Wayfarer*. El *software* está embarullado y le faltan fragmentos enormes, como si lo hubieran hecho pedazos durante un ataque informático. Tratando de llegar a secciones de la memoria, esquivé las partes alteradas del protocolo y redirigí el...

[Comandante del equipo de exploración]: Basta de palabrería. ¿Qué has descubierto?

[Tripulante 1]: Comandante, llegué a los datos de navegación, y he determinado que la *Wayfarer* pasó algún tiempo en otro sistema solar habitable antes de venir aquí.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Qué sistema? ¿Tienes las coordenadas?

[Tripulante 1]: Esa es, me temo, la parte que falta.

## ENTRADA 1248

### Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Echad un ojo a esto, gente. Nuestras expediciones no fueron las primeras visitas inteligentes a este planeta.

[Tripulante 1]: ¡Dibujos! ¡Pintados con carbón! ¡Una galería entera!

[Tripulante 2]: No muy distintos de las pinturas rupestres de la Tierra.

[Comandante del equipo de exploración]: Mirad, lo que muestran son desastres naturales, creo. Los habitantes podrían haberse escondido en las cuevas de los huracanes que azotaban la superficie.

[Tripulante 2]: Estos dibujos son antiguos, pero no milenarios. Me pregunto qué habrá sido de esta gente. ¿Seguirán por aquí?

[Comandante del equipo de exploración]: Podría ser, pero tengo un mal presentimiento. Mirad este dibujo.

[Tripulante 2]: Parece... ¿un gusano?

[Tripulante 1]: Sin duda. Uno mecánico, diría yo.

[Comandante del equipo de exploración]: Expugnadores. Malditos sean. Vale, hacedle fotos a todo y vámonos de aquí.

Obtén 1 .

Pon la carta **P000** en el Sector 8.

## ENTRADA 1249

Grabaciones del equipo de exploración

\*\*\* Eco de pasos \*\*\*

[Comandante del equipo de exploración]: Un amigo mío iba en la nave. Era tripulante de la *Wayfarer*.

[Tripulante 1]: No nos lo habías dicho.

[Comandante del equipo de exploración]: No se lo dije a nadie. Si lo hubiera hecho, no me habrían seleccionado para esta misión. La capitana Lee podría haber pensado que me lo tomaría como algo demasiado personal.

[Tripulante 1]: ¿Y es eso cierto, comandante? ¿Te lo estás tomando como algo personal?

[Comandante del equipo de exploración]: No. Bueno, al menos trato de no hacerlo.

[Tripulante 1]: Mira, hay otro cadáver allí. ¿Quieres que...?

[Comandante del equipo de exploración]: No, estoy bien.

\*\*\* Revolviendo ropa \*\*\*

[Tripulante 1]: ¿No es tu amigo?

[Comandante del equipo de exploración]: No. Definitivamente no. ¿Ves la identificación? Era el capitán Theodore Huang, oficial al mando de la *Wayfarer*.

[Tripulante 1]: Murió con su nave, como en las historias de antaño.

[Comandante del equipo de exploración]: Es una pérdida irreemplazable. Era un buen oficial. Pero si te sirve de consuelo, no hemos visto muchos cadáveres aquí, ¿verdad?

\*\*\* Pasos corriendo \*\*\*

[Tripulante 2]: Jefe, he comprobado las secciones de las cápsulas de babor y estribor. ¡No está ninguna!

## ENTRADA 1250


Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, comandante del equipo de exploración al habla. Estamos buscando entre los restos. Esperamos encontrarnos algo que merezca la pena.

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

¡Hemos conseguido entrar en los restos!: Si la carta de Misión **M03** está revelada, pon 1 marcador en esa carta.

¡Hemos encontrado la caja negra de la *Wayfarer*!: Obtén el Descubrimiento único **3**. Si la carta de Misión **M03** está revelada, pon 1 marcador en esa carta.

¡Hemos descubierto algo interesante en los restos!: Obtén 1 . Si la carta de Misión **M03** está revelada, pon 1 marcador en esa carta. Sustituye el PDI del Sector **7** por la carta **P208**. Lee la **Entrada 1241**.

## ENTRADA 1251

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, ¡lo tenemos! ¡Estamos viendo una sección de la *Wayfarer*! Aparentemente se precipitó al cañón.

[Comunicaciones]: Buen trabajo, equipo de exploración. Avanzad con precaución.

[Comandante del equipo de exploración]: Hay... Bueno...

[Comunicaciones]: ¿Qué hay, comandante?

[Comandante del equipo de exploración]: No las tengo todas conmigo. Es su casco. Algunos elementos parecen algo diferentes. Tenemos que ir allí a...

[Tripulante 1]: Comandante, detecto actividad.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Qué quieres decir? ¡No habíamos captado ninguna señal de vida! Enséñame ese escáner.

[Tripulante 2]: ¡Allí! ¡Allí! ¡Lo veo!

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, tenemos contacto visual. Estamos observando un objeto que parece una máquina de guerra *Expugnadora* activa.

[Comunicaciones]: Cotéjalo con la base de datos, comandante. Tenemos que asegurarnos.

[Comandante del equipo de exploración]: Lo hemos hecho, Comunicaciones. Y es una máquina *Expugnadora*, pero su blindaje está agrietado, y extraños cristales sobresalen de ella.

[Comunicaciones]: ¿Parece dañada?

[Comandante del equipo de exploración]: Podría ser. Sus acciones son extrañamente erráticas. El *Expugnador* cambia de rumbo rápidamente y sin motivo aparente, luego se detiene y vuelve a correr. Realmente extraño.

Pon la carta **P203** en el Sector **4**.

Pon la carta **P204** en el Sector **5**.

Pon la carta de Amenaza del *Expugnador perdido* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.

Pon la figura del *Expugnador perdido* en el Sector **5**.

Lee la **Entrada 1256**.

## ENTRADA 1252


Elige una opción:

- » Entrar en la cueva al este: Lee la **Entrada 1258**.
- » Entrar en la cueva al oeste: Lee la **Entrada 1260**.

## ENTRADA 1253

- Abre la Planetopedia por las páginas **6** y **7** (*Rupturis*).
- Comprueba las casillas de la **Entrada 1264** y resuelve la opción que esté más arriba.

- Si no hay casillas marcadas: Pon la carta de Misión **M03** en el espacio de Misión a la derecha del tablero de Planeta. A continuación, pon la carta de Misión opcional **M04** en el borde derecho del tablero de Planeta.
- Si la casilla **A** está marcada: Coge todas las cartas de Misión **M20** y pon 1 al azar en el espacio de Misión a la derecha del tablero de Planeta. Entonces, si la carta de Misión opcional **M04** no ha sido retirada del juego, ponla en el borde derecho del tablero de Planeta.
- Si la casilla **B** está marcada: Pon la carta de Misión **M03** en el espacio de Misión a la derecha del tablero de Planeta. Entonces, si la carta de Misión opcional **M04** no ha sido retirada del juego, ponla en el borde derecho del tablero de Planeta. Pon 5 marcadores en la carta de Misión **M03**.
- Si la casilla **C** está marcada: Pon la carta de Misión **M03** en el espacio de Misión a la derecha del tablero de Planeta. Entonces, si la carta de Misión opcional **M04** no ha sido retirada del juego, ponla en el borde derecho del tablero de Planeta. Pon 3 marcadores en la carta de Misión **M03**.
- Si la casilla **D** está marcada: Pon la carta de Misión **M03** en el espacio de Misión a la derecha del tablero de Planeta. Entonces, si la carta de Misión opcional **M04** no ha sido retirada del juego, ponla en el borde derecho del tablero de Planeta. Pon 1 marcador en la carta de Misión **M03**.

- Si la casilla **A** de la **Entrada 1541** está marcada, obtén 1  y pon la carta **P205** en el Sector **7**. Luego, pon 1 marcador en la carta de Misión **M03**. De lo contrario, no ocurre nada.
- Busca la carta de Condición global **G01** *Tormenta de polvo* y ponla 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 1254

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, ¿me oís? ¡Tenemos una emergencia aquí abajo! Alguien de mi tripulación ha sufrido heridas graves. Estamos activando los procedimientos de despegue de emergencia. ¡Preparad el equipo médico y la enfermería! ¡Nos vemos allí arriba enseguida!

Cada Tripulante sufre una Lesión de *Herida*. Si algún Tripulante fuera a sufrir una cuarta Lesión, en vez de eso ignora el cuarto dado de Lesión y la carta correspondiente.

Pon a todos los Tripulantes en el Sector de la nave de descenso.

Lee la **Entrada 1259**.

## ENTRADA 1255

Resumen del informe de Peter Valinsky, jefe del equipo de investigación

Algunos de los descubrimientos realizados por el equipo de exploración aún están siendo sometidos a deliberación o análisis, pero ya tenemos algunos hechos claros y firmes.

Para empezar, las causas del fin de la *ISS Wayfarer* fueron dos. Primero, sus sistemas informáticos quedaron parcialmente paralizados debido a un ataque cibernético, y luego su casco fue alcanzado por torpedos de origen desconocido. Afortunadamente, la mayor parte de la tripulación fue evacuada y escapó al sistema estelar visitado anteriormente por la *ISS Wayfarer*. El capitán Huang y parte de la tripulación, por desgracia, no sobrevivieron, pero podemos recuperar sus restos.

La *Wayfarer* ya no es apta para volar. Su casco se fragmentó en tres pedazos durante el aterrizaje forzoso, y su núcleo está cubierto de una extraña masa fractal, no muy distinta de la que vimos a bordo de la lanzadera *Raindrop*.

Es esencial conocer la verdadera naturaleza del brote, ya que podría ser la verdadera causa de la destrucción de la nave y una amenaza para la continuación de la misión.

Descarta la carta de Misión **M03**.


Marca la casilla no marcada que esté más arriba en la **Entrada 1550** y resuelve su texto.

## ENTRADA 1256

**Grabaciones del equipo de exploración**

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, comandante del equipo de exploración al habla. Estamos buscando entre los restos. Esperamos encontrarnos algo que merezca la pena.

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

- Nos las arreglamos para entrar en el ala médica:** Si la carta de Misión **M03** está revelada, pon 1 marcador en esa carta.
- Hemos conseguido recuperar parte de la vital investigación de la *Wayfarer*:** Mueve el Proyecto de investigación **R09** de «Proyectos de investigación» (bandeja de cartas B) al sobre «A la espera...». Si la carta de Misión **M03** está revelada, pon 1 marcador en esa carta.
- Milagrosamente, algunas muestras de las bacterias que estudiaron en la *Wayfarer* sobrevivieron al accidente. Las piezas retiradas también revelaron algo interesante:** Obtén 1 . Si la carta de Misión **M03** está revelada, pon 1 marcador en esa carta. Obtén 3 indicios de *Microorganismo* y sustituye el PDI del Sector **5** por la carta **P209**. Lee la **Entrada 1247**.

## ENTRADA 1257

**Grabaciones del equipo de exploración**

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, tengo novedades. Hemos analizado repetidas veces los misiles encontrados y no tenemos ninguna duda de que fueron lanzados desde la *ISS Dauntless*. Otro descubrimiento inquietante es que cada misil contiene alguna clase de brote fractal que probablemente dañó el *software* de nuestros escáneres. Nos costó un tiempo reiniciarlos y lograr que volvieran a funcionar.

Marca la casilla **B** de la **Entrada 1541**. Mueve la carta de Situación **S37** de «Situaciones futuras» al sobre «A la espera...».

## ENTRADA 1258

**Grabaciones del equipo de exploración**

[Tripulante 2]: Estamos a tantos metros bajo tierra que los escáneres no funcionan bien.

[Comandante del equipo de exploración]: Entonces mantén los ojos abiertos. Tú nunca...


[Tripulante 1]: Mira las grietas en las paredes. Increíbles especímenes de hongos. Tomaré algunas muestras para nuestros cerebritos.

[Tripulante 2]: En realidad, esto es lo único que podemos hacer aquí. Es un callejón sin salida.

[Comandante del equipo de exploración]: Me lo temía. Oye, esas grietas parecen peligrosas. ¡Cuidado con esos hongos! Un movimiento en falso y...

[Tripulante 1]: No me pasará nada. Es solo...

\*\*\* **Choque de rocas cayendo** \*\*\*

Obtén 2 Indicios de *Flora insólita*. Tú y los Tripulantes que te apoyen de tu Sector tiráis . Si algún miembro de la tripulación fuera a sufrir una cuarta Lesión, ignórala.

## ENTRADA 1259

Si la carta de Misión **M05** no está revelada, lee la **Entrada 1240**.

De lo contrario, sigue leyendo:

Si la figura del *Expugnador perdido* está en el Sector **1** y su carta de Amenaza está por el lado del *Expugnador aturdido*, lee la **Entrada 1268**.

Si la figura del *Expugnador perdido* está en el Sector **1** y su carta de Amenaza está por el lado del *Expugnador perdido*, el Despegue podría ser demasiado 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):

- » **Proceder al despegue:** Lee la **Entrada 1265**.
- » **Continuar la exploración planetaria** (si cualquiera de los Tripulantes tiene 3 Lesiones, no puedes seleccionar esta opción).

## ENTRADA 1260

**Grabaciones del equipo de exploración**

[Tripulante 1]: Tengo la sensación de que estamos entrando en un callejón sin salida.

[Comandante del equipo de exploración]: Oye, ¿ves esas cosas en el suelo de la cueva?

[Tripulante 2]: Parecen piezas de una máquina. Todas herrumbrosas. Y el caso es que me resultan familiares, déjame que las escanee.

\*\*\* **Pitido electrónico** \*\*\*

[Tripulante 2]: Je, lo sabía. Esto de aquí son piezas de una vieja máquina de guerra *Expugnadora*.

[Comandante del equipo de exploración]: Vamos a llevarnos algunas para que las estudien nuestros ingenieros. Les encantan estos regalitos.

[Tripulante 1]: Claro, comandante.


[Comandante del equipo de exploración]: Pero deja esa. Está encajada en una roca que desde mi perspectiva parece...

\*\*\* **Crujido de piedras desplazándose** \*\*\*

[Comandante del equipo de exploración]:... suelta.

\*\*\* **Choque de rocas cayendo** \*\*\*

[Comandante del equipo de exploración]: ¡El techo se está desmoronando! ¡Corred!

Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*. Tú y los Tripulantes que te apoyen de tu Sector tiráis . Si algún miembro de la tripulación fuera a sufrir una cuarta Lesión, ignórala.

## ENTRADA 1261





**Grabaciones del equipo de exploración**

\*\*\* **Ruido del motor esforzándose y parándose** \*\*\*

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, el *Expugnador* ha dañado nuestro compartimento de almacenamiento. Hemos perdido todas las muestras. Por suerte, ¡el motor sigue funcionando! Espero poder contactar de nuevo muy pronto.

Descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso.

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).

Todos los Tripulantes con 3 Lesiones realizan una prueba de supervivencia: cada uno tira 3 dados de Lesión. Si el resultado es 1  y 1  O BIEN 2  y 1 , el Tripulante falla la prueba de supervivencia y muere. Saca al Tripulante de su funda de Escalafón.

Todos los demás tripulantes sufren 1 Lesión de *Herida*. Si un Tripulante va a sufrir una cuarta Lesión, ignora la carta y el dado de Lesión correspondientes.

Luego, lee la **Entrada 1240**.

## ENTRADA 1262

**Grabaciones del equipo de exploración**

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, comandante del equipo de exploración al habla. Estamos buscando entre los restos. Esperamos encontrarnos algo que merezca la pena.

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

¡Hemos conseguido encontrar el ala destruida!: Si la carta de Misión **M03** está revelada, pon 1 marcador en esa carta.

¡Encontramos planos de diseño inacabados de la Wayfarer!: Mueve el Proyecto de producción **C19** de «Proyectos de producción» al sobre «A la espera...». Si la carta de Misión **M03** está revelada, pon 1 marcador en esa carta.

Encontramos algunas muestras bien conservadas dentro de los restos. Además, las piezas retiradas revelaron otro misterio: Obtén 1 . Si la carta de Misión **M03** está revelada, pon 1 marcador en esa carta. Obtén 2 indicios de *Flora insólita* y sustituye el PDI del Sector **8** por la carta **P207**. Lee la **Entrada 1249**.

## ENTRADA 1263

Grabaciones del equipo de exploración

\*\*\* Viento aullando \*\*\*

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, ¿me oís?

[Comunicaciones]: Afirmativo. ¿Cuál es vuestra situación, comandante?

[Comandante del equipo de exploración]: Bueno, no va demasiado bien. El viento es intenso, ¡pero hemos encontrado otra parte de la Wayfarer!

[Comunicaciones]: Buen trabajo, equipo de exploración. Obtén 1 .

Pon la carta **P206** en el Sector **8**.

Lee la **Entrada 1262**.

## ENTRADA 1264

D: La Misión fue un fracaso absoluto.

Si esta casilla no está marcada, márcala y lee la **Entrada 1564**.

C: La Misión fue un fracaso.

Si esta casilla no está marcada, márcala y lee la **Entrada 1564**.

B: El equipo de exploración estuvo a punto de cumplir la misión.

Si esta casilla no está marcada, márcala y lee la **Entrada 1564**.

A: ¡La operación ha sido un éxito!

Obtén 1 . Si esta casilla no está marcada, márcala y lee la **Entrada 1255**.

## ENTRADA 1265

Grabaciones del equipo de exploración

\*\*\* Zumbido de motor \*\*\*

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, estamos iniciando los procedimientos de despegue. Vamos a...

\*\*\* Sonidos apagados de pugna \*\*\*

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Qué es ese ruido?

[Tripulante 1]: ¡Es el Expugnador! ¡Intenta abrirse paso a la fuerza hacia el interior!

\*\*\* Sonido de desgarrar \*\*\*

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Coged vuestras armas!

\*\*\* Sonidos de lucha \*\*\*

Cada Tripulante tira 3 veces. Si algún miembro de la tripulación fuera a sufrir una cuarta Lesión, ignórala.

Lee la **Entrada 1268**.

## ENTRADA 1266

Grabaciones del equipo de exploración

\*\*\* Zumbido de polea \*\*\*

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, nos estamos deslizando hacia la cueva de debajo de nosotros.

[Comunicaciones]: Equipo de exploración, tened cuidado.

[Comandante del equipo de exploración]: Ya hemos hecho esto antes. Y tenemos cuerdas de calidad...

[Tripulante 1] (con eco): ¿Comandante? ¿Vienes? Tenemos algo alucinante aquí.

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Ya voy!

\*\*\* Ruido sordo de zapatos golpeando el suelo \*\*\*

[Comandante del equipo de exploración]: A ver, ¿qué tenemos?

[Tripulante 1]: Mira.

[Comandante del equipo de exploración]: Hala. Qué interesante. Comunicaciones, os paso señal de vídeo. Sé que la calidad no es buena, pero es que estamos a tres mil metros bajo la superficie. ¿Lo veis? Aquí hay cadáveres.

[Comunicaciones]: ¿De la Wayfarer?

[Comandante del equipo de exploración]: Por suerte, no. Increíblemente viejos, solo piel y huesos. Humanoides, pero definitivamente no terrícolas. Podría ser algún tipo de lugar de enterramiento. Aunque los cuerpos no están cubiertos, están colocados con el máximo respeto y... aquí viene la sorpresa. Hay piezas oxidadas de equipo Expugnador a su alrededor.

[Comunicaciones]: ¿Como si fueran trofeos?

[Comandante del equipo de exploración]: Yo diría que sí. Esto nos da una idea de lo que ocurrió aquí hace siglos.

Obtén 1 .

Pon la carta **P000** en el Sector **7**.

## ENTRADA 1267

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Comunicaciones? Tengo buenas noticias. Hemos encontrado la sección principal de la Wayfarer. Tenemos el casco justo delante. Vamos a entrar.

[Comunicaciones]: Buen trabajo, equipo.

Obtén 1 .

Pon la carta **P205** en el Sector **7**.

Lee la **Entrada 1250**.

## ENTRADA 1268

Si el número de marcadores es mayor que tu , lee la **Entrada 1261**. De lo contrario, cuenta el número de marcadores en el tablero de Nave de descenso y resuelve el efecto correspondiente:

- 1 marcador: No ocurre nada.
- 2 o 3 marcadores: Descarta **1** Descubrimiento que no sea único del tablero de Nave de descenso.
- 4 o 5 marcadores: Descarta **2** Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso. Cada Tripulante que no tenga 3 Lesiones sufre una Lesión de *Herida*. Después, todos los Tripulantes con 3 Lesiones realizan una prueba de supervivencia: cada uno tira 3 dados de Lesión. Si el resultado es 1 y 1 O BIEN 2 , el Tripulante falla la prueba de supervivencia y muere. Saca al Tripulante de su funda de Escalafón.
- 5 o más marcadores: Descarta **3** Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso. Cada Tripulante que no tenga 3 Lesiones sufre una Lesión de *Herida*. Después, todos los Tripulantes con 3 Lesiones realizan una prueba de supervivencia: cada uno tira 3 dados de Lesión. Si el resultado es 1 y 1 O BIEN 2 , el Tripulante falla la prueba de supervivencia y muere. Saca al Tripulante de su funda de Escalafón.

Lee la **Entrada 1240**.

## ENTRADA 1269

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: El primer lugar que hemos visto en este planeta que podría calificar como bonito.

[Tripulante 1]: ¡Mirad todos esos cristales!

[Tripulante 2]: ¿Tomamos muestras?

[Comandante del equipo de exploración]: Nuestros cerebritos nunca nos perdonarían que no les llenásemos la mesa de descubrimientos por estudiar. Coge los pequeños y se los envolveremos para regalo.

\*\*\* Silbido de sierra eléctrica \*\*\*

[Tripulante 2]: Vamos, maldito...

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Cuidado!

\*\*\* Choque de rocas cayendo \*\*\*

[Tripulante 1]: ¡Corred! ¡El techo se está derrumbando!

Obtén 2 Indicios de *Mineral*. Tú y los Tripulantes que te apoyen de tu Sector tiráis . Si algún miembro de la tripulación fuera a sufrir una cuarta Lesión, ignórala.

## ENTRADA 1270

### Audiobitácora del puente de la Vanguard


[Teniente Banini]: Capitana, el equipo de exploración ha cortado parte del brote fractal pixelado del Expugnador. Están casi seguros de que esa cosa tomó el control del Expugnador y lo forzó a atacar a la nave de descenso.

[Capitana Lee]: Ese brote me recuerda a los Planidios. ¿Os acordáis? Vimos uno en la Raindrop.

[Teniente Banini]: Así es. Parece que los Planidios nos consideran una amenaza.

[Capitana Lee]: Entonces nos hemos ganado un enemigo formidable. Y, teniente, pide al equipo de exploración que traiga el brote.

Marca la casilla y resuelve su texto. Si ya está marcada, no ocurre nada.

Obtén 2  y el Descubrimiento único 2. Retira del juego la carta de Misión opcional M04.

## ENTRADA 1271

### Informe oficial, comandante del equipo de exploración

La base Expugnadora parecía sospechosamente vacía. Entramos con cautela y nos dimos cuenta de que hacía siglos que estaba en desuso, a juzgar por la espesa capa de polvo que cubría todo. Sin embargo, pronto entramos en una especie de laboratorio donde vimos un gusano mecánico parcialmente ensamblado. Sus mandíbulas parecían lo bastante fuertes como para masticar roca basáltica sólida, y el interior del cuerpo era hueco. Puede que los Expugnadores usaran la máquina para extraer recursos naturales.

Obtén 1 .

Obtén el Descubrimiento único 9. Pon la carta P000 en el Sector 5.

## ENTRADA 1272

### Grabaciones del equipo de exploración

\*\*\* Viento aullando \*\*\*

[Tripulante 1]: Eh, ¿qué es eso? ¡Este Expugnador lunático le está arreando a nuestra nave de descenso!


[Comandante del equipo de exploración]: Por sólida que sea la estructura de la nave de descenso, no hay tiempo que perder. ¡Deprisa! ¡Deprisa!

[Tripulante 1]: ¿Permiso para abrir fuego cuando lleguemos?

[Comandante del equipo de exploración]: Concedido. ¡En marcha!

Si la carta de Misión M05 no está revelada, búscala y ponla en el espacio indicado junto al tablero de Planeta.

Pon 1 marcador en el tablero de Nave de descenso.

**Nota:** Cada marcador que haya en el tablero de Nave de descenso representa el daño infligido a esta. Cuando haya más marcadores en el tablero de Nave de descenso que su , el Despegue o la Evacuación serán mucho más difíciles.

## ENTRADA 1275

### Grabación en directo de la investigación

[Harrold Best] (conmovido): Jenny, ¿qué es este lugar?

[Jenny la IA]: Es la capital de los Cristaloides.

[Harrold Best]: ¿Esto? ¿Edificios carbonizados y sin tejado? ¿Cráteres en las calles?

[Jenny la IA]: Sí, Harry. Antes era el núcleo central de la civilización Cristaloiide entera, y ahora está bajo nuestro control. Y todas esas ruinas y agujeros y los centinelas armados en cada esquina son el precio de la victoria.

[Harrold Best]: ¡Pero no es culpa nuestra! Los Cristaloides abrieron fuego contra la Wayfarer. Ellos empezaron.

[Jenny la IA]: No estoy culpando a nadie, Harry. Tan solo señalo las cicatrices de la guerra. La falta de comunicación es el mayor defecto de todos los seres inteligentes, aunque me tengáis a mí, la IA, para ayudaros.

[Harrold Best]: No te falta razón.

Pon la carta P301 en el Sector 7.

## ENTRADA 1276

### Grabación en directo de la investigación

[Harrold Best]: ¿Teniente? Me alegro de verte.

[Francois de Burgh] (cansado): ¿De verdad?

[Harrold Best]: ¡Sí, señor! ¡Era alumno tuyo en la Academia Espacial de Reikiavik! Probablemente no me recuerdes, pero...

[Francois de Burgh]: Sí que me acuerdo de ti. Cateaste Astrofísica Básica.

[Harrold Best]: Bueno, es que...

[Francois de Burgh]: Olvídalo. Me alegro de verte también. ¿Estás aquí para llevarnos a casa?

[Harrold Best]: Sí, por supuesto.


[Francois de Burgh]: Pues estás perdiendo el tiempo.

[Harrold Best]: ¿Qué quieres decir?

[Francois de Burgh]: Este planeta es tan bueno como cualquier otro para retirarme y dejar de preocuparme por el pasado.

[Harrold Best]: Bueno, el pasado, en realidad, es lo que me hizo venir aquí. ¿Podrías decirme qué le ocurrió a la Wayfarer?

[Francois de Burgh]: ¿Qué sentido tiene revivirlo, muchacho? Eso no va a resucitar a los muertos.

Mueve el marcador del medidor de Tiempos inciertos 1 casilla en la dirección de .

Elige y realiza una de las siguientes pruebas de dados:

 INTERROGAR AL PRIMER OFICIAL  
 Lee la Entrada 1327.

 HACERLE ALGUNAS PREGUNTAS AL PRIMER OFICIAL  
 Lee la Entrada 1324.

 AVERIGUAR QUÉ SABE EL PRIMER OFICIAL  
 Lee la Entrada 1316.

## ENTRADA 1277

### Grabación en directo de la investigación

[Jenny la IA]: Harry, tendrás que cooperar con Andrea Gitelli, jefa de la Sección de Seguridad tanto en la Wayfarer como aquí. Te ayudará con el interrogatorio.

[Harrold Best]: Vale. Hola, Andrea. ¿Cuál es la situación?

[Andrea Gitelli]: Escucha, Harry. Estás a punto de conocer al Consejo Cristaloiide, el principal órgano de gobierno de su civilización. No son hostiles, pero tampoco amistosos. Debes andarte con cuidado.

[Harrold Best]: Gracias, Andrea. Lo haré.

[Jenny la IA]: Estaremos aquí para ayudaros. Traduciré la conversación.

\*\*\* Eco de pasos, una puerta se abre \*\*\*

[Andrea Gitelli]: Reverendo Consejo Cristaloiide, os presento al enviado de una nave espacial terrestre.

[Harrold Best] (aclarándose la garganta): Reverendo Consejo Cristaloiide, mi nombre es Harrold Best y vengo de la ISS Vanguard. Acudo en son de paz, lo cual, para mi gran satisfacción, es nuestra política principal.

[Jenny la IA] (voz superpuesta a sonidos de tintineo frenéticos): Sí. Nuestra nación ya ha sufrido bastante.

[Harrold Best]: Lo sabemos. Aceptad nuestras condolencias por todos los caídos.

[Jenny la IA]: La muerte forma parte del ciclo. Podemos aceptarla incluso si llega sin ser invitada. Lo que no podemos aceptar es la traición.


[Harrold Best]: ¿Es que os han traicionado?

[Jenny la IA]: Nuestra nación fue manipulada para iniciar una guerra de la que nadie podría beneficiarse. Aunque técnicamente fuimos nosotros quienes os apuntamos con nuestro cañón cristalino, nunca quisimos que eso ocurriera.

[Harrold Best]: Lo sabemos, y estamos dispuestos a ayudaros a descubrir quién ha estado moviendo los hilos. No queremos que vuelva a ocurrir.

[Jenny la IA]: Nosotros tampoco, enviado. Nos alivia saber que estamos de acuerdo.

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 . Marca la casilla en la **Entrada 1548** y lee su texto.

Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

## ENTRADA 1278

Diario de la capitana Lee

La trayectoria nos condujo a un sistema estelar con un planeta muy ligado a nuestra historia. Su población, una críptica civilización de naturaleza cristalina, fue la que construyó el enorme cañón de cristal responsable de la destrucción de Pelúcido y la amenaza a otros planetas. Los capitanes de la *Dauntless* y la *Wayfarer* habían reconocido el arma y la habían arrasado junto con las defensas Cristaloides, pero aun así no teníamos motivos para albergar ninguna compasión por ellos.

La esperanza vino de manos del descubrimiento de un gran grupo de la *Wayfarer* que había aterrizado en el planeta y, de algún modo, había aprendido a coexistir con la población Cristaloides, que no era precisamente amistosa. Nos alegra mucho que estén vivos, pero es de suma importancia llevar a cabo una investigación exhaustiva y averiguar qué le ocurrió exactamente a su nave. Vamos a enviar allí a nuestro equipo junto con nuestro oficial de investigación, el sargento Harrold Best.

Lee la **Entrada 1310**.

## ENTRADA 1279

Grabación en directo de la investigación

[**Tina Morovitz**] (sarcásticamente): Vale, qué bienvenida más accidentada, aunque ¿qué esperaba? La humanidad sigue como siempre, ¿verdad?

[**Harrold Best**]: Sí, poco ha cambiado en ese aspecto. Y te enfrentas al cerdo más odioso, sarcástico y feo que existe, por mucho que se esfuerce por parecer gracioso.

[**Tina Morovitz**] (entre risas): No te cortas nada. De acuerdo. ¿Quieres saber qué pasó con la *Wayfarer*?

[**Harrold Best**]: Sí.

[**Tina Morovitz**]: Pues yo también, sargento. Lo único que sé es que nos tendieron una emboscada. La nave estaba cargada de sistemas de seguridad, ¿sabes? No podías ni ir al gimnasio sin que docenas de cámaras grabaran cada uno de tus movimientos. Y sin embargo, alguien nos cogió desprevenidos.

[**Harrold Best**]: ¿Y ya está? Eras la jefa de Sección, Tina. Seguro que sabes algo más.

[**Tina Morovitz**]: Bueno, no hay nada seguro y documentado, pero sí que sé una cosa con certeza. Cuando se produjo el ataque, yo estaba en el gimnasio, haciendo ejercicio. De repente, las luces se apagaron.

[**Harrold Best**]: Las luces se apagaron. ¿Y ya está?

[**Tina Morovitz**]: No. En aquel silencio absoluto oí un sonido, profundo y suave. Una especie de zumbido, de no más de un segundo de duración, pero extraño y antinatural. Entonces llegó el ataque.

[**Harrold Best**]: Gracias. Eso sería todo, ¿a menos que tengas algo más que compartir?

[**Tina Morovitz**]: No mucho, sargento. Ya sabes el resto. Terminamos recalando aquí para esperar el rescate. En mi desesperación, incluso me puse a averiguar dónde podría haberse estrellado la *Wayfarer*. Tenía la esperanza de que fuéramos allí a recoger a los heridos o a salvar algo de equipo, pero han pasado seis años y perdí la esperanza.


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

Pon la carta **P000** en el Sector **2**.

Marca la casilla **A** en la **Entrada 1541**.

Marca la casilla **A** en la **Entrada 1321**.

## ENTRADA 1280

Si esta casilla está marcada, mueve el marcador del medidor de Tiempos inciertos 1 casilla en la dirección de . De lo contrario, sigue leyendo:

Grabación en directo de la investigación

[**Harrold Best**]: ¿Andrea Gitelli? Soy Harry Best, de la *ISS Vanguard*. Hemos venido a recogeros.

[**Andrea Gitelli**]: Así que, ¿volvemos a casa?

[**Harrold Best**]: Bueno, estamos reparando las naves de descenso en este mismo momento, Andrea.

[**Andrea Gitelli**]: Ah. ¿Cómo sabes mi nombre?

[**Harrold Best**]: Sé eso y tu rango. Lo que me gustaría saber es qué ocurrió antes de la ruina de la *Wayfarer*. ¿Te importaría contarme la historia?


[**Andrea Gitelli**]: ¡No me fastidies! ¿Vas en serio?

[**Harrold Best**]: Andrea, nos preocupa el destino de la *Wayfarer* y...

[**Andrea Gitelli**]: Pregunta a los demás. Yo no sé nada.

[**Harrold Best**]: Pero Andrea...

[**Andrea Gitelli**]: Ya me has oído.

Mueve el marcador del medidor de Tiempos inciertos 1 casilla en la dirección de .

Elige y realiza una de las siguientes pruebas de dados:

 ENTREVISTAR A LA JEFA DE LA SECCIÓN DE SEGURIDAD

Lee la **Entrada 1319**.

 TENER UNA CONVERSACIÓN SERIA CON LA JEFA DE LA SECCIÓN DE SEGURIDAD

Lee la **Entrada 1306**.

 INTERROGAR A LA JEFA DE LA SECCIÓN DE SEGURIDAD

Lee la **Entrada 1302**.


## ENTRADA 1281

Extracto de *Nosotros y los Cristaloides*, de la doctora Anita Juárez

Los disparos de la *ISS Dauntless* y la *ISS Wayfarer* fueron despiadadamente precisos. Unas cuantas salvas parecieron bastar para dejar fuera de combate el monstruoso cañón, pero la estructura principal parecía intacta. Yo, y muchos otros, nos quedamos impresionados por su enorme tamaño, y todavía más ansiosos por localizar y extraer el núcleo del arma.

Pon la carta **P302** en el Sector **6**.

## ENTRADA 1282

Mueve el marcador del medidor de Tiempos inciertos 1 casilla en la dirección de .

Grabación en directo de la investigación

[**Harrold Best**]: Hola, me llamo Harry, y esa voz tan graciosa que oyes a veces es mi IA asistente, Jenny.

[**Jenny la IA**]: ¿Graciosa?

[**Harrold Best**]: Doctor Tunberg, supongo.

[**Doctor Tunberg**]: Sí, soy yo. ¿De qué va esto?

[**Harrold Best**]: Estoy llevando a cabo una investigación confidencial. ¿Te importa si te hago unas preguntas sobre el doctor Radzinsky? Estuvisteis trabajando juntos, ¿verdad?

[**Doctor Tunberg**]: Sí, así es. Era el jefe del proyecto.

[**Harrold Best**]: ¿Puedes decirme qué clase de persona es?

[**Doctor Tunberg**]: Tiene una mente formidable, hay quienes incluso dicen que es un genio. Piensa, habla y respira ciencia. Algunos de mis colegas afirman que considera a los legos en ciencia seres inferiores.

[**Harrold Best**]: Qué... interesante.

[**Jenny la IA**]: Harry, ¡es una pista de cómo ganarte su confianza! Cuando hables con él, demuestra que estás tan obsesionado con la ciencia como él.


## ENTRADA 1283

### Comunicación en directo del equipo de investigación

\*\*\* Respiración pesada, viento silbando \*\*\*

Comunicaciones, estamos a punto de salir de la cordillera y bajar al lago. Hasta ahora, nuestro avance no se ha visto interrumpido. No hay señales de Cristaloides ni nada peligroso, pero por si acaso, tenemos las armas siempre listas.

Tenemos un lago delante y... Interesante. Hay un campamento cerca del agua. Un campamento científico operativo, creo. Me dirijo hacia allí.

Mueve el marcador del medidor de Tiempos inciertos 1 casilla en la dirección de .

Si la casilla superior de la **Entrada 1290** no está marcada, márcala y pon la carta **P311** en el Sector **8**.

Lee la **Entrada 1294**.

## ENTRADA 1284

### Grabación en directo de la investigación

[Harrold Best]: Deberíamos encontrar a alguien que conozca al primer oficial, de Burgh. Siempre ha sido una persona reservada, incluso ermitaña.

[Jenny la IA]: ¿Qué tal si buscamos pistas en su hoja de servicios?

[Harrold Best]: ¿Puedes acceder a ella?

[Jenny la IA]: La duda ofende. Ehm... Vale. He entrado en la base de datos de la flota estelar. ¿Qué queremos saber?


[Harrold Best]: Bueno, cualquier cosa.

[Jenny la IA]: Qué interesante. Los datos dicen que a de Burgh no le caían muy bien los Idemianos. No se fiaba de ellos por su reticencia a trabajar colectivamente.

[Harrold Best]: Uhm... ¿Y cuáles eran sus funciones a bordo de la *Wayfarer*?

[Jenny la IA]: Era responsable de los sistemas de comunicación e informáticos. ¿Nos ayuda eso en algo?

[Harrold Best]: Informática y comunicación. Bueno, creo que tenemos algo.

Mueve el marcador del medidor de Tiempos inciertos 1 casilla en la dirección de .


## ENTRADA 1285

### Extracto de *Nosotros y los Cristaloides*, de la doctora Anita Juárez

Era muy difícil entender a formas de vida tan singulares como los Cristaloides. A pesar de que eran humanoides, sus cuerpos semitranslúcidos estaban compuestos de una combinación única de cristal y materia orgánica, sus rostros eran inexpresivos y sus ojos parecían completamente vacíos. Afortunadamente, tenían necesidades sorprendentemente similares a las nuestras. Cualquiera que fuera el problema por el que estaban pasando, querían que se acabara.

Así que unimos nuestras fuerzas. Los equipos de la *Vanguard* y de la *Wayfarer*, junto con los Cristaloides, organizaron una expedición enorme y bien equipada a los restos del gran cañón, que previamente habían arrasado las mismas naves. Entonces comenzaron los trabajos de excavación. Tanto nosotros como los locales queríamos llegar cuanto antes al núcleo del cañón gigante.

Allí esperábamos encontrar más respuestas.

Mueve el marcador del medidor de Tiempos inciertos 1 casilla en la dirección de .

Sustituye el PDI del Sector **6** por la carta **P304**.

Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena*.

## ENTRADA 1286

Si hay una carta de Misión revelada, pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso y lee la **Entrada 1564**. De lo contrario, sigue leyendo:

### Grabación en directo de la investigación

[Harrold Best]: Ha sido toda una aventura, ¿verdad, Jenny?

[Jenny la IA]: Bueno, hemos pasado unos tensos días investigando a compañeros terrícolas en mitad de una desconfiada comunidad alienígena y a la sombra de

un arma cósmica en ruinas. Tu definición de aventura no aparece en mi base de datos.

[Harrold Best]: Tienes bastante sentido del humor para ser una IA.

[Jenny la IA]: He aprendido de auténticas bestias del humor.

[Harrold Best]: No querrás decir... ¿De una Harry Bestia del humor?

\*\*\* Risas \*\*\*


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

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

Marca la casilla **A** de la **Entrada 1318**. Si ya está marcada, no ocurre nada. Marca la casilla no marcada que esté más arriba en la **Entrada 1550** y resuelve su texto.

Lee la **Entrada 1564**.

## ENTRADA 1287

Mueve el marcador del medidor de Tiempos inciertos 1 casilla en la dirección de .

## ENTRADA 1288

### Grabación en directo de la investigación

[Jenny la IA]: Harry, tendrás que cooperar con Andrea Gitelli, jefa de la Sección de Seguridad tanto en la *Wayfarer* como aquí. Te ayudará con el interrogatorio.

[Harrold Best]: Vale. Hola, Andrea. ¿Cuál es la situación?

[Andrea Gitelli]: Escucha, Harry. Esos Cristaloides son unos cerdos despiadados que nunca han entendido que tenemos razones para desconfiar de ellos, y no dejan de sabotear nuestras actividades. También es difícil hablar con ellos, te lo advierto.

[Harrold Best]: Gracias, Andrea. Puedo encargarme de eso, y Jenny traducirá la conversación.

[Andrea Gitelli]: Está bien. ¡Traed al primero!

\*\*\* Sonidos de pugna \*\*\*

[Jenny la IA] (voz superpuesta a sonidos de tintineo frenéticos): ¿Qué significa todo esto? ¿Por qué me habéis arrancado de mi hogar?

[Harrold Best]: Porque necesitamos respuestas.

[Jenny la IA]: ¡Dejadme en paz! ¿No habéis hecho ya bastante daño a mi pueblo?

[Andrea Gitelli]: ¡No hemos hecho daño a nadie que no lo mereciera! Primero quisisteis atacar la Tierra con vuestro supercañón cristalino, ¡y luego disparasteis contra los supervivientes de nuestra nave!

[Jenny la IA]: ¡Os lo he repetido cien veces! ¡El cañón no fue cosa nuestra!


[Harrold Best]: Entonces, si no fuisteis vosotros, ¿quiénes?

[Jenny la IA]: Otra civilización nos manipuló y utilizó, otra mucho más poderosa que nosotros.

[Harrold Best]: Esto se pone interesante. Por favor, explícate.

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 . Marca la casilla en la **Entrada 1548** y lee su texto.

Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

## ENTRADA 1289

### Audiobitácora del puente de la *Vanguard*

[Teniente Banini]: Equipo de exploración, ¿me recibís?

[Comandante del equipo de exploración]: Sí, teniente. Estamos haciendo el último escaneo orbital y...

[Teniente Banini]: Abortad la investigación y volved al muelle. Tenemos un problema de *software* sin precedentes aquí, y preferiría teneros de vuelta.

[Comandante del equipo de exploración]: Pues claro. Nos volvemos. ¿Es muy grave?

[Teniente Banini]: Ni idea todavía. No dejamos de ver un mensaje muy extraño. Error 131313 o algo por el estilo. ¿Es un ataque informático?

Mueve la carta de Situación **S38** de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B).



## ENTRADA 1290


Comunicación en directo del equipo de investigación

\*\*\* **Respiración pesada, viento silbando** \*\*\*

Comunicaciones, estamos viajando hacia el sur como estaba previsto. Seguimos siendo conscientes de que pueden merodear Cristaloides por la zona. Descendemos por la ladera hasta un lago cercano. Vemos, uhm... los restos de un antiguo campamento.

\*\*\* **Segundos más tarde** \*\*\*

Sí, hay una tienda desgarrada, y algo de equipo viejo. Veo el logotipo de la *Wayfarer* por todas partes. Puede que fuera una expedición liderada por el líder de la Sección de Ciencia. No se les ve por ninguna parte, pero hay huellas que rodean el lago.

Mueve el marcador del medidor de Tiempos inciertos 1 casilla en la dirección de .

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

Pon la carta **P311** en el Sector **8**.

Obtén 2 Indicios de *Mineral*.


Lee la **Entrada 1294**.

## ENTRADA 1291

Extracto de *Nosotros y los Cristaloides*, de la doctora **Anita Juárez**

No habíamos logrado enterrar la manzana de la discordia a suficiente profundidad. La llegada de la *Vanguard* causó una gran conmoción en todo el planeta, y estallaron algunas hostilidades. De repente, los Cristaloides volvieron a sentirse amenazados, y los más militantes tomaron medidas preventivas. Sin comerlo ni beberlo, estábamos al borde de un conflicto abierto. Afortunadamente, los líderes Cristaloides reaccionaron a tiempo para reprimir a los belicistas más violentos y evitar el derramamiento de sangre.

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

Pon el marcador del medidor de Tiempos inciertos en la casilla . Mueve la carta de Situación **S35** de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.

Lee la **Entrada 1314**.

## ENTRADA 1292

Comunicación en directo del equipo de investigación


[**Comunicaciones**]: Equipo de investigación, hemos detectado que os habéis desviado de vuestra ruta. ¿Está todo bajo control?

[**Jefe del equipo de investigación**]: Sí, sí, totalmente. Acabamos de ver un grupo de cristales inusuales, que se extienden a lo largo de la parte posterior del lago. Queremos tomar muestras.

[**Comunicaciones**]: Muy bien. Avisadnos la próxima vez que queráis desviaros.

[**Jefe del equipo de investigación**]: No lo dudes. Cambio y corto.

[**Comunicaciones**] (quejándose): Malditos cerebritos.


Mueve el marcador del medidor de Tiempos inciertos 1 casilla en la dirección de .

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 el Descubrimiento único **5**.

Obtén 3 Indicios de *Tecnología alienígena*.

## ENTRADA 1293

Mueve el marcador del medidor de Tiempos inciertos 1 casilla en la dirección de .

Elige una opción:

- » **Preguntar sobre la persona al mando de Reconocimiento:**  
Lee la **Entrada 1317**.
- » **Preguntar sobre la persona al mando de Seguridad:**  
Lee la **Entrada 1296**.

## ENTRADA 1294

Transmisión en directo del oficial de seguridad de la *Vanguard*

[**Oficial de seguridad**]: Comunicaciones, hemos llegado a las orillas del lago y...

[**Comunicaciones**]: Líder de misión, retiraos. ¡Retiraos ahora!

[**Oficial de seguridad**]: ¿Por qué? ¿Qué está pasando?

[**Comunicaciones**]: Acabamos de recibir imágenes con audio de la zona que estáis explorando. Tan solo escuchad.

[**Imágenes con audio**] (gritos dramáticos) ¿Qué es esta cosa? ¡Está saliendo del agua! ¡Fuego, fuego! \*\*\***Disparos**\*\*\* ¡Está demasiado cerca! ¡Corred! ¡Sálvese quien pueda! \*\*\***Gritos de Los Heridos**\*\*\*

[**Oficial de seguridad**]: ¿De qué nave eran? ¿De la *Vanguard* o la *Wayfarer*?

[**Comunicaciones**]: ¡De la *Wayfarer*! Y al parecer, nadie sobrevivió al encuentro con lo que quiera que saliera del agua. La capitana os ordena volver.

[**Oficial de seguridad**]: Bueno, si eso... (su voz se vuelve chillona) ¿Qué dem...? ¡No! Déjame... (gritando).

[**Comunicaciones**]: ¿Líder de misión? Líder de misión, ¿estás ahí?

Si la figura del *Esquirladrón centelleante primitivo* está en el tablero de Planeta, no ocurre nada.


De lo contrario, pon la carta de Amenaza del *Esquirladrón centelleante primitivo* en el espacio indicado en la parte superior del tablero del Planeta, y pon la figura del *Esquirladrón centelleante primitivo* en el Sector **5**.

## ENTRADA 1295

Extracto de *Nosotros y los Cristaloides*, de la doctora **Anita Juárez**

No habíamos logrado enterrar la manzana de la discordia a suficiente profundidad. La llegada de la *Vanguard* causó una gran conmoción en todo el planeta, y estallaron algunas hostilidades. De repente, los terrícolas se sintieron lo bastante seguros como para sacar a relucir viejas reivindicaciones, pero los líderes de Sección reaccionaron a tiempo para reprimir a los belicistas más violentos y evitar cualquier derramamiento de sangre.

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

Pon el marcador del medidor de Tiempos inciertos en la casilla . Mueve la carta de Situación **S34** de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.

Lee la **Entrada 1314**.

## ENTRADA 1296

Grabación en directo de la investigación

[**Harrold Best**]: ¿Mira? ¿Mira Vualami?

[**Mira Vualami**]: Sí. ¿Y tú eres?

[**Harrold Best**]: Soy el sargento Harrold Best de la *ISS Vanguard*. ¿Te importa si te hago unas preguntas?

[**Mira Vualami**]: Ah, la *ISS Vanguard*. Nuestros salvadores. Tengo un vehículo de exploración que arreglar, pero claro, qué demonios. Dispara, sargento.

[**Harrold Best**]: Se trata de Andrea Gitelli. La conoces, ¿verdad?

[**Mira Vualami**]: Bueno, éramos... ya sabes, amigas. ¿Por qué lo preguntas?


[**Harrold Best**]: Andrea es una testigo clave en nuestra investigación y necesito información sobre ella. ¿Qué clase de oficial es?

[**Mira Vualami**]: Ve y pregúntale tú. Todo lo que puedo decirte es que ella... uhm. Siempre ha suspendido los exámenes de lenguas extranjeras.

[**Harrold Best**]: ¿Por qué?

[**Mira Vualami**]: No hay tiempo para estudiar si te pasas el día haciendo ejercicio en el gimnasio, ¿no? Maratones, senderismo, triatlón, artes marciales... eso era lo suyo. ¿Y sus habilidades de combate? Nos deja a los dos a la altura del betún.

## ENTRADA 1297

Mueve el marcador del medidor de Tiempos inciertos 1 casilla en la dirección de .

Comprueba las casillas de la **Entrada 1567** y resuelve una opción:

- » Si la casilla **A** está marcada, lee la **Entrada 1277**.
- » Si la casilla **B** está marcada, lee la **Entrada 1288**.

## ENTRADA 1298

**Grabación en directo de la investigación**

[Harrold Best]: No esperaba que se negara a hablar de pleno. ¿Y ahora qué hago? ¡Cuando alguien es culpable, suele negarse a hablar!

[Jenny la IA]: No es culpable. He escaneado sus microexpresiones faciales y medido sus latidos. Todo parece apuntar a otra cosa. Se muestra reservada porque has llegado aquí de repente y has intentado sonsacarle secretos. No está segura de si debe confiar en ti. Si fuera yo, tampoco lo haría.

[Harrold Best]: ¿Por qué?

[Jenny la IA]: Es una superviviente con estrés postraumático.

[Harrold Best]: Está bien. Entonces, consultemos sus archivos personales. Podrían estar aquí, en el planeta.

Repón 2 .

## ENTRADA 1299

**Grabación en directo de la investigación**

[Harrold Best]: Se niega a hablar y me pregunto por qué.

[Jenny la IA]: Debe de tener una razón de peso.

[Harrold Best]: Venga ya. ¡Perder una nave y parte de la tripulación no es cosa trivial, Jenny! Debería contármelo todo, a menos que tenga algo que ocultar.

[Jenny la IA]: Sí, es una catástrofe, y podría tener un trauma. Si quieres que confíe en ti, intenta saber más sobre ella.

Repón 2 .

## ENTRADA 1300

Pon una carta de Misión **M20** al azar en el espacio de Misión del tablero de Planeta.

Pon la carta de Amenaza del *Esquirladrón centelleante primitivo* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.


Pon la figura del *Esquirladrón centelleante primitivo* en el Sector **5**.

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

## ENTRADA 1301

**Extracto de *Nosotros y los Cristaloides*, de la doctora Anita Juárez**

Si la construcción del cañón gigante había sido la mayor hazaña de ingeniería del planeta, la extracción de su núcleo fue sin duda la segunda mayor. Con el corazón en un puño, observamos intensamente todas las fases del proceso y, cuando por fin depositaron el núcleo en el suelo, soltamos un suspiro colectivo de alivio.

Mueve el marcador del medidor de Tiempos inciertos 1 casilla en la dirección de .

Obtén 1  y el Descubrimiento único **7**.

## ENTRADA 1302

**Grabación en directo de la investigación**

[Harrold Best]: Ella sabe algo.

[Jenny la IA]: Sin duda. Sus pupilas están dilatadas y su ritmo cardíaco ha aumentado considerablemente. También hay otros indicios.

[Harrold Best]: Entonces, está mintiendo.

[Jenny la IA]: U ocultando algo.

[Harrold Best]: Necesito saber más sobre ella.

Repón 2 .

## ENTRADA 1303

**Informe del equipo de investigación, misión Esquirla de cristal**

Nos quedaba aproximadamente una hora de luz, así que acampamos y empezamos a recoger muestras del lugar cuando los escáneres advirtieron de actividad cercana. Avistamos una forma en la lejanía, moviéndose rápidamente hacia nosotros como si se preparara para atacar. No tuvimos más remedio que abrir fuego. Derribamos a la criatura antes de que matara a nadie.

Dale la vuela a la carta de Amenaza del *Esquirladrón centelleante primitivo* y descarta su figura.

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 el Descubrimiento único **6**.

Obtén 1 Indicio de *Mineral*.

## ENTRADA 1304

**Grabación en directo de la investigación**

[Harrold Best]: Tina, ¿puedo hablar contigo?

[Tina Morovitz]: Esa cara tan seria me dice que va a ser una conversación complicada.

[Harrold Best]: Sí, eso creo. Escucha, debes conocer toda la verdad.

[Tina Morovitz]: ¿La verdad? Tienes toda mi atención.

[Harrold Best]: Hay cosas que te ocultamos porque podían interferir en mi investigación. Espero que no te importe, pero...

[Tina Morovitz]: Corta el rollo, Harry. ¿Qué quieres decirme?


[Harrold Best]: La *Wayfarer* fue destruida por la *ISS Dauntless*.

[Tina Morovitz]: ¿Has perdido la cabeza, Harry? ¿Cómo puedes...?

[Harrold Best]: Encontramos los restos de la *Wayfarer* en otro planeta. Los agujeros en el casco coinciden con los que causarían torpedos como los que usamos nosotros. También encontramos los restos sin detonar de más torpedos. No cabe la más mínima duda.


[Tina Morovitz]: Pero, ¿cómo es posible?

[Harrold Best]: Eso aún tenemos que averiguarlo.

Mueve el marcador del medidor de Tiempos inciertos 1 casilla en la dirección de .

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 . Mueve el Proyecto de investigación **R10** de «Proyectos de investigación» al sobre «A la espera...». Descarta la carta **P312** del Sector **2**.

Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

## ENTRADA 1305

**Grabación en directo de la investigación**

[Harrold Best]: Había intentado hacerme una idea en la cabeza de cómo sería una ciudad Cristaloides, pero esta parece... Bueno, bonita. Muy bonita. Sorprendentemente acogedora si ignoras los agujeros en las paredes.

[Jenny la IA]: Se produjeron algunas reyertas aquí justo después del aterrizaje de la *Wayfarer*. Los Cristaloides nos guardaban rencor.

[Harrold Best]: Lo que significa que estaban aterrorizados, enfadados y confusos. He oído que tardaron meses en llegar a una especie de tregua, pero finalmente lo hicieron, para mi alivio.

[Jenny la IA]: Algunos tripulantes de la *Wayfarer* siguen pensando que lo mejor habría sido seguir luchando y someter a los Cristaloides.

[Harrold Best]: Eso es absurdo. Incluso una paz complicada es mejor que una guerra fácil.

[Jenny la IA]: En eso estamos de acuerdo.

Pon la carta **P301** en el Sector **7**.

## ENTRADA 1306

### Grabación en directo de la investigación

[Harrold Best]: Andrea, no estoy buscando un chivo expiatorio, solo estoy recopilando datos para averiguar qué ha pasado. Escucha, muchos de tus amigos murieron en la *Wayfarer* y quizá muchos más lo harán si no resolvemos este misterio.

[Andrea Gitelli] (cansada): Sí, lo sé.

[Harrold Best]: Entonces, ¿me vas a decir qué pasó?

[Andrea Gitelli]: ¿Extraoficialmente?

[Harrold Best]: Extraoficialmente.

[Andrea Gitelli]: Mira, yo no estaba en el puente. Debería haber estado, pero cambié una tarde libre con mi ayudante. Había un tipo con el que quería pasar un rato y... Bueno, sí. Me salté mi turno. ¿Satisfecho?

[Harrold Best]: No estoy aquí para juzgarte. Lo que me interesa es el destino de la nave. Eso y nada más.

[Andrea Gitelli]: Vale, puede que recuerde algo más. Mi comunicador estaba apagado cuando se produjo el ataque. Cuando terminó, lo volví a encender de inmediato. Para mi sorpresa, no pude ponerme en contacto con nadie. Y no porque estuviera estropeado: imi comunicador era el único de toda la nave que funcionaba!

[Harrold Best]: Vale, eso sí que es intrigante. ¿Algo más?

[Andrea Gitelli]: El sonido. Grave, resonante, casi agradable, pero nada que haya oído antes. Lo oí durante uno o dos segundos y luego se dispersó.

Mueve la carta de Supervivientes **V04** de «Supervivientes» al sobre «A la espera...».

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

Marca la casilla de la **Entrada 1280**.

Marca la casilla **C** en la **Entrada 1321**.

## ENTRADA 1307

### Diario personal del profesor Valinsky

Ya nos hemos topado antes con esas criaturas. En su momento las bautizamos como esquirladrones o esquirladrones centelleantes. Estos seres de morfología cristalina, invariablemente hostiles a toda forma de vida orgánica, parecen ser un subproducto de la evolución de los organismos cristalinos. Estoy bastante seguro de que mi teoría es cierta, ya que aquí, en una realidad dominada por los cristales, también evolucionaron y parece que habita un gran número de ellos.

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

## ENTRADA 1308

### Grabación en directo de la investigación

[Harrold Best]: Hola, me llamo Harry Best y vengo de la *ISS Vanguard*. Me alegro de verte.

[Andrew Radzinsky]: ¿Cómo? ¿De la *Vanguard*? ¿Habéis rescatado ese vejestorio del desguace?

[Harrold Best]: No tuvimos elección, señor Radzinsky. La situación se complicó bastante.

[Andrew Radzinsky]: Eso he deducido. Llámame Andrew.


[Harrold Best]: Claro, Andrew. Vamos a llevaros a ti y a tu gente de vuelta a la *Vanguard*... Pero antes de eso, ¿te importa si te hago unas preguntas?

[Andrew Radzinsky]: Espero que no sean personales.

[Harrold Best]: No, claro que no. Andrew, necesito preguntarte sobre los últimos momentos de la *Wayfarer*.

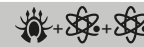
[Andrew Radzinsky]: En mis tiempos, llamaban a esto interrogatorio.

[Harrold Best]: Llámalo como quieras. ¿Qué pasó ahí, Andrew? ¿Qué pasó antes de que la *Wayfarer* se esfumase?

Mueve el marcador del medidor de Tiempos inciertos 1 casilla en la dirección de .

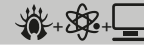
Elige y realiza una de las siguientes pruebas de dados:

### INTERROGAR AL JEFE DE LA SECCIÓN DE CIENCIA



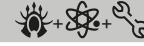
Lee la **Entrada 1326**.

### PLANTEARLE ALGUNAS PREGUNTAS AL JEFE DE LA SECCIÓN DE CIENCIA



Lee la **Entrada 1322**.

### CHARLAR CON EL JEFE DE LA SECCIÓN DE CIENCIA



Lee la **Entrada 1320**.

## ENTRADA 1309

### Grabaciones del equipo de exploración:

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, hemos entrado en la atmósfera. Las condiciones son complicadas. Los fuertes vientos del noreste siguen desviándonos de nuestro rumbo.

[Comunicaciones]: Abortad el descenso si la situación se vuelve crítica.

[Comandante del equipo de exploración]: Nos las arreglaremos. La visibilidad es limitada, pero el radar funciona bien. Podemos ver los pilares de cristal. Son enormes, Comunicaciones. Enormes de verdad.

[Comunicaciones]: ¿Funcionan vuestros sistemas de comunicación?






[Comandante del equipo de exploración]: Sí, a la perfección. Ya nos hemos puesto en contacto con los supervivientes, que se han agrupado en dos grandes campamentos. Están más que contentos de vernos y nos han dado permiso para aterrizar en el más cercano.

[Comunicaciones]: Bien. Aconsejo precaución. Siempre podemos...

[Comandante del equipo de exploración]: No me vengas con esas. Voy a aterrizar nuestro pájaro como si fuera una pluma en el viento.

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 1315**. De lo contrario, vuelve al paso 2.

	<b>Niebla densa</b>	<b>Potenciar los sensores</b> Elige una opción: » Cada Tripulante 5 –  » Pierde 1 Suministro.
	<b>Lluvia de esquirlas</b>	Si  es 5 o más, no ocurre nada. De lo contrario, pierde 2 Suministros.
	<b>Cortocircuito</b>	Elige una opción: » <b>Reparar</b> Un Tripulante sufre una Lesión de Quemadura. » <b>Aislar el compartimento incendiado</b> Pierde 5 –  Suministros.

## ENTRADA 1310

### Grabación en directo de la investigación

[Harrold Best]: Capitana, aquí el sargento Harold Best, oficial de investigación. Ya tengo preparado un informe inicial.

[Capitana Lee]: Sí, sargento. Tienes toda mi atención.

[Harrold Best]: Capitana, he contactado con los supervivientes de la *ISS Wayfarer* y puedo proseguir con la investigación, pero la situación en el planeta


parece delicada. Complicada, incluso. La población local de Cristaloides creyó que la oleada de supervivientes era el primer paso de una invasión. Nuestra gente tuvo que defenderse, pero con el tiempo ambas naciones llegaron a una delicada tregua.

[Capitana Lee]: Procede con cuidado, entonces.

[Harrold Best]: Lo haré. Tengo a mi IA para ayudarme. ¿Verdad, Jenny?

[Jenny la IA]: Y que lo digas.


[Capitana Lee]: Buena suerte a los dos.

Pon 1 marcador en la casilla  del medidor de Tiempos inciertos que aparece en el tablero de Planeta.

Pon la carta de Misión **M06** en el espacio de Misión del lado derecho del tablero de Planeta.

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

## ENTRADA 1311

Mueve el marcador del medidor de Tiempos inciertos 1 casilla en la dirección de .

Comprueba las casillas de la **Entrada 1567** y resuelve una opción:

- » Si la casilla **A** está marcada, lee la **Entrada 1305**.
- » Si la casilla **B** está marcada, lee la **Entrada 1275**.

## ENTRADA 1312

**Grabación en directo de la investigación**

[Harrold Best]: Hola, me llamo Harry. Harry Best. He sido enviado aquí desde la *ISS Vanguard* para investigar el destino de la *ISS Wayfarer*. Tina Morovitz, ¿verdad? ¿Jefa de la Sección de Reconocimiento?


[Tina Morovitz]: En efecto. Diría que me alegro de verte, pero... ¿Investigar? ¿Vas en serio? Llevamos seis puñeteros años en este planeta de cristal perdido de la mano de Dios, ¿y el primer terrícola que veo es un maldito interrogador?

[Harrold Best]: Bueno, por incómodo que pueda parecer, el caso es...

[Tina Morovitz]: ¿El caso es que... qué? ¿Qué pasó con los buenos modales? «Ay, hola, Tina, ¡me alegro tanto de verte! ¿Estás bien? ¿Quieres que hablemos con tus familiares para darles la buena noticia?».

[Jenny la IA]: Tiene razón, Harry.

[Harrold Best]: Sí, claro que sí. Lo siento, Tina. He venido para llevarte a casa, es cierto, pero lo primero es lo primero. Necesito saber qué pasó a bordo de la *Wayfarer*. ¿Puedes informarnos al respecto?

Mueve el marcador del medidor de Tiempos inciertos 1 casilla en la dirección de .

Elige y realiza una de las siguientes pruebas de dados:

 **HACER UN INTERROGATORIO SOSEGADO**  
 +  +  +   
 Lee la **Entrada 1299**.

 **ENTREVISTAR A LA JEFA DE LA SECCIÓN DE RECONOCIMIENTO**  
 +  +  +   
 Lee la **Entrada 1279**.

 **PLANTEARLE ALGUNAS PREGUNTAS A LA JEFA DE LA SECCIÓN DE RECONOCIMIENTO**  
 +  +  +   
 Lee la **Entrada 1298**.

## ENTRADA 1313

**Diario de la capitana Lee**

Tras nuestro inquietante e intrigante encuentro a bordo de la *Raindrop*, la lanzadera de la *ISS Dauntless*, proseguimos con nuestro viaje hacia el brazo de Perseo para investigar el destino de nuestra misión. Supusimos que íbamos por buen camino, ya que durante algún tiempo habíamos estado captando la señal característica de la *ISS Wayfarer* y su tripulación. Además, los datos coincidían con las coordenadas que habíamos descargado de la caja negra de la lanzadera. Teníamos razones para creer que encontraríamos nuestras dos naves en ese lugar exacto.

La trayectoria nos condujo al sistema estelar con el infame planeta con el que antes habíamos tenido tantos problemas. Su población, una críptica civilización de naturaleza cristalina, fue la que construyó el enorme cañón de cristal responsable de la destrucción de Pelúcido y la amenaza a otros planetas. Los capitanes de la *Dauntless* y la *Wayfarer* habían reconocido el arma y la habían arrasado junto con las defensas Cristaloides, pero aun así no teníamos motivos para albergar ninguna compasión por ellos.

Además, esperábamos ver una de nuestras naves allí, pero no había ni rastro de la *Dauntless* ni de la *Wayfarer*. Sin embargo, la esperanza resurgió con el descubrimiento de un gran grupo de tripulantes de la *Wayfarer* que había aterrizado en el planeta Cristaloides y sometido a su población, aún hostil. Nos alegra mucho que estén vivos, pero es de suma importancia llevar a cabo una investigación exhaustiva y averiguar qué le ocurrió exactamente a su nave. Vamos a enviar allí a nuestro equipo junto con nuestro oficial de investigación, el sargento Harrold Best.

Lee la **Entrada 1310**.

## ENTRADA 1314

**Diario de la capitana Lee**

El informe más reciente sobre el planeta indica que la tensión entre nuestra misión y la población Cristaloides va en aumento. La relación en el pasado entre nuestras naciones había sido turbulenta, por lo que un conflicto abierto no era improbable. Explorar más a fondo el planeta podría ser peligroso, así que no veo otra opción que ordenar una evacuación inmediata.

Lee la **Entrada 1318**.

## ENTRADA 1315

Abre la Planetopedia por las páginas **10** y **11** (*Esquirla de cristal*).

- Si esta casilla ya está marcada, lee la **Entrada 1300**.  
De lo contrario, sigue leyendo:

Comprueba las casillas de la **Entrada 1567** y resuelve una opción:

- Si la casilla **A** está marcada, lee la **Entrada 1278**.
- Si la casilla **B** está marcada, lee la **Entrada 1313**.

## ENTRADA 1316

**Grabaciones en directo del oficial de investigación**

[Harrold Best]: Lamento mucho la pérdida de tus compañeros de tripulación. Aprender a vivir con ese pesar tuvo que ser un calvario.

[Francois de Burgh] (cansado): No tienes ni la menor idea.

[Harrold Best]: Sí, señor. No la tengo, pero por mucho que respete el pasado, también debo pensar en el futuro. Y el futuro es precario.

[Francois de Burgh]: ¿Por qué?

[Harrold Best]: Tememos que tras la destrucción de la *Wayfarer* se oculte un oscuro secreto. Un secreto conectado a los sistemas informáticos y de comunicación.

[Francois de Burgh] (despierto de repente): Nos fallaron los dos. Mis recuerdos están borrosos ahora, pero... pero juraría que antes del ataque, nuestro sistema electrónico se apagó durante unos segundos, y los sistemas de emergencia tardaron una eternidad en ponerse en marcha.

[Harrold Best]: ¿Una eternidad?

[Francois de Burgh]: Como mínimo 20 segundos. Eso es una eternidad en una situación de emergencia. Se notaba que la IA estaba luchando con algo.

[Harrold Best]: Pero sí que se reactivó.

[Francois de Burgh]: Sí. Un segundo antes del ataque y solo para mostrar el mensaje más raro jamás visto. Error 131313. Nunca había visto nada igual. Y entonces llegó la explosión.

Mueve la carta de Supervivientes **V06** de «Supervivientes» al sobre «A la espera...».

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

Sustituye el PDI del Sector **6** por la carta **P303**.

Marca la casilla **D** en la **Entrada 1321**.

## ENTRADA 1317

### Grabación en directo de la investigación

[Harrold Best]: Capitana, sargento Best al habla. Gracias por atenderme con tan poca antelación.

[Capitana Lee]: Pues claro. ¿Qué pasa, sargento?

[Harrold Best]: Se trata de Tina Morovitz, jefa de la Sección de Reconocimiento de la *Wayfarer*. Es una testigo importante. Su hoja de servicios es corta y no es que tenga muchos amigos. Por favor, podrías...

[Capitana Lee]: Entonces, ha cambiado poco.

[Harrold Best]: ¿Capitana, acaso la conoces?

[Comunicaciones]: Sí, fuimos juntas a la academia.

[Harrold Best]: ¿Hay algo que puedas decirnos sobre ella?

[Capitana Lee]: No mucho, me temo. Era muy reservada la mayor parte del tiempo.

[Harrold Best]: ¿Una empollona, entonces?

[Capitana Lee]: No, todo lo contrario. Nunca le gustó la ciencia y esos rollos, prefería estar al aire libre. Exploración, recopilación de información, supervivencia en condiciones adversas... Eso era lo suyo. Además, era la persona más centrada que he conocido. Las muestras que recogía eran siempre de primera calidad.

[Harrold Best]: Gracias, capitana. Me has dado datos muy valiosos.

## ENTRADA 1318

### Grabación en directo de la investigación

[Harrold Best] (gritando): ¡Vamos, vamos! ¡Por ahí! ¡Las naves de descenso os esperan! ¡No os pongáis nerviosos, hay sitio para todos! (A su comunicador) ¿Lo hay?

[Jenny la IA]: La capitana seguramente enviará de vuelta las naves en cuanto hayan descargado, siempre que dispongamos de tiempo suficiente. Hay muchedumbres enfurecidas en dos zonas de la ciudad, y crecen en número con cada minuto que pasa.

[Harrold Best]: ¿Cómo hemos llegado a esta situación, Jenny? ¡Por ahí! ¡Las naves de descenso esperan!

Pon a todos los Tripulantes en el Sector 1. Si la carta de Misión **M06** está revelada, pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso y lee la **Entrada 1564**. De lo contrario, marca a continuación la casilla no marcada que esté más arriba y resuelve su texto. Si todas las casillas están marcadas, resuelve la de más abajo.

**A:** Marca la casilla no marcada que esté más arriba en la **Entrada 1550** y resuelve su texto.

**B:** Lee la **Entrada 1564**.

## ENTRADA 1319

### Grabación en directo de la investigación


[Harrold Best]: Ella sabe algo.

[Jenny la IA]: Sin duda. Sus pupilas están dilatadas y su ritmo cardíaco ha aumentado considerablemente. También hay otros indicios.

[Harrold Best]: Entonces, está mintiendo.

[Jenny la IA]: U ocultando algo.

[Harrold Best]: Necesito saber más sobre ella.

Repón 2 .


## ENTRADA 1320

### Grabación en directo de la investigación

[Harrold Best]: ¿Te lo puedes creer, Jenny? No quiere hablar. ¡Dice que quiere un abogado!

[Jenny la IA]: Puede que piense que estás recopilando pruebas para el consejo de guerra.

[Harrold Best]: Que piense lo que quiera, ¡lo único que necesito es información que pueda ayudarme a resolver un misterio crucial! ¿Sabes qué? Necesito reunir más información sobre ese tipo.

Repón 2 .

## ENTRADA 1321

**A:** Testimonio de Reconocimiento

**B:** Testimonio de Ciencia

**C:** Testimonio de Seguridad

**D:** Testimonio del primer oficial

Si todas las casillas están marcadas, lee la **Entrada 1323**.

## ENTRADA 1322

### Grabación en directo de la investigación

[Harrold Best]: ¿Te lo puedes creer, Jenny? No quiere hablar. ¡Dice que quiere un abogado!

[Jenny la IA]: Puede que piense que estás recopilando pruebas para el consejo de guerra.

[Harrold Best]: Que piense lo que quiera, ¡lo único que necesito es información que pueda ayudarme a resolver un misterio crucial! ¿Sabes qué? Necesito reunir más información sobre ese tipo.

Repón 2 .

## ENTRADA 1323

### Conferencia para el informe final de la capitana Lee

[Capitana Lee]: Me alegro de volver a verte, sargento Best. Toma asiento.

[Harry Best]: Gracias, capitana.

[Capitana Lee]: ¿Ha sido duro lo de ahí abajo?

[Harry Best]: Complicado, por no decir otra cosa. Conflictivo. Te presento el informe oficial de mi investigación, pero permíteme que aclare algunas cosas.

[Capitana Lee]: Tú mismo.

[Harry Best]: Siguiendo tus instrucciones, he entrevistado a tres de los jefes de Sección supervivientes y al primer oficial. Encontrarás sus testimonios completos en mi informe, pero todos tienen algunos denominadores comunes. ¿Me permites?

[Capitana Lee]: Por supuesto. Continúa.

[Harry Best]: El jefe de la Sección de Ciencia y el primer oficial afirman que el ataque a la *Wayfarer* fue precedido por un fallo sin precedentes de su sistema informático. También vieron un error inusual, 131313, que nunca se había producido antes. Por otro lado, la jefa de la Sección de Reconocimiento y la jefa de la Sección de Seguridad afirman haber escuchado un zumbido grave, que definitivamente no provenía de la nave.

[Capitana Lee]: ¿Fue algún tipo de asalto electrónico?

[Harry Best]: Posiblemente, capitana. La jefa de Seguridad dice que su comunicador estaba apagado durante el ataque. Cuando lo encendió, era el único que funcionaba a bordo de la nave.

[Capitana Lee]: Es mucha información para procesar, sargento, pero tus conclusiones podrían ayudarnos a preparar la *Vanguard* para tales contingencias. Gracias.

[Harry Best]: Un placer, capitana. Y una cosa más. Los supervivientes disponen de tecnologías de la *Wayfarer* aún desconocidas para nosotros. Una de ellas es un sistema único de seguimiento molecular. Una vez que encontremos el planeta en el que aterrizó la *Wayfarer*, será fácil dar con ella.

[Capitana Lee]: Contacta con Ingeniería, sargento. Aprecio con toda sinceridad tu trabajo.

Descarta la carta de Misión **M06**.

Marca la casilla de la **Entrada 1315**.

Si la casilla **B** de la **Entrada 1541** está marcada, pon la carta **P312** en el Sector 2.

Lee la **Entrada 1289**.

## ENTRADA 1324

### Grabación en directo de la investigación


[Harrold Best]: No es que haya sido la persona más accesible nunca, ¡pero ahora directamente nos ha dado la espalda!

[Jenny la IA]: Temo que sufra una depresión. Es posible que esté reviviendo en su cabeza la pérdida de la nave y de muchos de sus tripulantes.

[Harrold Best]: Podría ser, pero necesitamos su versión de los hechos. Debo encontrar algo más sobre él para que deje de vivir en el pasado y piense en el futuro.

Repón 2 .

## ENTRADA 1325

Mueve el marcador del medidor de Tiempos inciertos 1 casilla en la dirección de .

## ENTRADA 1326

### Grabación en directo de la investigación

[Andrew Radzinsky]: ¿Así que no sabes nada sobre la ruina de la *Wayfarer*?

[Harrold Best]: No, por desgracia. Nuestros oficiales científicos a bordo de la *Vanguard* han estado devanándose los sesos, tratando de encontrarle sentido, y nada. Y son gente inteligente, incluso algunos fueron nominados al Premio Nobel y otros son genios naturales. Con ellos estarías como pez en el agua.

[Andrew Radzinsky]: Sin duda. Muy bien, no estoy seguro de que mi declaración te vaya a aportar nada porque cuando estaba en la *Wayfarer* yo era un adicto al trabajo, obsesionado con el paso del tiempo, y me pasaba el día encerrado en mi laboratorio. Ese terrible día, también estaba trabajando. Solo me di cuenta de que algo iba mal cuando oí la señal de alerta. Y entonces... entonces ocurrió lo más extraño.

[Harrold Best]: ¿Qué quieres decir?

[Andrew Radzinsky]: Miré la pantalla del ordenador y lo que vi era un galimatías. Como si todos nuestros datos se hubieran mezclado de repente. Solo entendía un mensaje parpadeante. Error 131313 o algo por el estilo. Muy raro. Unos segundos después, escuchamos la llamada de evacuación y todos corrimos hacia las cápsulas. ¿Eso ayuda?

[Harrold Best]: Puede. En fin, doctor. Gracias.

Obtén 1 .

Descarta la carta P311 del Sector 8.

Marca la casilla B de la **Entrada 1321**.

## ENTRADA 1327

### Grabación en directo de la investigación

[Harrold Best]: No es que haya sido la persona más accesible nunca, ¡pero ahora directamente nos ha dado la espalda!

[Jenny la IA]: Temo que sufra una depresión. Es posible que esté reviviendo en su cabeza la pérdida de la nave y de muchos de sus tripulantes.

[Harrold Best]: Podría ser, pero su versión de los hechos es fundamental para la investigación. Debo encontrar algo más sobre él para que deje de vivir en el pasado y piense en el futuro.

Repón 2 .

## ENTRADA 1330

### Grabaciones del equipo de exploración

**\*\*\* Cuenta atrás, ruido de explosión amortiguado de fondo \*\*\***

[Comandante del equipo de exploración]: Así que la autodestrucción está en marcha. Qué fácil. Bueno, pues se acabó. Ha sido un honor, gente.

[Tripulante 1]: ¡Comandante, no podemos hacer esto!

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Qué quieres decir?

[Tripulante 1]: Debemos volver. Se me olvidó firmar la Ley de Salud X3. ¡Mierda, la doctora Morra se va a poner hecha un basilisco!

[Tripulante 2]: Anda ya. Y a mí se me olvidó darle de comer a mi pez de colores.

[Comandante del equipo de exploración]: Déjate de chorradas. La doctora sobrevivirá. Igual que tu pez de colores. Y la Tierra.

[Tripulante 1]: Cierto, comandante, ha sido un honor. Tomamos la decisión correcta.

[Tripulante 2]: Así es. Pero el pez de colores...

**\*\*\* Risas \*\*\***

### Audiobitácora del puente

**\*\*\* Señales de alerta, gente gritando \*\*\***

[Teniente Banini]: Capitana, hemos acertado a otra nave de guerra hostil.

[Capitana Lee]: Bien. ¿Nuestro informe de daños?

[Teniente Banini]: Los motores siguen...

**\*\*\* Una enorme explosión que sacude la nave, alertas más fuertes \*\*\***

[Capitana Lee]: ¿Qué ha sido eso?

[Teniente Banini]: Es el equipo de exploración.

[Capitana Lee]: No me digas que ellos...


[Teniente Banini]: Sí, capitana. No les dio tiempo a volver, y el procedimiento de autodestrucción acaba de completarse.

[Capitana Lee]: ¡Pero les di la orden directa de volver!

[Teniente Banini]: Supongo que no tenían las consecuencias.

**\*\*\* Pausa \*\*\***

[Capitana Lee]: No me lo puedo creer. Valientes mamones. Venga, salgamos de aquí. ¡Y deshazte de todos esos virus que siguen devorando los sistemas de mi nave!

Obtén 3 .

Marca la casilla de la **Entrada 1551**.

Mueve 2 cartas de Situación de *Ataque de virus* a tu elección del sobre «A la espera...» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B).

Todos los Tripulantes que estuvieran en el planeta mueren: saca sus cartas de las fundas de Escalafón.

Descarta todos los Descubrimientos que no sean únicos del tablero de Nave de descenso.

Mueve la carta de Objetivo **O03** 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 1331

### Grabaciones del equipo de exploración

**\*\*\* Explosiones \*\*\***

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Corred! ¡En marcha, todos!

[Tripulante 1]: No nos va a dar tiempo.

[Tripulante 2]: ¡Vamos! La nave de descenso está a solo unos cientos de metros.

[Comandante del equipo de exploración] (jadeando): Menos mal que ya habíamos enviado todos nuestros descubrimientos en la cápsula de emergencia. Comunicaciones, ¿los habéis recibido?

[Comunicaciones]: ¿Qué quieres decir?

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Habéis recibido la cápsula con los datos?

[Comunicaciones]: Sí, comandante. Disculpa, pero... ¡estamos ocupados! Hemos entrado en combate con tres cruceros Planidios. No es...

**\*\*\* Explosión ensordecedora cercana \*\*\***

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Mierda, era nuestra nave de descenso! ¡Esos cerdos la han reventado!


[Comunicaciones]: Mala cosa, comandante. No podemos enviaros otra.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Cómo que no podéis?

[Comunicaciones]: El combate está siendo demasiado intenso. Estáis mucho más seguros allí que en el espacio.

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Debes de estar de broma!

**[Comunicaciones]:** Para nada. Primero, debemos destruir o redirigir las naves de guerra Planidias.

- Mueve todos los Descubrimientos y Descubrimientos únicos que haya bajo el tablero de Nave de descenso al sobre «A la espera...».
- 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).
- Descarta todos los marcadores del tablero de Nave de descenso.
- Pon todas las Modificaciones del tablero de Nave de descenso en el sobre «A la espera...».
- Deja todas las fichas de  y la carta de Ascenso de escalafón en el tablero de Nave de descenso.
- No descartes el tablero de Nave de descenso.

A partir de ahora no podrás usar ni obtener Suministros. Los nuevos Descubrimientos que obtengas deben colocarse en el tablero de Nave de descenso, como de costumbre.

Pon la carta de Misión **M08** en el espacio indicado del lado derecho del tablero de Planeta.

## ENTRADA 1332

Obtén el Descubrimiento único **10**. A continuación, sigue leyendo:

### Crónica del profesor Peter Valinsky

Me resulta difícil comprender la conmoción que debieron sentir los miembros del equipo de exploración cuando abandonaron las instalaciones. Esperaban ver la superficie lisa de la luna y su nave de descenso, aguardando ociosamente cerca del borde del cañón.

Lo que seguro que no esperaban era que desapareciera la oscuridad del cañón.

De repente, hubo un parpadeo en la sima, y aparecieron baterías de artillería en el fondo. Al principio, parecía que los creadores de la luna habían utilizado alguna técnica de camuflaje para ocultar su sistema de defensa, pero resultó que eso solo era el comienzo. A medida que el camuflaje se encogía y desaparecía, pronto reveló una infraestructura incomprensiblemente gigantesca que abarcaba todo el sistema y usaba una estrella como fuente de energía.

La luna, que en su momento ya nos había parecido un logro monumental, resultó ser tan solo la punta de una instalación espacial alienígena camuflada a una escala inaudita y escoltada por decenas de naves de guerra, algunas de las cuales ya giraban para encararse a la Vanguard.

No había momento que perder para evacuar al equipo de exploración.

- Coge todas las miniaturas y figuras del tablero de Planeta y ponlas junto al tablero de Planeta.
- Descarta todas las cartas y los marcadores del tablero de Planeta, incluida tu Misión actual.
- 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 **16** y **17** (*La Señal, fase 2*).
- Pon la carta de Amenaza del *Bombardeo Planidio* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Bombardeo Planidio* en el Sector **1**.
- Si está marcada la casilla de la **Entrada 1345**, pon un marcador en la nave Planidia con el número **1** (impresa en el tablero del Planeta). De lo contrario, no ocurre nada.
- Si está marcada la casilla de la **Entrada 1346**, pon la carta **P000** en el Sector **3**, la carta **P405** en el Sector **4**, la carta **P407** en el Sector **2** y la carta **P408** en el Sector **7**. De lo contrario, no ocurre nada.
- Pon la carta **P406** en el Sector **6**.
- Si la carta de Amenaza del *Guardia Planidio* está encima del tablero del Planeta, pon su figura en el Sector **6**.
- Pon a todos los Tripulantes en el Sector **5**.

Lee la **Entrada 1331**.

## ENTRADA 1333

Si la casilla de la **Entrada 1346** está marcada, lee la **Entrada 1352**.

De lo contrario, sigue leyendo:

### Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Comunicaciones, nos va a ser imposible hacer funcionar esos cañones. Están fríos como piedras, muertos. La fuente de

alimentación está desconectada. A menos que encontremos una manera de ponerlos en marcha, no podremos usarlos como apoyo de artillería.

Repón .

## ENTRADA 1334

### Grabaciones del equipo de exploración

**[Comandante del equipo de exploración]:** Comunicaciones, nuestro trabajo ha terminado aquí.

**[Comunicaciones]:** ¿Habéis ejecutado las órdenes?

**[Comandante del equipo de exploración]:** Casi, comunicaciones. No podemos hacer milagros y...

**[Comunicaciones]:** La capitana piensa que deberíais centraros en vuestros objetivos.

**[Comandante del equipo de exploración]:** Pero...

**[Comunicaciones]:** Buena suerte, equipo de exploración.

No puedes usar la acción de Despegar mientras la carta de Misión **M07** esté revelada.

## ENTRADA 1335

### Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Comunicaciones, avisa a la Sección de Ciencia de que, si estaban echando en falta más cosas que les pongan los pelos de punta y les quiten el sueño, hemos descargado algunos datos extra para ellos.

Obtén .

Mueve el Proyecto de investigación **R11** de «Proyectos de investigación» al sobre «A la espera...».

Pon la carta **P000** en el Sector **5**.

## ENTRADA 1336

### Grabaciones del equipo de exploración

**[Comandante del equipo de exploración]:** Comunicaciones, estamos listos para la evacuación.











**[Comunicaciones]:** Negativo, comandante. No podemos enviar la nave de descenso ahora.

**[Comandante del equipo de exploración]:** ¿Qué quieres decir? ¿Estamos solos entonces?

**[Comunicaciones]:** Nuestros sistemas de armamento sufren ataques informáticos constantes y la zona está controlada por naves Planidias fuera de nuestro alcance. Dashaceos de ellas primero.

**[Comandante del equipo de exploración]:** ¿Y cómo vamos a hacerlo?

**[Comunicaciones]:** Hay una batería de cañones inactiva cerca de vosotros. Intentad poner en marcha las armas y echadnos un cable.

El Tripulante que ha obtenido una cuarta Lesión hace una prueba de supervivencia: tira tres dados de Lesión. Si saca  y  O BIEN    **2**      falla la prueba de supervivencia. Saca al Tripulante de su funda de Escalafón y retira su figura del tablero. 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:

- Retira del juego la carta de Aterrizaje **L04**.
- Pon la ficha de Misión fallida junto al Registro de la nave.
- Mueve la carta de Objetivo **O03** de «Cartas de Puente» al sobre «A la espera...».
- Abre el Registro de la nave por la página **25** y comienza la Gestión de la nave.

## ENTRADA 1337

Si la carta de Misión **M07** está revelada, pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.

Abre el Registro de la nave por la página **25** y comienza la Gestión de la nave.

## ENTRADA 1338

### Grabaciones del equipo de exploración

**[Comandante del equipo de exploración]:** Comunicaciones, estamos...

**[Tripulante 1]:** Comandante, el escáner nos avisa de nueva actividad. ¡Ah, es por ahí!

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Mierda, todo el mundo al suelo! No os mováis.

[Tripulante 2]: ¿Qué demonios has visto?

[Comandante del equipo de exploración]: Es un Planidio.

[Tripulante 2]: ¿Cómo lo sabes?

[Comandante del equipo de exploración]: Lo reconozco de las imágenes de la lanzadera Raindrop. Uno de ellos persiguió a nuestra tripulación.

[Tripulante 1]: ¡Nos ha visto! ¡Mirad!

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, hemos sido detectados por el Planidio.

[Comunicaciones]: Lo sabemos. Ha enviado una señal extraña, imposible de descifrar por ahora. ¿Alguna acción hostil?

[Comandante del equipo de exploración]: Todavía no. Sin embargo, se ha vuelto hacia nosotros, y los píxeles de su cuerpo parpadean en rojo. ¿Instrucciones?

Pon la carta de Amenaza del *Guardia Planidio* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.

Pon la figura del *Guardia Planidio* en el Sector 5.

## ENTRADA 1339

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Comunicaciones, hemos terminado de escanear el Emisor. Os envío los resultados del escáner para que los estudien nuestros cerebritos. Solo espero que ayude a proteger a la *Vanguard* contra las próximas oleadas de ataques informáticos. Cuidaos, nosotros seguiremos adelante.

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

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

Mueve 2 cartas de Situación de *Ataque de virus* a tu elección del sobre «A la espera...» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B).

Mueve 1 carta de Situación de *Ataque de virus* a tu elección del sobre «A la espera...» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B).

## ENTRADA 1340

Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Interesante. Mirad qué limpias están estas instalaciones, comparadas con el resto de la infraestructura.

[Tripulante 1]: No hay óxido. No hay polvo espacial. Sí, interesante.

[Tripulante 2]: Un alto nivel de mantenimiento. Me pregunto con qué propósito.

Obtén 1 .

Pon la carta **P404** en el Sector 5.

## ENTRADA 1341

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Comunicaciones, hemos llegado a la nave de descenso. Estaremos con vosotros en 10 minutos, antes de que lleguen los refuerzos Planidios. Gracias por habernos echado una mano.

Retira del juego la carta de Aterrizaje **L04**.

Mueve la carta de Objetivo **O03** al sobre «A la espera...».

Mueve todos los Descubrimientos y Descubrimientos únicos que haya bajo el tablero de Nave de descenso al sobre «A la espera...».

Mueve la carta de Situación **S36** de «Situaciones futuras» a «Situaciones posibles» (bandeja de cartas B) y barájalas.

Abre el Registro de la nave por la página **25** y comienza la Gestión de la nave.

## ENTRADA 1342

Resumen del informe

Capitana:

Me complace informarte de que hemos descifrado con éxito los datos Planidios obtenidos por nuestro equipo de exploración.

La magnitud de los proyectos de estos seres es sencillamente abrumadora y requeriría una exposición larga y detallada, por lo que me limitaré a enumerar nuestras principales conclusiones.

La enorme estructura que hemos visto brevemente se llama el Ordenador central. Se trata de una granja colosal de ordenadores cuánticos de una potencia de cálculo sin precedentes, construidos por los Constructores en teoría para contrarrestar el cambio de fase.

Sin embargo, la estructura fue secuestrada por los Planidios, una de las innumerables simulaciones de civilización que habían llevado a cabo los Constructores, y la única que de algún modo cobró vida. Salieron de su marco digital y pasaron a formar parte del universo real. Físicamente, si es que tal término se les puede aplicar, siguen vinculados al Ordenador central, y en el mundo exterior están representados por avatares. Su prioridad es la supervivencia, que garantizan destruyendo y subyugando civilizaciones enteras. Tal fue el caso de los Cristaloides, que fueron esclavizados por los Planidios y obligados a construir su cañón gigante para sembrar la destrucción.

Lo irónico es que ahora los Cristaloides podrían ayudarnos a derrotar a los Planidios. Sus proyectiles de cristal son la única arma conocida que podría arrasar el Ordenador central.

Adjunto el informe con este mensaje.

Profesor Peter Valinsky, jefe de la Sección de Ciencia.

## ENTRADA 1343

Grabaciones del equipo de exploración

\*\*\* *Ráfaga de disparos* \*\*\*

[Comandante del equipo de exploración]: ¡No paréis! ¡Seguid disparando!

[Tripulante 1]: ¡Ya casi no me queda munición! Necesito...

[Tripulante 2]: No se mueve. ¡Comandante, ha caído!

[Comandante del equipo de exploración]: Alto el fuego. Ahorrad munición.

\*\*\* *Pasos cuidadosos* \*\*\*

[Comandante del equipo de exploración] (con voz temblorosa): Comunicaciones, ha caído. Hemos dejado fuera de combate a un guardia Planidio.

[Tripulante 1]: O quizá no. Las señales de vida de esa cosa desaparecieron con demasiada brusquedad. Se apagó como si la hubieran desenchufado. ¿Y si a lo que nos estamos enfrentando son... no sé, avatares?

Obtén 2 .

Retira la figura del *Guardia Planidio* del tablero de Planeta y descarta la carta de Amenaza del *Guardia Planidio*.

## ENTRADA 1344

Grabaciones del equipo de exploración

\*\*\* *Explosiones apagadas de fondo* \*\*\*

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Vamos, vamos! ¿Por qué te paras?

[Tripulante 1]: Es que... ¿Ves este artilugio, comandante? ¡A nuestros cerebritos les encantará!

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Cógelo y mueve el trasero!

Obtén 1 .

Mueve el Proyecto de producción **C21** de «Proyectos de producción» al sobre «A la espera...».

Pon la carta **P000** en el Sector 1.

## ENTRADA 1345

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Ojalá pudiéramos entender las intenciones de los Constructores. De verdad que no comprendo este panel de control.

[Tripulante 2]: Yo tampoco. Vamos a pulsar botones al azar, a ver qué pasa...

\*\*\* *Pitido electrónico y silbido sonoro en el exterior* \*\*\*

[Tripulante 2]: ¿Qué acaba de pasar?

[Tripulante 1]: Acabas de soltar un misil. ¡Todo el universo va a saber que estamos aquí, idiota!

[Tripulante 1]: ¿Quiénes? El lugar lleva siglos abandonado. Estamos solos aquí.

[Tripulante 2]: De todos modos, no deberíamos...

\*\*\* *Fuerte explosión procedente del cielo* \*\*\*



[Tripulante 2]: ¿Qué ha sido eso?

[Tripulante 1]: ¡El cielo está en llamas! Si no fuera imposible, diría que tu misil ha impactado en algo.

[Tripulante 2]: No es mi misil. Y no ha impactado en nada, mira, la explosión se está despejando. No hay nada en el cielo.

[Tripulante 1]: Tal vez el misil se autodestruyó.

[Tripulante 2]: De todos modos, a partir de ahora, no toques nada.

Obtén 2 Indicios de *Tecnología alienígena*.

Si esta casilla está marcada, no ocurre nada. De lo contrario, marca esta casilla.

## ENTRADA 1346

**Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración**

Comunicaciones, esos viejos paneles solares que encontramos por casualidad funcionan. Hemos conectado unas nanofibras y... sí, están produciendo energía. Parece que mucha, de hecho, aunque no sabemos para qué. Los paneles están conectados a varios cables que se cuelan en el interior de la superficie, pero ni idea de dónde acaban. Qué curioso. Estamos suministrando mucha electricidad, pero no tenemos ni idea de lo que alimenta.

Marca esta casilla y obtén 1 . Si esta casilla ya está marcada, en vez de eso cada Tripulante que esté en este Sector repone 2 .

## ENTRADA 1347

**Grabaciones del equipo de exploración**

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, tenemos un problemilla.

[Comunicaciones]: Informa, comandante.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Qué narices habéis hecho? ¿De verdad alguien ha comprobado las coordenadas del escaneado?

[Comunicaciones]: Sí, lo hicimos. ¿Cuál es la naturaleza de vuestro problema?

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Pues que hay una puñetera sima entre nosotros y las instalaciones!

[Comunicaciones]: ¿Una sima?

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Una sima, sí! ¡Una bien ancha! ¿Cómo se os ha podido pasar ese pequeño obstáculo?

[Comunicaciones]: Nuestros escáneres no detectaron ninguna irregularidad en la superficie, pero muchos de nuestros sistemas e instrumentos se están volviendo locos. Lo siento, comandante.

[Comandante del equipo de exploración]: Eso no me ayuda.

[Capitana Lee]: Que nos gritéis, tampoco. Comandante, aquí la capitana. Sobrevolar la sima parece arriesgado, así que sugiero que construyáis algún tipo de pasarela. Debería haber materiales alrededor. Y una cosa más. Podría ser complicado que os prestemos apoyo a partir de ahora. Nos enfrentamos a un asalto informático sin precedentes. Los sistemas de la *Vanguard* resisten a duras penas. Aguantad, equipo de exploración. Cambio y corto.

Abre la Planetopedia por las páginas 14 y 15 (*La Señal*) y pon a todos los Tripulantes y la nave de descenso en el Sector 2.

Mueve todas las cartas de Situación de *Ataque de virus* de «Situaciones posibles» al sobre «A la espera...».

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

## ENTRADA 1348

Pon la carta P402 en el Sector 1.

Pon la carta P403 en el Sector 7.

Lee la **Entrada 1338**.

## ENTRADA 1349

**Audiobitácora del puente de la Vanguard**

[Capitana Lee]: Preciosa. Mortalmente preciosa.

[Teniente Banini]: Capitana, tenemos el informe final del escaneo. La luna a la que nos dirigimos es artificial y se mueve en una órbita muy amplia.

[Capitana Lee]: ¿En torno a qué?

[Teniente Banini]: Aún no lo tengo claro. Aunque los escáneres no detectan nada más, indican que el objeto podría ser obra de los Constructores.

[Capitana Lee]: Sí, pero los Constructores nunca quisieron hacer daño a nadie si no era necesario, y la cosa que tenemos delante está mandando toda clase de emisiones de lo más hostiles. ¿Profesor Valinsky?

[Profesor Valinsky]: Estoy aquí, capitana.

[Capitana Lee]: ¿Ha averiguado algo nuevo la Sección de Ciencia sobre esas ondas que la luna está proyectando por todo el espacio?

[Profesor Valinsky]: No, capitana, pero hemos confirmado que esas señales contienen frecuencias invasivas destinadas a tomar el control de nuestra IA.

[Capitana Lee]: Esto es lo que le ocurrió a la *Wayfarer*. Lo que tenemos delante, este Emisor, es la fuente de la plaga informática, y debemos desactivarla ahora, antes de que la IA se rinda.

[Teniente Banini]: ¿Cuál es el plan, capitana?

[Capitana Lee]: Reforzad el cortafuegos y pasad a analógico.

[Teniente Banini]: La vida va a ser dura sin nuestra Jenny.

[Capitana Lee]: Seguro que sí, pero debemos desactivar la IA cuando no sea absolutamente necesaria. Mientras tanto, prepara al equipo de exploración. Es vital dejar el Emisor fuera de combate.

[Teniente Banini]: Sí, capitana. Y sabemos por dónde deben empezar. Hay una estructura en la luna, una instalación, tal vez. En mi opinión, merece la pena echarle un ojo.

[Capitana Lee]: Por supuesto. Envía las coordenadas a Comunicaciones.

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 1347**.

	<b>Ataque de virus</b>	<b>Potenciar los sensores</b> Elige una opción: » Cada Tripulante 1  por cada .» Pierde 1 Suministro.
	<b>Haz de pirateo</b>	Elige una opción: » <b>Evasión</b> Solo si  es 5 o más, no ocurre nada. » <b>Resistir</b> Un Tripulante a tu elección tira  una vez por cada .
	<b>IA pirateada</b>	Elige una opción: » <b>Reparar</b> Un Tripulante a tu elección sufre una Lesión de <i>Fallo del sistema</i> . » <b>Control de vuelo manual</b> Cada Tripulante 5 - .

## ENTRADA 1350

Descarta la carta de Misión M08.

Descarta la carta P406 del Sector 6.

A continuación, sigue leyendo:

**Grabaciones del equipo de exploración**

\*\*\* **Explosión distante** \*\*\*

[Tripulante 1]: ¡Vete al infierno, cerdo!

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, buenas noticias. ¡El último buque de guerra Planidio ha sido destruido!

[Comunicaciones]: Afirmativo. Los radares muestran que tienen refuerzos y están en camino, pero nos dará tiempo para enviaros otra nave de descenso. Llegará en cinco minutos.

[Comandante del equipo de exploración]: Gracias, comunicaciones.

[Tripulante 2]: ¡Tienes que estar de broma! ¡Comandante, mira allí!

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Qué? ¡Maldita sea! Comunicaciones, ¡esto lo cambia todo! Otra parte del camuflaje holográfico ha desaparecido para revelar algo parecido a un... superordenador gigante. ¡Eso es lo que ha estado defendiendo la flota Planidia!

[Tripulante 2]: Esa cosa podría estar controlando toda la infraestructura Planidia.

[Comandante del equipo de exploración]: Y... bueno, quizá tenga algún protocolo de autodestrucción.

[Comunicaciones]: ¡Comandante, la siguiente oleada de la flota enemiga se acerca rápidamente!

[Comandante del equipo de exploración]: Pues estas son nuestras opciones: o huimos, o reventamos el lugar.

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):

- » **Continuar la Exploración planetaria e intentar destruir el Emisor:** Lee la **Entrada 1351**.
- » **Evacuar el planeta:** Lee la **Entrada 1341**.

**ENTRADA 1351****Grabaciones del equipo de exploración**

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, decídele a la nave de descenso que se vuelva. Nos quedamos aquí.

[Capitana Lee]: Comandante, aquí la capitana Lee. ¡Eso será una muerte segura!

[Comandante del equipo de exploración]: Toda muerte es segura, capitana. Vamos a intentar activar el procedimiento de autodestrucción y volar el superordenador Planidio.

[Capitana Lee]: ¡Espera! ¡Tiene que haber otra manera!

[Comandante del equipo de exploración]: A mí no se me ocurre otra, y el tiempo apremia.

[Capitana Lee]: Os ordeno que volváis. ¡Inmediatamente!

[Comandante del equipo de exploración]: Capitana, tenemos, uhm... problemas de comunicación. No se oye nada. Nada de nada.

[Tripulante 2]: Pero sí que tenemos imágenes. Preparaos para unos bonitos fuegos artificiales

[Tripulante 1]: Y cuidaos. Despedidnos de nuestra querida y vieja Tierra.

- Descarta la figura del *Bombardeo Planidio* del tablero de Planeta.
- Dale la vuelta a la carta de Amenaza del *Bombardeo Planidio*.
- Pon la carta de Misión **M09** en el espacio indicado del lado derecho del tablero de Planeta.
- Retira del juego la carta de Aterrizaje **L04**. Tu tripulación ya no podrá regresar de esta misión.

**ENTRADA 1352****Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración**

¡Yija! Comunicaciones, las armas funcionan a la perfección. ¡Por suerte, hemos logrado restaurar el suministro eléctrico! ¡Ahora les vamos a enseñar a esos bastardos lo que vale un peine!

Pon la carta **P000** en el Sector 3.

Pon la carta **P405** en el Sector 4.

Pon la carta **P407** en el Sector 2.

Pon la carta **P408** en el Sector 7.

**ENTRADA 1353****Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración**

Comunicaciones, seguro que ya lo sabéis, pero la segunda oleada de naves de guerra Planidias ya está aquí. Y es impresionante. Buena suerte ahí arriba.

Retira todos los marcadores de las naves Planidias impresas en el tablero de Planeta.

Dale la vuelta a la carta de Amenaza *Refuerzos Planidios* para ponerla por el lado del *Bombardeo Planidio*.

Pon la figura del *Bombardeo Planidio* en el Sector 1.

**ENTRADA 1355****Audiobitácora del puente de la ISS Vanguard**

[Teniente Banini]: Capitana, tenemos una emergencia.

[Capitana Lee]: Dispara, teniente.

[Teniente Banini]: Hemos interceptado una fuerte señal electromagnética. Su firma es extrañamente similar a la de los monolitos de los Constructores.

[Capitana Lee]: ¿Qué quieres decir?

[Teniente Banini]: Fuera lo que fuera, capitana, funcionó como un despertador para Dag Gadol.

[Capitana Lee]: ¿Qué quieres decir?

[Teniente Banini]: La señal es cada vez más fuerte.

Si tuviera que aventurar una teoría, capitana, diría que la ballena espacial se está despertando.

Pon la carta **G06** en el espacio de Condiciones globales. Lee la **Entrada 1367**.

**ENTRADA 1356**

Si el *Monolito reiniciado* NO está revelado, repón 2 . De lo contrario, sigue leyendo:

**Conversaciones del equipo de exploración**

[Comandante del equipo de exploración]: Jenny, ¿estás ahí?

[Jenny la IA]: Afirmativo, comandante.

[Comandante del equipo de exploración]: Estoy viendo un agujero que podría ser lo bastante grande como para que nos colemos en la nave. Lo que pasa es que la *Dauntless* era una nueva categoría de nave. No sabemos casi nada sobre la estructura de su casco.

[Jenny la IA]: En efecto, el agujero que has señalado está cerca de los conductos técnicos. Podéis entrar por ahí.

[Comandante del equipo de exploración]: Bien. Gracias.

[Jenny la IA]: Pero cuidado. Hay muchos bordes afilados, y el corredor se diseñó para drones, no para personas.

Elige una opción:

- » **Aguantar e intentar encontrar una entrada más segura:**

Sigue con la partida.

- » **Entrar en la ISS *Dauntless* sea cual sea el riesgo:**  y lee la **Entrada 1396**.

**ENTRADA 1357**

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 *Espécimen vivo*, y sigue leyendo:

**Retransmisión en directo de la doctora Anita Juárez**

El comandante del equipo de exploración me dijo que me quedara dentro de la nave de descenso. Ni de broma. Estoy dentro de la criatura más magnífica que ha visto la humanidad y... ¿se supone que debo conformarme con mirarla por la ventana? De ninguna manera. Me voy a recoger algunas muestras de células madre. Debo entender cómo funciona esta criatura.

Obtén 2 Indicios de *Espécimen vivo*.

**ENTRADA 1358****Audiobitácora del puente de la ISS Vanguard**

[Capitana Lee]: Capitana Fournier, ¿cómo van las cosas por ahí?

[Capitana Fournier]: Como nunca, capitana Lee. Estamos sometiendo los motores a una prueba más y realizando

los diagnósticos repetidamente.

[**Capitana Lee**]: Preparados para el empujón final, ¿eh? Pues no os demoréis. La ballena espacial se está volviendo, uhm... activa. Cada vez más activa.

[**Capitana Fournier**]: Créeme, nos hemos enterado. Todo listo. Muy bien, cruzad los dedos.

[**Capitana Lee**]: Lo haré. Sabes que he guardado una botella de whisky del bueno solo para...

\*\*\* **Explosión apagada, silencio confuso** \*\*\*

[**Capitana Lee**]: ¿Qué... ha... sido... eso?

[**Teniente Banini**]: Dios mío... Capitana, la ballena espacial acaba de explotar.

[**Capitana Lee**]: ¿Cómo es posible? ¿Y la *Dauntless*? ¡Llamadla ahora!

[**Teniente Banini**]: Silencio absoluto. Espera, detecto algo. No...

[**Capitana Lee**]: ¿Qué ocurre?

[**Teniente Banini**]: Es su caja negra.

Lee la **Entrada 1386**.

## ENTRADA 1359

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):

- » **Aguantar** (esta es la última oportunidad para elegir la Misión): Sigue con la partida.
- » **Preparar la ISS *Dauntless* para el despegue**: Sigue leyendo:

**Conversaciones del equipo de exploración**

[**Comandante del equipo de exploración**]: Y fin, Jenny. Trabajo concluido. Hemos ayudado a la *Dauntless* a completar todas las reparaciones importantes. La *Dauntless* vuelve a ser apta para volar, o al menos tengo esa esperanza.

[**Jenny la IA**]: La esperanza no es una medida científica, comandante.

[**Comandante del equipo de exploración**]: No, no lo es. Debemos probar los motores.

[**Jenny la IA**]: Sugiero que observemos desde una distancia segura.

- Descarta la carta de Misión **M12**.
- Descarta la carta de Misión **M11**.
- Descarta la carta **P505** del tablero de Planeta.
- Marca la casilla **B** de la **Entrada 1372** sin resolver su texto y sigue con la partida.

## ENTRADA 1360

**Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración**

Esto es demasiado para nosotros, capitana. Aquí dentro de la bestia corremos un peligro mayor de lo que pensábamos. Debemos retirarnos mientras podamos, pero volveremos. ¡Tenemos que hacerlo!

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



Abre el Registro de la nave por la página **25** y comienza la Gestión de la nave.

## ENTRADA 1361

**Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración**

(Jadeando) ¿Todos a salvo? Sí. Qué alivio. Capitana, no conseguimos terminar la reparación. Vimos que un enjambre de parásitos se dirigía hacia nosotros y tuvimos que abandonar la tarea.

Elige una opción:

- » **Reaccionar para evitar el desastre:**  y  Lee la **Entrada 1392**.
- » **Dejar que ocurra:** Sustituye la carta de este Sector por la carta **P000**. Lee la **Entrada 1397**.

## ENTRADA 1362

**Conversaciones del equipo de exploración**

[**Comandante del equipo de exploración**]: Muy bien, puente. Podemos comenzar la prueba del motor. Todos los sistemas están listos, así que...

[**Tripulante 1**]: ¡No! ¡Comandante, no podemos! Para la cuenta atrás. Ha habido un error crítico. No hemos conectado...

Elige una opción:

- » **Reaccionar para evitar el desastre:** Sufre una Lesión de *Quemadura*. Lee la **Entrada 1395**.
- » **Dejar que ocurra:** Sustituye la carta de este Sector por la carta **P000**. Lee la **Entrada 1397**.

## ENTRADA 1363

**Conversaciones del equipo de exploración**

[**Jenny la IA**]: ¡Error crítico! ¡Error crítico!

[**Tripulante 1**]: No. He. Acabado.

[**Jenny la IA**]: Corréis un grave peligro. El riesgo de sufrir una lesión grave es del 78 % y va en aumento.

[**Tripulante 1**] (grito de dolor): ¡Mierda!

[**Jenny la IA**]: Estabas avisado.

[**Tripulante 1**]: Gracias. Te lo agradezco.

[**Jenny la IA**]: Sin embargo, se ha evitado el error. Enhorabuena.



## ENTRADA 1364

**Diario personal de la capitana Lee**

Hoy he estado observando a Dag Gadol. Su enorme volumen se fue reduciendo a medida que nos alejábamos, hasta que desapareció por completo para vivir su solitaria vida en el vacío.

Creo que la tripulación de la *Dauntless* también ha estado contemplando su marcha, aunque con sentimientos encontrados. Estaban felices de ser libres al fin, pero con el corazón roto por haber abandonado su nave espacial. Sin embargo, no teníamos elección. Si hubiéramos intentado salvar la nave, habríamos matado a Dag Gadol.

Una nave sin tripulación no es más que un cascarón. Una tripulación sin nave es una nueva esperanza. Volamos hacia nuestro destino, orgullosos de haber salvado tanto a nuestros compañeros terrícolas como a un ser ancestral. Orgullosos de denominarnos custodios de la galaxia.

- Obtén 1 .
- Mueve la carta de Mejora del puente **B24** y la carta de Objetivo **O04** de «Cartas de Puente» al sobre «A la espera...».
- Mueve la carta de Supervivientes **V05** de «Supervivientes» al sobre «A la espera...». Retira del juego la carta **V07**.
- Sube la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página **3**). Si ya es «Alta», obtén 1  en su lugar.
- Abre el Registro de la nave por la página **25** y comienza la Gestión de la nave.

## ENTRADA 1365





**Diario de la doctora Anita Juárez**

Pasé tres horas fascinantes con el doctor Fatah, jefe de la Sección de Ciencia de la *Dauntless*, que durante seis años se dedicó en exclusiva a estudiar a Dag Gadol. También estuvo encantado de compartir todos sus hallazgos. Entre otras cosas, había llegado a la conclusión de que no había más ballenas espaciales en ningún lugar del universo, y la presencia del monolito discolorado era una prueba fehaciente de que la bestia también había sido creada por los Constructores. Como nuestra bestia era una entidad única, había desarrollado un método de reproducción único. En algún momento, Dag Gadol simplemente desarrollaría una copia de sí misma en lo más profundo de su organismo. La copia, la nueva Dag Gadol, crecería hasta hacerse lo bastante grande como para despedazar a su anfitrión y comenzar una existencia independiente. El doctor Fatah también estaba seguro de que la ballena espacial podría detener el proceso si se sintiera amenazada, así que si pudiéramos tomar algunas de las células madre responsables de esta función, podríamos utilizar la tecnología de los Constructores para recrear a Dag Gadol. ¡Menudo reto! ¡Me cuesta incluso concebirlo!

Obtén 1 Descubrimiento de *Especimen vivo*.

## ENTRADA 1366


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

- No ocurre nada.
- Cada Tripulante tira .
- Cada Tripulante sufre 1 Lesión de *Herida crítica*. Independientemente de sus Lesiones, cada Tripulante hace una prueba de supervivencia: cada uno tira 3 dados de Lesión. Si saca 1  y 1  O BIEN 2 , falla la prueba de supervivencia. Saca al Tripulante de su funda de Escalafón y retira su figura del tablero. La Exploración planetaria continúa sin estos Tripulantes.
- Todos los Tripulantes que estuvieran en el planeta mueren:** Saca sus cartas de las fundas de Escalafón. Si la carta de Aterrizaje **L06** está en el Escáner planetario, lee la **Entrada 1360**. De lo contrario, resuelve el texto de la casilla marcada que esté más arriba en la **Entrada 1372**. Si todas las casillas están sin marcar, marca la casilla **C** y resuelve su texto.

## ENTRADA 1367

**Audiobitácora del puente de la ISS Dauntless**

[**Capitana Fournier**]: Escuchad todos. He recibido nuevas comunicaciones de la *Vanguard* y su equipo de exploración. La situación ya es grave para nosotros, y muy pronto se volverá impredecible. La ballena espacial se está despertando. Podemos intentar arreglar los motores y huir, lo que probablemente matará a la criatura, o podemos abandonar la nave y evacuar a la tripulación con cápsulas de la *Vanguard*. Ellos nos han ganado algo de tiempo porque han logrado desactivar temporalmente ese monolito caótico. Pero esta decisión es muy importante y, antes de tomarla, necesito conocer vuestras opiniones. Eso sí, daos prisa.

- Obtén 1 .
- Pon las cartas de Misión **M11** y **M12** en los espacios indicados del lado del tablero de Planeta.
- Pon la carta **P501** en el Sector 5.
- Pon la carta **P502** en el Sector 6.
- Pon la carta **P505** en el Sector 4.
- Si la casilla **E** de la **Entrada 1566** está marcada, pon la carta **P504** en el Sector 7. De lo contrario, pon la carta **P503** en el Sector 7.


**Nota:** No puedes completar las dos Misiones. Elige con cuidado.

## ENTRADA 1368

**Conversaciones del equipo de exploración**

[**Tripulante 1**] (sin aliento): Muy bien, estamos a punto de tapar el agujero más grande. Los drones están descendiendo con la placa de acero y... Operador, más espacio o... ¡No tan rápido, imbécil! Vigila tu...


Elige una opción:

- » **Reaccionar para evitar el desastre:**  y sufre una Lesión de *Herida crítica*. Lee la **Entrada 1363**.
- » **Dejar que ocurra:** Sustituye la carta de este Sector por la carta **P000**. Lee la **Entrada 1397**.

## ENTRADA 1369

**Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración**

Hola, ¿es el puente de la *Dauntless*? Es pronto para celebrarlo, pero creo que hemos arreglado vuestros motores. Guay, ¿eh?

Obtén 1 . Sustituye la carta de tu Sector por la carta **P000**.

## ENTRADA 1370

- Si esta casilla ya está marcada, lee la **Entrada 1376**. En caso contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

**Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración**

He visto los trajes de la *Dauntless*. Incluso los que están mejor no superarían ni la más somera norma de seguridad. ¡No aguantarán en esas condiciones!

**Pista:** La tripulación de la *Dauntless* no aguantará mucho más. ¡Si sufren más daños, se verán obligados a volver a su nave!

## ENTRADA 1371

**Conversaciones del equipo de exploración**

[**Tripulante 1**]: La *Dauntless* es prácticamente un colador. Va a llevar una eternidad reparar todo eso.

[**Comandante del equipo de exploración**]: Pues basta de charla y vuelve al trabajo. Y no pierdas de vista a los parásitos.

Obtén 1 . Sustituye la carta de tu Sector por la carta **P000**.

## ENTRADA 1372

- A:** Lee la **Entrada 1364**.
- B:** Lee la **Entrada 1398**.
- C:** Lee la **Entrada 1386**.


## ENTRADA 1373

Si el *Monolito reiniciado* NO está revelado, repón 2 . De lo contrario, sigue leyendo:

**Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración**

Eh, pues ya estamos. Hemos llegado a los motores de maniobra. Por suerte, conozco su estructura. Podemos entrar en la nave desde aquí, aunque no va a ser seguro. Agarraos, amigos, y en marcha.

Elige una opción:

- » **Aguantar e intentar encontrar una entrada más segura:** Sigue con la partida.
- » **Entrar en la ISS Dauntless independientemente del riesgo:** Tira  y lee la **Entrada 1396**.

## ENTRADA 1374

**Audiobitácora del puente de la ISS Vanguard**

[**Capitana Lee**]: Aquí la *ISS Vanguard*. *Dauntless*, ¿sois vosotros?

[**Capitana Fournier**]: ¿Capitana Lee? ¿Tamara?

[**Capitana Lee**]: No me lo puedo creer. ¡Vanessa! ¡Quiero decir, capitana Fournier! ¡Cuánto me alegro de oírte!

[**Capitana Fournier**]: ¡Oh, el placer es mío, capitana Lee! ¡Llevamos seis años atrapados en el estómago de la ballena espacial! Seis años interminables de errores y pesares sobre los que reflexionar. Sabéis lo que le hicimos a la *Wayfarer*, ¿verdad?

[**Capitana Lee**]: Lo sabemos. También sabemos que no fuiste exactamente tú quien apretó el gatillo. Además, la mayoría de la tripulación sobrevivió.

[**Capitana Fournier**]: ¡Qué alivio, gracias! Además, ¡vuestro equipo de exploración está aquí! ¡Qué almas tan valientes! Han desactivado aquel monolito rebelde que bloqueaba nuestras comunicaciones desde hacía tanto tiempo. Me alegro de que ahora podamos usar la radio, pero no tengo ni idea de por cuánto tiempo. Escucha, no tenemos recursos para arreglar nuestros motores y poder salir de aquí.

[**Capitana Lee**]: Os vamos a echar una mano. Os envío los recursos que os van a hacer falta, y mi equipo de exploración os ayudará con las reparaciones. Lee, cambio y corto.

Retira del juego la carta de Aterrizaje **L06**. Lee la **Entrada 1355**.

## ENTRADA 1375

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 , 3 Indicios de *Microorganismo* y 3 de *Espécimen vivo*, y sigue leyendo:

**Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración**

Tierra firme al fin. La exploración del gigantesco estómago continúa; aún no hay signos de claustrofobia. Estamos rodeados de charcos interminables de jugos digestivos que nos repugnan pero resultan inquietantemente intrigantes.

- Obtén 2 Indicios de *Espécimen vivo* o 2 de *Microorganismo*.

## ENTRADA 1376

**Audiobitácora del puente de la ISS Dauntless**

[**Capitana Fournier**]: Las lecturas son aterradoras. El ambiente exterior está a punto de matar a mis tripulantes. Hay demasiado ácido tóxico, y los parásitos están demasiado activos... Pero no tenemos elección. La evacuación está descartada. Debemos volver y reparar la *Dauntless* cueste lo que cueste.

Descarta la carta de Misión **M11**.

Descarta la carta **P505** del tablero de Planeta.

**Pista:** La tripulación se ha visto obligada a regresar. Reparar la nave es la única forma de sacarlos de allí.

## ENTRADA 1377

**Audio de la misión de investigación**

Sin duda, el asteroide se ha hecho pedazos, pero los fragmentos más grandes siguen flotando cerca unos de otros revelando... Puede que me equivoque, pero los Visitantes podrían haber utilizado el asteroide como uno de sus conductos de ventilación. Ya sabes, esos portales que utilizan para deshacerse del exceso de energía. Hasta ahora, ni siquiera nos habíamos acercado a un hallazgo así. ¿Permiso para acercarnos?

Obtén 1 . Sustituye la carta de tu Sector por la carta **P000**.

## ENTRADA 1378

**Conversaciones del equipo de exploración**

[**Tripulante 1**]: ¡Sabía que serían útiles!

[**Comandante del equipo de exploración**]: ¿A qué te referes?

[**Tripulante 1**]: Las piezas que recogimos de la lanzadera *Raindrop*. Los ingenieros de la *ISS Dauntless* deben haber usado piezas universales, y está dando sus frutos. El motor en sí es más fácil de entender de lo que pensaba. ¡Qué alivio!

Obtén 2 .

Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena*.

Sustituye la carta de tu Sector por la carta **P000**.

## ENTRADA 1379

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):

- » **Aguantar** (esta es la última oportunidad para elegir la Misión): Sigue con la partida.
- » **Evacuar a la tripulación de la ISS Dauntless**: Lee la **Entrada 1391**.

## ENTRADA 1380

**Diario de la doctora Anita Juárez**

El doctor Fatah, de la *ISS Dauntless*, tiene razón. Debe tenerla. Por supuesto que necesitaríamos más pruebas y mucha más investigación, pero incluso mi análisis básico y preliminar dice que he cosechado las células madre correctas. Gracias a ellas y a la tecnología de los Constructores, podremos recrear la ballena espacial.

Sube la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3). Si después de hacerlo la Moral es «Baja», sube la Moral de nuevo.

Si ya es «Alta», obtén 1  en su lugar.




## ENTRADA 1381

Si la carta de Aterrizaje **L06** está en el Escáner planetario, lee la **Entrada 1360**. De lo contrario, sigue leyendo:

**Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración**

Escuchad todos. La evacuación está descartada porque no podemos irnos. Debemos centrarnos en salvar a la tripulación o la nave, cueste lo que cueste. ¡Poneos manos a la obra, no perdáis ni un instante!

¡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 y retira su figura del tablero. La Exploración planetaria continúa sin este Tripulante.

Si el Tripulante supera la prueba de supervivencia, sigue con la partida.

Si todos los Tripulantes están muertos, resuelve el texto de la casilla marcada que esté más arriba en la **Entrada 1372**. Si todas las casillas están sin marcar, marca la casilla **C** y resuelve su texto.

## ENTRADA 1382

**Audiobitácora del puente de la ISS Vanguard**

[**Teniente Banini**]: Capitana, la nave que acabamos de detectar está inactiva. Desierta y aparentemente sin vida. Sí, no hay señales de vida.

[**Capitana Lee**]: ¿Y qué hay de su estado?

[**Teniente Banini**]: Estoy recibiendo imágenes. Madre de Dios, mírala. Agujeros y más agujeros. Fue masacrada por fuego enemigo.

[**Capitana Lee**]: ¿Quién podría ser así de brutal? ¿Y por qué motivo?

Obtén 1 Descubrimiento de *Tecnología alienígena*. Sustituye una carta de tu Sector por la carta **P508**.

## ENTRADA 1383

**Audiobitácora del puente de la ISS Vanguard**

[**Capitana Lee**]: Comandante del equipo de exploración, ¿me recibes? ¿Va todo bien ahí fuera?

[**Comandante del equipo de exploración**]: Aquí el equipo de exploración. Sí, estamos bien. Hemos tenido un choque con el monolito rebelde. Lo hemos dejado fuera de combate.

[**Capitana Lee**]: Me alegra saberlo. ¿Algún herido? ¿Daños?

[**Comandante del equipo de exploración**]: No, por suerte no. El monolito no será un problema por un tiempo, pero...

[**Capitana Lee**]: Pero... ¿qué?

[**Comandante del equipo de exploración**]: ¿Leíste la señal que emitió al caer?

[**Teniente Banini**]: Así es. Era fuerte. Estamos analizando su naturaleza, pero tengo la corazonada de que la señal va a tener consecuencias.

Dale la vuelta a la carta de Amenaza del *Monolito defectuoso* para ponerla por la cara del *Monolito reiniciado*.

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

Obtén 1 .

## ENTRADA 1384

**Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración**

Recordad que en esta zona el peligro es crítico. No olvidéis proteger la nave de descenso y nuestro equipo médico y científico. Doctora, te sugiero que no salgas por el momento.

Obtén 1 .

Pon la carta **P500** en el Sector 1.

## ENTRADA 1385

Pon a tu Tripulante y los Tripulantes que te apoyen de tu Sector en el Sector 5.

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

Pon la carta de Amenaza del *Monolito defectuoso* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta. Pon la figura del *Monolito defectuoso* en el Sector 7. Sigue leyendo:

**Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración**


Hemos llegado a nuestro destino, capitana. Estamos viendo la *ISS Dauntless* y tiene el casco roto y maltrecho. Los motores están irrecuperables. Además, si se me permite añadirlo, el daño me resulta familiar. Torpedos Planidios, no cabe duda.

Pero este no es su único problema. La nave parece haber sido absorbida por la pared estomacal, como si se hubieran fusionado. No me extraña que no pudieran salir. Y, para empeorar las cosas, hemos detectado un monolito que parece hostil. Ninguno de nosotros puede explicar el fenómeno. Hemos conocido todo tipo de monolitos, pero todos eran pasivos. Ninguno amenazaba a los exploradores, mientras que este está imbuido de un poder capaz de cambiar las leyes físicas locales. Esperamos evitar cualquier contacto con él. Sea como sea, estamos subiendo por el casco.

## ENTRADA 1386

### Diario personal de la capitana Lee

La visión de la ballena espacial explotando está grabada a fuego en mi memoria, y las últimas palabras de la capitana Fournier aún resuenan en mi cabeza. Hemos sufrido una derrota total. La majestuosa e inquietantemente hermosa Dag Gadol se ha ido para siempre, y también la tripulación de la *ISS Dauntless*, la nave que se perdió y encontramos milagrosamente en el vacío. Hemos desperdiciado nuestra oportunidad. ¿Por qué nos han elegido los Constructores para continuar su misión? ¿Fue el suyo el mayor error del universo?

- Pon la ficha de Misión fallida en el tablero de Nave de descenso.
- Descarta todos los  del tablero de Nave de descenso.
- Mueve la carta de Mejora del puente **B24** y la carta de Objetivo **O04** de «Cartas de Puente» al sobre «A la espera...».
- Mueve la carta de Situación **S39** de «Situaciones futuras» al sobre «A la espera...».
- Cambia la Moral en la hoja de bolsillos del Puente (Registro de la nave, página **3**) a «Muy baja» (si ya era Muy baja, no ocurre nada).
- Abre el Registro de la nave por la página **25** y comienza la Gestión de la nave.

## ENTRADA 1387

### Conversación privada de la capitana Lee

[Capitana Fournier]: ¿Estás segura de que esta línea es segura?

[Capitana Lee]: Del todo. Y además, estoy en mi despacho. Nadie puede oírnos.

[Capitana Fournier]: Bien. Conoces el destino de los capitanes. Siempre debemos dar ejemplo, nunca debemos mostrar miedo o vacilación y todo eso. Durante seis largos años, he estado reprimiendo mis sentimientos. ¿Sabes lo que es eso?

[Capitana Lee]: Empiezo a saberlo.

[Capitana Fournier]: Es un gran alivio mantener una conversación normal con alguien con una carga como la mía.

[Capitana Lee]: No te cortes. Dime todo lo que quieras. Sobre el miedo y todo eso.

[Capitana Fournier]: El miedo me acompañaba todo el tiempo. Mi único y verdadero compañero. En primer lugar, tenía miedo de todos esos malditos Planidios que casi destruyeron mi nave y mataron a muchos de los míos. Entonces, cuando empezaba a confiar en que habíamos escapado de nuestros perseguidores, apareció esa ballena cósmica. El motor no bastó para sacarnos de allí. Lo único que pudimos hacer fue esperar y ver cómo se tragaba la *Dauntless*.


[Capitana Lee]: Pero sobrevivisteis.

[Capitana Fournier]: Y lo único que conseguimos fue pasar los siguientes seis años en su estómago. Y hacernos amigos inseparables no solo del miedo, sino también de la desesperación.

\*\*\* Sollozo \*\*\*

[Capitana Lee]: Lloro todo lo que quieras, Vanessa. Es una línea segura.

[Capitana Fournier]: No, no. Creo que he olvidado cómo hacerlo.

Obtén 1 .

## ENTRADA 1388

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

Si todas las casillas están marcadas, no ocurre nada.

Lee la **Entrada 1365**.

Lee la **Entrada 1387**.

## ENTRADA 1389

Si no hay cartas de Misión reveladas, resuelve el texto de la casilla marcada que esté más arriba en la **Entrada 1372**. De lo contrario, sigue leyendo:

### Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Escuchad todos. El despegue está descartado. Debemos centrarnos en salvar a la tripulación o la nave, cueste lo que cueste. ¡Poneos manos a la obra, no perdáis ni un instante!

## ENTRADA 1390

### Retransmisión en directo de la doctora Anita Juárez













Como xenóloga, debería ser objetiva y reprimir mis sentimientos, pero sencillamente soy incapaz. Nuestra nave de descenso se acerca a una gigantesca bestia que hemos aprendido a llamar ballena espacial o Dag Gadol, aunque la denominación no hace justicia a su tamaño. La criatura es tan grande como para tragarse una luna pequeña. No es de extrañar que me sienta sobrecogida; y por si fuera poco, vamos a dejar que la criatura nos trague.

Sí, debemos volar al interior de la bestia.

Al fin y al cabo, esta es la única forma que tenemos de comprobar la señal procedente del interior de la bestia, una señal idéntica a la llamada de socorro de la *Dauntless*.

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 1394**. De lo contrario, vuelve al paso 2.


	<b>Nube ácida</b>	Elige una opción: » Cada Tripulante tira  . » Un tripulante a tu elección tira  .
	<b>Jugos digestivos de Dag Gadol</b>	Elige una opción: » <b>Resistir</b> Si  es 5 o más, devuelve 1 carta de Equipo al azar a la «Armería». » <b>¡Maniobra evasiva!</b> Si  es 5 o más, cada Tripulante 2  . » <b>Sellar la nave de descenso</b> Un Tripulante a tu elección sufre una Lesión de <i>Herida</i> o  .
	<b>Gases digestivos</b>	Si el total de  y  es 9 o más, no ocurre nada. De lo contrario, cada Tripulante  .

## ENTRADA 1391

### Discurso de despedida de la capitana Fournier

Han sido seis largos años, y vosotros mejor que nadie sabéis lo largo que es cada día cuando uno debe luchar contra la desesperanza, la soledad y la nostalgia. Mi corazón se llena de alegría cuando os veo salir de la *Dauntless*, pero al mismo tiempo llora cuando miro atrás y veo los pasillos vacíos de nuestra nave espacial. La *Dauntless* lo ha sido todo para nosotros: nuestra fortaleza, nuestro santuario, nuestro hogar. Y siempre estará en mi corazón.

Adiós, *Dauntless*. Soy la última en dejarte. Seré la última en olvidarte.

- Obtén 1 .
- Descarta la carta de Misión **M11**.
- Descarta la carta de Misión **M12**.
- Descarta la carta **P505** del tablero de Planeta.
- Marca la casilla **A** de la **Entrada 1372** sin resolver su texto y sigue con la partida.

## ENTRADA 1392

### Conversaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Si algo es estúpido pero funciona, en realidad no es estúpido, ¿verdad?

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Qué has hecho?

[Tripulante 1]: ¿Recuerdas el nuevo sensor? Bueno, se incendió de nuevo. Redirigí el cableado a otro y lo clavé en la pared para que...

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Clavaste? Vale, no quiero oír el resto.

## ENTRADA 1393

Si la carta *Monolito reiniciado* está revelada, lee la **Entrada 1396**.

De lo contrario, sigue leyendo:

### Conversaciones del equipo de exploración


[Comandante del equipo de exploración] (jadeando): ¿Qué ha sido eso? ¡Hemos sido literalmente expulsados del casco!

[Jenny la IA]: El campo magnético ha cambiado anormalmente rápido.

[Tripulante 1]: Podría ser el monolito. Creo que está fuera de control.

[Comandante del equipo de exploración]: Mira, de hecho el monolito flota por aquí. Se acerca. Preparaos para que cambien todas las leyes de la física. Lo lamento tanto por los tripulantes de la *Dauntless*. ¿Qué clase de infierno soportaron?

[Tripulante 1]: Razón de más para entrar, y el monolito es un obstáculo. ¿Qué hacemos al respecto?

Repón 2 .

## ENTRADA 1394

### Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Capitana, estamos dentro. Hemos volado hacia el estómago de una ballena espacial.

[Capitana Lee]: Buen trabajo, comandante. Informa.

[Comandante del equipo de exploración]: Vemos estanques de jugos digestivos, repletos de formas de vida.

[Doctora Juárez]: Podrían ser asquelmintos o tenias. Posiblemente parásitos.

[Comandante del equipo de exploración]: Gracias, doctora. Nuestros sensores captan la señal de un monolito moviéndose por aquí...

[Tripulante 1]: ¡Allí, comandante! ¿Ves esa tormenta púrpura a las 10 en punto? Parece un monolito díscolo.

[Comandante del equipo de exploración]: Sí, ya los hemos visto antes. Podemos esperar todo tipo de perturbaciones cósmicas, pero... Oh. Aquí está.

[Capitana Lee]: ¿Qué es, comandante? ¿Qué has visto?

[Comandante del equipo de exploración]: No te lo vas a creer, capitana. Vemos una nave espacial terrestre pegada a la pared del estómago. Una nave clase *Dauntless*, dañada en combate, pero de una pieza. Dios, la hemos encontrado.

- Abre la Planetopedia por las páginas **22** y **23** (*Dag Gadol*).
- Pon la carta de Amenaza del *Engendro guardián* en el espacio indicado encima del tablero de Planeta.
- Pon la figura del *Engendro guardián* en el Sector **2**.
- Abre el Registro de la nave por la página **24** y sigue el procedimiento de «Inicia la exploración planetaria».

## ENTRADA 1395

### Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

¡Capitana Fournier, necesitamos tu ayuda! Uno de mis tripulantes sufrió quemaduras graves al apagar un motor sobrecalentado y evitar una explosión infernal. ¿Está preparada vuestra enfermería para recibirlo?

## ENTRADA 1396

### Audiobitácora del puente de la *Vanguard*

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Capitana? ¿Me recibís?

[Capitana Lee]: ¡Sí, comandante! ¿Dónde estás? ¿Cuál es vuestra situación?

[Comandante del equipo de exploración]: Bueno, estamos dentro de la *ISS Dauntless*.

[Capitana Lee]: ¡Imposible! ¡Bien hecho!

[Comandante del equipo de exploración]: Recibimos una acogida excepcionalmente calurosa, y más o menos sé lo que le pasó a la *Dauntless*.

[Capitana Lee]: ¿Un resumen, comandante?

[Comandante del equipo de exploración]: Su sistema informático fue infiltrado y pirateado por Planidios que, como resultado, obligaron a la *Dauntless* a atacar a la *Wayfarer*, para luego mandar a la primera hacia

el Ordenador central. Afortunadamente, los ingenieros a bordo de la *Dauntless* limpiaron los virus y recuperaron el control de la nave antes de que llegara a su destino. Sin embargo, fueron interceptados por la flota Planidia y sufrieron graves daños. Lograron librarse y más tarde se escondieron en una nebulosa, donde se encontraron con la ballena espacial. Para su sorpresa, la bestia se tragó la nave.

[Capitana Lee]: ¿Es apta para volar?

[Comandante del equipo de exploración]: ¿La *Dauntless*? No, capitana. Está incrustada en la pared estomacal y sus motores, muy dañados, fallaron durante los intentos de huida. Los tripulantes de la *Dauntless* no tienen medios para repararlos y volar.

[Capitana Lee]: ¿Y no podían evacuar?

[Comandante del equipo de exploración]: No, capitana. Siempre que alguien intentaba abandonar la nave era atacado casi de inmediato por enjambres de parásitos intestinales. Además, el muelle de evacuación de babor fue destruido por el fuego enemigo, y el de estribor está bloqueado por la pared estomacal. Su situación empeoró por culpa del monolito que vagaba por el estómago y cambiaba caóticamente las leyes físicas locales. Sus descargas de energía obligaron a la tripulación a desconectar todos los sistemas electrónicos, salvo los cruciales, como la baliza de socorro de corto alcance. Y así es como quedaron atrapados aquí durante seis largos años.

[Capitana Lee]: Madre mía.

[Comandante del equipo de exploración]: Estamos reiniciando el sistema de comunicación. La capitana Fournier quiere hablar contigo.

- Descarta la carta de Misión **M10**.
- Mueve la carta de Supervivientes **V07** de «Supervivientes» al sobre «A la espera...».
- Lee la **Entrada 1374**.

## ENTRADA 1397

### Conversaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Podrá aguantar el motor?

[Tripulante 1]: No tengo ni idea, comandante. Algunas piezas resultaron gravemente dañadas cuando la *Dauntless* intentó liberarse. Lo hemos reparado y los diagnósticos dicen que aguantará. Esperemos que el ordenador tenga razón.

[Comandante del equipo de exploración]: Solo hay una forma de estar seguros.

Marca la casilla no marcada que esté más arriba y sigue con la partida.

- A
- B
- C

## ENTRADA 1398


Comprueba las casillas de la **Entrada 1397**. Si cualquiera de ellas está marcada, lee la **Entrada 1358**. De lo contrario, sigue leyendo:

### Diario personal de la capitana Lee

Me alegra ver la *ISS Dauntless* por la ventana del puente, surcando el espacio a nuestro lado, tan elegante, tan valiente y aguerrida. Me alegra aún más pensar en su tripulación, que estuvo atrapada durante tanto tiempo y se liberó en una pugna dramática. La *Vanguard* se ha ganado una compañera de confianza, y una parte de nuestra misión se puede considerar cumplida.

Sin embargo, sería mentira afirmar que la misión ha sido un éxito absoluto. Liberar la *ISS Dauntless* fue una sentencia de muerte para Dag Gadol, una criatura espacial única.

Soy consciente de que lo hicimos por un bien mayor. Aun así, tengo un pesar en el corazón del que nunca me podré deshacer.

- Obtén 1 .
- Marca la casilla de la **Entrada 1565**.
- Mueve la carta de Mejora del puente **B24** y la carta de Objetivo **O04** de «Cartas de Puente» al sobre «A la espera...».
- Mueve la carta de Situación **S39** de «Situaciones futuras» al sobre «A la espera...».

- Cambia la Moral en la hoja de bolsillos del Puente (Registro de la nave, página 3) a «Muy baja» (si ya era Muy baja, no ocurre nada).
- Abre el Registro de la nave por la página 25 y comienza la Gestión de la nave.

## ENTRADA 1399

### Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Genial, un breve respiro de esos terribles parásitos. ¡Salid, todos! ¡Volved a reparar los agujeros del casco!

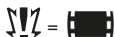
Obtén 1 . Sustituye la carta de este Sector por la carta P000.

## ENTRADA 1405

El Tripulante elegido en la Entrada anterior realiza la siguiente prueba de dados. Otro Tripulante (solo 1) puede apoyar como si estuviera en su mismo Sector (en caso de que varios puedan, el Tripulante que realiza la prueba de dados tiene la última palabra). 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 de dados. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar más pruebas de dados en este Aterrizaje.

**Importante:** Si algún miembro de la tripulación fuera a sufrir una cuarta Lesión, descártala y marca una casilla en la **Entrada 1447**. Si todas las casillas de la **Entrada 1447** están marcadas, resuelve su texto.

### NAVEGAR POR LA JUNGLA



	Obtén 1 Descubrimiento de Flora extraña y ponlo en el sobre «A la espera...».
	Lee la <b>Entrada 1422</b> .
	Marca una casilla de la <b>Entrada 1447</b> . Si no es la última casilla marcada, lee la <b>Entrada 1422</b> .

## ENTRADA 1406

### Grabaciones del equipo de exploración

**[Comandante del equipo de exploración]:** ¡Teniente, preparaos para recibirnos! ¡Rápido! ¡Tengo un tripulante herido! ¡Hemos activado los procedimientos de emergencia para abandonar el planeta! ¡Preparad el equipo médico de emergencia, ya!

- Pon la ficha de Misión fallida junto al Registro de la nave.
- Retira del juego la carta de Aterrizaje L05.
- 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).
- Abre el Registro de la nave por la página 25 y comienza la Gestión de la nave.

## ENTRADA 1407

### Grabaciones del equipo de exploración

**[Comandante del equipo de exploración]:** ¿Sabemos más o menos dónde acabó el equipo de la *Starchild*?

**[Tripulante 1]:** No, comandante. Están en algún lugar al otro lado del zigurat, y la estructura es enorme. Hablamos de una caminata de dos horas como mínimo.

**[Comandante del equipo de exploración]:** Espero que no les haya pasado nada, porque...

**[Tripulante 2]:** ¡Hablado del rey de Roma, estamos recibiendo una transmisión! Es el equipo de la *Starchild*.

**[Comandante del equipo de exploración]:** Pónmelos.

**[Equipo de exploración de la *Starchild*]:** Al habla el equipo de exploración de la *Starchild*. Os oímos.

**[Comandante del equipo de exploración]:** Esto... ¿Qué?

**[Equipo de exploración de la *Starchild*]:** Estamos respondiendo a vuestro mensaje. Os oímos. Y sí, estamos bien.

**[Comandante del equipo de exploración]:** Equipo de exploración de la *Starchild*, enviamos el mensaje hace como diez minutos. ¿Qué ha causado el retraso?

**[Equipo de exploración de la *Starchild*]:** Tened cuidado, *Vanguard*. Cambio y corto.

**[Comandante del equipo de exploración]:** Uhm... ¿Alguien me puede explicar eso?

Marca la casilla no marcada que esté más a la izquierda en la **Entrada 1439**. Si la casilla C de la **Entrada 1566** está marcada, lee la **Entrada 1432**.

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 Seguridad tiene la última palabra):

- » **Ir hacia el zigurat:** Lee la **Entrada 1414**.
- » **Buscar al equipo de la *Starchild*:** Lee la **Entrada 1413**.

## ENTRADA 1408

Si la casilla de la **Entrada 1551** está marcada, lee la **Entrada 1436**.

De lo contrario, sigue leyendo:

### Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Maldita sea, interferencias. Nuestra señal no llega. ¿Qué la bloquea? ¿El Emisor? ¿O tal vez la *Starchild*? Hay que centrarse. Tenemos que resolver esto.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y elegir al Tripulante que crean más adecuado para ponerse en contacto con la *Starchild*. En caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra. Luego, lee la **Entrada 1420**.

## ENTRADA 1409

Retira del juego la carta de Aterrizaje L05.

Si no tienes el Descubrimiento único 11 en el sobre «A la espera...», pon la ficha de Misión fallida junto al Registro de la nave.

Luego, cuenta el número de casillas marcadas en la **Entrada 1439**:

- Si hay 8 casillas marcadas o más, obtén 11 . Luego, todos los Tripulantes de Escalafón 1 y 2 que hayan participado en esta Exploración ascienden de escalafón. Lee la **Entrada 1410**.
- Si hay 5, 6 o 7 casillas marcadas, obtén 7 . Luego, todos los Tripulantes de Escalafón 1 y 2 que hayan participado en esta Exploración ascienden de escalafón. Lee la **Entrada 1410**.
- Si hay 3 o 4 casillas marcadas, obtén 5 . Luego, todos los Tripulantes de Escalafón 1 que hayan participado en esta Exploración ascienden de escalafón. Lee la **Entrada 1440**.
- Si hay 2 o menos casillas marcadas, lee la **Entrada 1440**.

## ENTRADA 1410

### Resumen del informe final del comandante del equipo de exploración

Capitana:

Confirmo que la misión ha terminado.

Todos sus detalles están incluidos en el informe adjunto, pero permíteme destacar que la luna podría ser una amenaza para todas las especies del universo capaces de volar por el espacio, y debería señalarse en rojo en todos los mapas estelares. Si el tiempo lo permite, deberíamos discurrir métodos para destruir la amenaza.

Además, estoy al tanto de los rumores sobre el comportamiento supuestamente errático del equipo de exploración de la *Starchild*. Informo de que, a pesar de nuestros esfuerzos, el contacto con nuestros colegas de la *Starchild* fue limitado y extrañamente inquietante. Su participación en la misión fue casi nula y su comportamiento da mucho que pensar. Sugiero iniciar una investigación junto con el capitán de la *ISS Starchild*.

Marca la casilla siguiente:

Sospechas sobre la *ISS Starchild*

Abre el Registro de la nave por la página 25 y comienza la Gestión de la nave.

## ENTRADA 1411

### Grabaciones del equipo de exploración

**[Tripulante 2]:** Aquí el equipo de exploración de la *ISS Vanguard*. *Starchild*, ¿nos oís?

**[Comandante del equipo de exploración]:** ¿Alguna respuesta?

**[Tripulante 2]:** Por el momento, no. Equipo de exploración de la *Starchild*, ¿nos oís? ¿Estáis ahí? ¿*Starchild*? ¡Aquí el equipo de la *Vanguard*! *Starchild*, ¿estáis aquí?



[Tripulante 1]: ¿Deberíamos preocuparnos?

[Comandante del equipo de exploración]: Solo podemos cruzar los dedos por que se trate de un problema técnico temporal. Ahora, en marcha.

Marca la casilla no marcada que esté más a la izquierda en la **Entrada 1439**. Luego, 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):

- » Ir hacia el zigurat: Lee la **Entrada 1433**.
- » Buscar al equipo de la *Starchild*: Lee la **Entrada 1407**.

## ENTRADA 1412

**Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración**

[Comandante del equipo de exploración]: Coged vuestras cosas. Tenemos que despejar una zona de la jungla para que la nave de descenso aterrice. Y tened las armas preparadas. Nunca se sabe lo que puede salir a por nosotros.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y elegir al Tripulante que crean más adecuado para asegurar la zona de aterrizaje. En caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra. Luego, lee la **Entrada 1441**.

## ENTRADA 1413

**Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración**

Muy bien, debemos atravesar la jungla para encontrar la nave de descenso de la *Starchild*. Estad atentos. Va a ser una tarea ardua.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y elegir al Tripulante que crean más adecuado para liderar la expedición por la jungla. En caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra. Luego, lee la **Entrada 1405**.

## ENTRADA 1414

**Grabaciones del equipo de exploración**

[Comandante del equipo de exploración]: Teniente, hemos despejado la jungla para llegar al pie del zigurat.

[Teniente Banini]: ¿Alguna actividad?

[Comandante del equipo de exploración]: No, nada en los escáneres. Pero hemos detectado aquí una lanzadera espacial abandonada, parcialmente cubierta de maleza. Una de las naves Idemianas más antiguas que conocemos. Hay restos de un traje espacial, probablemente Idemiano también.

[Teniente Banini]: Idemianos. En otras palabras, parece que muchas naves aterrizaron allí. ¿Por qué se quedaron? ¿Por qué no volvieron?

[Comandante del equipo de exploración]: Eso habrá que averiguar, teniente. Seguimos adelante.

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):

- » Contactar con el equipo de la *Starchild*: Lee la **Entrada 1408**.
- » Responder a la señal de socorro (solo puedes hacerlo si la casilla de la **Entrada 1415** está marcada): Lee la **Entrada 1445**.
- » Examinar la zona: Lee la **Entrada 1425**.
- » Entrar en el zigurat: Lee la **Entrada 1428**.

## ENTRADA 1415

**Grabaciones del equipo de exploración**

\*\*\* Estruendo de fondo, gritos de dolor \*\*\*

[Teniente Banini]: Equipo de exploración, ¿cuál es vuestra situación?

[Tripulante 2]: Mierda, ¿qué ha sido eso?

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Todo el mundo bien?

[Tripulante 1]: Sí, más o menos. Me pitan los oídos.

[Tripulante 2]: Y a mí, pero aparte de eso estamos bien. Supongo.

[Teniente Banini]: Equipo de exploración, ¿me recibís?

[Comandante del equipo de exploración]: Sí, sí. Teniente, hemos... Bueno, intentamos responder a la llamada de socorro, pero de repente se transformó en una desagradable

y estruendosa melodía. Una especie de asalto sónico. Teniente, estamos bien aunque un poco conmocionados. Nos ponemos en marcha.

Marca y resuelve la casilla de abajo.

Cada Tripulante tira .

**Importante:** Si algún miembro de la tripulación fuera a sufrir una cuarta Lesión, descártala y marca una casilla en la **Entrada 1447**. Si todas las casillas de la **Entrada 1447** están marcadas, resuelve su texto.

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 hacia el zigurat: Lee la **Entrada 1414**.
- » Alertar al equipo de la *Starchild*: Lee la **Entrada 1416**.

## ENTRADA 1416

**Grabaciones del equipo de exploración**

[Tripulante 1]: ¿Qué hacemos ahora, comandante?

[Comandante del equipo de exploración]: Aquí están pasando muchas cosas raras, y hay que avisar a los de la *Starchild*.

[Tripulante 1]: Podría salirnos el tiro por la culata. Parece que utilizar la radio aquí es arriesgado.

[Comandante del equipo de exploración]: Sí. Por eso tiene que ser una señal de onda corta en una frecuencia poco utilizada. Ya sabes, una de esas que nuestra flota usa en situaciones de emergencia. Y el mensaje tendrá que enviarlo aquel de nosotros que esté mejor preparado para la tarea. ¿Quién se os ocurre?

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y elegir al Tripulante que crean más adecuado para enviar la señal. En caso de empate, el jugador de la Sección de Ciencia tiene la última palabra. Luego, lee la **Entrada 1423**.

## ENTRADA 1417

**Grabaciones del equipo de exploración**

[Comandante del equipo de exploración]: Teniente Banini, ¿me recibes?

[Teniente Banini]: Sí, aquí Banini. Oye, ¿por qué está despegando la nave de descenso de la *Starchild*?

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Eso es justo lo que me gustaría averiguar! Hemos recibido algunos mensajes inquietantes de ellos, así que decidimos confrontarlos, pero en cuanto nos acercamos activaron una especie de campo de fuerza, corrieron hacia la nave de descenso y abandonaron el planeta. ¡Así, sin más! ¿A ti te parece que tiene sentido?

[Teniente Banini]: No, aún no. Y resulta inquietante, como mínimo. No os mováis, equipo de exploración. Y, si yo fuera vosotros, llamaría a vuestra nave de descenso. Puede que os haga falta tenerla cerca.

[Comandante del equipo de exploración]: Buena idea, teniente. Pero la nuestra es más grande que la de la *Starchild*, así que será mejor que despejemos un poco la jungla.

Marca la casilla no marcada que esté más a la izquierda en la **Entrada 1439**. Luego, lee la **Entrada 1412**.

## ENTRADA 1418

**Grabaciones del equipo de exploración**

[Tripulante 1]: Equipo de exploración de la *Starchild*, ¿nos recibís? Al habla el equipo de exploración de la *Vanguard*. ¿Nos oís?

[Equipo de exploración de la *Starchild*] (dos voces al unísono, una masculina y otra femenina): Al habla el equipo de exploración de la *Starchild*. Os recibimos, *Vanguard*.

[Tripulante 1] (con sorpresa): Uhm... Esto... ¿Nos estáis tomando el pelo o qué?

[Equipo de exploración de la *Starchild*] (todavía al unísono): No. ¿Cuál es vuestra situación?

[Tripulante 2]: El zigurat está vacío por dentro y... Jolines, ¿a qué viene eso de las voces? ¿Qué narices os pasa?

[Equipo de exploración de la *Starchild*]: Nada. Cambio y corto.

[Tripulante 1]: Comandante, han cortado la conexión. ¿Has oído eso?

[Comandante del equipo de exploración]: Sí.

[Tripulante 1]: Bastante raro, ¿eh?

[Comandante del equipo de exploración]: Más de lo que crees. Su equipo de exploración estaba formado exclusivamente por mujeres.

Marca la casilla no marcada que esté más a la izquierda en la **Entrada 1439**. Luego, 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):

- » **Atravesar la jungla para llegar a la nave de descenso de la Starchild:** Lee la **Entrada 1413**.
- » **Llamar a la nave de descenso para salir de Cristalita:** Lee la **Entrada 1412**.

## ENTRADA 1419

**Grabaciones del equipo de exploración**

[Comandante del equipo de exploración]: Odio esta jungla. Está a menos de dos *klicks* del zigurat, pero...

[Tripulante 1]: Mira ahí, comandante.

[Comandante del equipo de exploración]: Mierda. Silencio todos. Dispersaos. Ojos abiertos. Armas preparadas.

[Teniente Banini]: Equipo de exploración, ¿cuál es vuestra situación?

[Comandante del equipo de exploración]: Nos acercamos a una pequeña nave espacial en un claro cercano. No es nuestra. Posiblemente Aerugona, aunque bastante antigua. No hay signos de vida.

[Teniente Banini]: ¿Aerugona? Interesante. Nuestra teoría provisional era que algunos tripulantes de la *Wayfarer* se habían estrellado allí.

[Comandante del equipo de exploración]: Así es, teniente. Parece que la cosa es más compleja de lo que pensábamos.







[Tripulante 1]: Comandante, tal vez quieras ver esto.

[Comandante del equipo de exploración]: En camino. Maldita sea, teniente, hemos encontrado un cadáver marchito junto a la nave. Podría ser el piloto.

[Tripulante 1]: El cadáver está tumbado bocabajo, con la espalda destrozada. Como si el pobre diablo hubiera estado corriendo y algo le hubiera saltado a la espalda.

[Comandante del equipo de exploración]: Aquí ha pasado algo horrible.

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):

- » **Responder a la llamada de socorro, usando la misma frecuencia:** Cada Tripulante elige  O BIEN tirar . Luego, lee la **Entrada 1415**.
- » **Avisar al equipo de la Starchild:** Cada Tripulante elige  O BIEN tirar . Luego, lee la **Entrada 1416**.
- » **Entrar en la nave:** Cada Tripulante elige  O BIEN tirar . Luego, lee la **Entrada 1442**.

**Importante:** Si algún miembro de la tripulación fuera a sufrir una cuarta Lesión, descártala y marca una casilla en la **Entrada 1447**. Si todas las casillas de la **Entrada 1447** están marcadas, resuelve su texto.

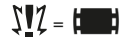
## ENTRADA 1420

El Tripulante elegido en la Entrada anterior realiza la siguiente prueba de dados. Otro Tripulante (solo 1) puede apoyar como si estuviera en su mismo Sector (en caso de que varios puedan, el Tripulante que realiza la prueba de dados tiene la última palabra). 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 de dados en este Aterrizaje.

**Importante:** Si algún miembro de la tripulación fuera a sufrir una cuarta Lesión, descártala y marca una casilla en la **Entrada 1447**. Si todas las casillas de la **Entrada 1447** están marcadas, resuelve su texto.



CONTACTAR CON LA STARCHILD



Cada Tripulante roba 2 cartas de Sección.

Lee la **Entrada 1436**.

Marca una casilla de la **Entrada 1447**. Si no es la última casilla marcada, lee la **Entrada 1436**.

## ENTRADA 1421

**Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración**

La selva es más espesa de lo que pensaba. Hacemos todo lo posible por no hacer demasiado ruido porque no se sabe qué podríamos estar alertando. ¡Atentos todos!

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y elegir al Tripulante que crean más adecuado para liderar la expedición por la jungla. En caso de empate, el jugador de la Sección de Reconocimiento tiene la última palabra. Luego, lee la **Entrada 1427**.

## ENTRADA 1422

**Grabaciones del equipo de exploración**

[Tripulante 1]: ¿Nos estamos acercando?

[Tripulante 2]: Sí, ya casi hemos llegado. Pronto podremos ver la nave de descenso.

[Comandante del equipo de exploración]: Puede que siga cubierta por los árboles, pero... Ah, mira. ¡Son sus tripulantes!







[Tripulante 1]: Sí, sin duda, pero... ¿qué les ha pasado?

[Comandante del equipo de exploración]: Teniente, ¿nos recibes?

[Teniente Banini]: Alto y claro.

[Comandante del equipo de exploración]: Estamos cerca de la ubicación de la nave de descenso de la *Starchild* y tenemos delante a su tripulación. Están quietos, mirando al vacío como... No sé. ¿Como hipnotizados?

Marca la casilla no marcada que esté más a la izquierda en la **Entrada 1439**. Luego, 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):

- » **Llamar por radio al equipo de la Starchild:** Cada Tripulante elige   O BIEN tirar . Luego, lee la **Entrada 1431**.
- » **Acercarse al equipo de la Starchild:** Cada Tripulante elige   O BIEN tirar . Luego, lee la **Entrada 1417**.

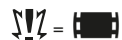
**Importante:** Si algún miembro de la tripulación fuera a sufrir una cuarta Lesión, descártala y marca una casilla en la **Entrada 1447**. Si todas las casillas de la **Entrada 1447** están marcadas, resuelve su texto.

## ENTRADA 1423

El Tripulante elegido en la Entrada anterior realiza la siguiente prueba de dados. Otro Tripulante (solo 1) puede apoyar como si estuviera en su mismo Sector (en caso de que varios puedan, el Tripulante que realiza la prueba de dados tiene la última palabra). 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.



AVISAR AL EQUIPO DE LA STARCHILD



Repón 5 .

Lee la **Entrada 1411**.

Marca una casilla de la **Entrada 1447**. Si no es la última casilla marcada, lee la **Entrada 1411**.

## ENTRADA 1424

### Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Vamos a echar un vistazo.

[Tripulante 1]: Veo una parcela de tierra carbonizada.

[Tripulante 2]: Y otra allí. Y allí.

[Comandante del equipo de exploración]: Así es como funcionan las armas Idemianas. El piloto aterrizó la nave, salió al exterior, fue atacado desde varias direcciones y disparó a algunas de las criaturas.

[Tripulante 2]: Sí, y luego acabaron con él. Tuvo que ser un combate épico.

[Comandante del equipo de exploración]: Los depredadores locales parecen bien organizados. ¿Será su espíritu cazador o quizá algún poder superior los guía?

[Tripulante 1]: Si optamos por la opción del poder superior, puede que tenga que ver con el zigurat, la única evidencia de vida inteligente que hay por aquí.

[Tripulante 2]: Oye, tengo otra idea. Esta nave de aquí es Idemiana. ¿Y si aterrizó aquí respondiendo a otra llamada de socorro? ¿Qué tal si intentamos enviar un mensaje por radio en Idemiano?

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):

- » **Entrar en el zigurat:** Lee la **Entrada 1428**.
- » **Contactar con el equipo de la Starchild:** Lee la **Entrada 1408**.
- » **Examinar la nave:** Lee la **Entrada 1438**.
- » **Responder a la señal de socorro en Idemiano** (solo puedes hacerlo si la casilla de la **Entrada 1415** está marcada): Lee la **Entrada 1444**.

## ENTRADA 1425

### Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Nos disponemos a explorar la zona. Sé que el terreno es más que escabroso, así que cuidado todos. Ni un solo sonido.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y elegir al Tripulante que crean más adecuado para examinar la zona. En caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra. Luego, lee la **Entrada 1450**.

## ENTRADA 1426

### Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: El zigurat está vacío por dentro. ¿Quién habría construido una estructura tan enorme para dejarla sin usar?

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Y para qué?

[Tripulante 2]: ¿Y si no está sin usar?

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Qué quieres decir?

[Tripulante 2]: Mis sensores se están volviendo locos. Aunque no lo veamos, la actividad es frenética.

[Tripulante 1]: Obtengo la misma lectura. El interior del zigurat está lleno de una energía intensa. ¿Lo examinamos, comandante? ¿O tal vez ha llegado el momento de ponerse en contacto con el equipo de la Starchild?

Si tienes 2 Secciones en esta Misión, todos los Tripulantes roban un total de 5 cartas de Sección. Si tienes 3 o 4 Secciones en esta Misión, todos los Tripulantes roban un total de 4 cartas de Sección.

Luego, 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):

- » **Contactar con el equipo de la Starchild:** Lee la **Entrada 1418**.
- » **Estudiar la señal:** Lee la **Entrada 1434**.

## ENTRADA 1427

El Tripulante elegido en la Entrada anterior realiza la siguiente prueba de dados. Otro Tripulante (solo 1) puede apoyar como si estuviera en su mismo Sector (en caso de que varios puedan, el Tripulante que realiza la prueba de dados tiene la última palabra). 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 de dados.

Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar más pruebas de dados en este Aterrizaje.

### NAVEGAR POR LA JUNGLA

Obtén 1 Descubrimiento de Especimen vivo y ponlo en el sobre «A la espera...».

Lee la **Entrada 1419**.

Marca una casilla de la **Entrada 1447**. Si no es la última casilla marcada, lee la **Entrada 1419**.

## ENTRADA 1428

### Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

La entrada al zigurat está bloqueada con rocas de varios tamaños. Preparaos, tripulación. Debemos apartarlas. Coged vuestro equipo.

Todos los jugadores deben ponerse de acuerdo y elegir al Tripulante que crean más adecuado para abrir la entrada. En caso de empate, el jugador de la Sección de Seguridad tiene la última palabra. Luego, lee la **Entrada 1448**.

## ENTRADA 1429

### Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Ya no hay duda, comandante.

[Comandante del equipo de exploración]: No. Cada vez que respondemos a su llamada de socorro, activamos un sonido que nos paraliza y llama a esas criaturas.

[Tripulante 2]: Es difícil de creer, de verdad.

[Comandante del equipo de exploración]: Hemos visto cosas peores. A partir de ahora analizaremos detenidamente cada paso siguiente. Y revisemos el zigurat. Podría estar relacionado con esos depredadores.

Si tienes 2 Secciones en esta Misión, todos los Tripulantes reponen un total de 5 . Si tienes 3 o 4 Secciones en esta Misión, todos los Tripulantes reponen un total de 4 .

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):

- » **Entrar en el zigurat:** Lee la **Entrada 1428**.
- » **Contactar con el equipo de la Starchild:** Lee la **Entrada 1418**.

## ENTRADA 1430

### Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Teniente Banini, hemos aterrizado con éxito. Estamos rodeados de foresta espesa y húmeda.

[Tripulante 1]: Mira ahí, comandante.

[Comandante del equipo de exploración]: Ah, sí. Ahí está ese majestuoso zigurat gris que vimos desde la órbita baja. Se alza monumental sobre el bosque. Hasta ahora, no se ha detectado actividad inteligente.

[Teniente Banini]: ¿No? ¿Y qué pasa con la nave de descenso de la Starchild?





[Comandante del equipo de exploración]: No se ve por ninguna parte.

[Tripulante 2]: La tengo en el radar. Han aterrizado en el lado opuesto del zigurat.

[Teniente Banini]: Intrigante. Ambas tripulaciones debían utilizar las mismas coordenadas de aterrizaje. Escuchad, ya no cabe duda de que tenemos problemas de comunicación con el equipo de la Starchild y no sé lo que eso significa. Puede que estén ocultando algún problema y simplemente necesiten nuestra ayuda. Si podéis, poneos en contacto con ellos.

[Comandante del equipo de exploración]: Entendido, teniente. Ahora, desembarcad y poneos en marcha. Podemos intentar llegar al zigurat o responder a la llamada de socorro.

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):

- » **Recorrer la jungla hasta el zigurat:** Cada miembro de la tripulación elige  O BIEN tirar . Luego, lee la **Entrada 1421**.
- » **Responder a la llamada de socorro, usando la misma frecuencia:** Cada Tripulante elige  O BIEN tirar . Luego, lee la **Entrada 1415**.

**Importante:** Si algún miembro de la tripulación fuera a sufrir una cuarta Lesión, descártala y marca una casilla en la **Entrada 1447**. Si todas las casillas de la **Entrada 1447** están marcadas, resuelve su texto.

## ENTRADA 1431

### Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Equipo de exploración de la *Starchild*, aquí la *Vanguard*. No andamos lejos. ¿Nos recibís?

[Equipo de exploración de la *Starchild*] (arrastrando las palabras exageradamente): Sí, os oímos.

[Tripulante 1]: *Starchild*, ¿cuál es vuestra situación? Hemos recibido algunos mensajes confusos, por no decir inquietantes, y...

[Equipo de exploración de la *Starchild*]: Todo está bajo control.

[Tripulante 1]: ¿Todo? Vuestro comportamiento está lejos de ser normal y...

[Equipo de exploración de la *Starchild*]: Cambio y corto.

Marca la casilla no marcada que esté más a la izquierda en la **Entrada 1439**. Luego, 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):

- » **Acercarse al equipo de la *Starchild*:** Lee la **Entrada 1417**.
- » **Llamar a la nave de descenso para salir de Cristalita:** Lee la **Entrada 1412**.

## ENTRADA 1432

### Grabaciones del equipo de exploración



[Tripulante 1]: Qué raro ha sido eso.

[Comandante del equipo de exploración]: Y me trae recuerdos inquietantes.

[Tripulante 2]: ¿Qué recuerdos, comandante?

[Comandante del equipo de exploración]: Recuerdo claramente las imágenes de la toma de la *Raindrop*. Cuando la IA de la lanzadera luchaba por repeler el ataque cibernético, hablaba con dificultades similares, y ahora esas personas suenan parecidas. Me pone de los nervios.

Marca la casilla no marcada que esté más a la izquierda en la **Entrada 1439**.

Si tienes 2 Secciones en esta Misión, todos los Tripulantes reponen un total de 4 . Si tienes 3 o 4 Secciones en esta Misión, todos los Tripulantes reponen un total de 3 .

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 hacia el zigurat:** Lee la **Entrada 1414**.
- » **Buscar al equipo de la *Starchild*:** Lee la **Entrada 1413**.

## ENTRADA 1433

### Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Sabemos más o menos dónde acabó el equipo de la *Starchild*?

[Tripulante 1]: No, comandante. Están en algún lugar al otro lado del zigurat, y la estructura es enorme. Hablamos de una caminata de dos horas como mínimo.

[Comandante del equipo de exploración]: Espero que no haya pasado nada, porque...

[Tripulante 2]: ¡Hablando del rey de Roma, estamos recibiendo una transmisión! Es el equipo de la *Starchild*.

[Comandante del equipo de exploración]: Pónmelos.

[Equipo de exploración de la *Starchild*]: Al habla el equipo de exploración de la *Starchild*. Os oímos.

[Comandante del equipo de exploración]: Esto... ¿Qué?

[Equipo de exploración de la *Starchild*]: Estamos respondiendo a vuestro mensaje. Os oímos. Y sí, estamos bien.

[Comandante del equipo de exploración]: Equipo de exploración de la *Starchild*, enviamos el mensaje hace como diez minutos. ¿Qué ha causado el retraso?

[Equipo de exploración de la *Starchild*]: Tened cuidado, *Vanguard*. Cambio y corto.

[Comandante del equipo de exploración]: Uhm... ¿Alguien me puede explicar eso?

Marca la casilla no marcada que esté más a la izquierda en la **Entrada 1439**. Luego, 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 hacia el zigurat:** Lee la **Entrada 1414**.
- » **Buscar al equipo de la *Starchild*:** Lee la **Entrada 1413**.

## ENTRADA 1434

### Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 2]: Qué acústica tan espeluznante tiene este lugar. Cada sonido resuena con miles de ecos. Si me dijeran que es una sala de conciertos vacía, no me extrañaría. Dejadme comprobar todas las frecuencias de radio...

\*\*\* *La llamada de socorro del principio de la misión seguida de otra, igual de distorsionada, en un idioma alienígena* \*\*\*

[Tripulante 2]: ¿Lo habéis oído? Esto es lo que emite el zigurat. Y es la fuente de multitud de señales.


[Comandante del equipo de exploración]: ¿Qué es este zigurat, entonces? ¿La guarida de un ser incorpóreo? ¿Un emisor de señales semiconsciente? ¿Una inteligencia en forma de señal de radio que manipula a esas criaturas de fuera? No lo sabremos sin más investigación, pero podemos suponer que es capaz de replicar muchos tipos de llamadas de socorro para atraer a los viajeros espaciales y alimentar con ellos a los depredadores que hemos visto. ¿No estáis de acuerdo?

[Tripulante 2]: Es solo una teoría provisional, pero por razones de seguridad vamos a atenernos a ella.

[Comandante del equipo de exploración]: Así que, por ahora, el misterio está casi desvelado. Ahora debemos pensar en dejar una señal de advertencia en algún lugar de la órbita.

\*\*\* *Risas* \*\*\*

Marca la casilla y resuelve su texto.

Cada tripulante elige  O BIEN tirar . Luego, mueve el Descubrimiento único **11** de «Descubrimientos» al sobre «A la espera...».

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):








- » **Contactar con el equipo de la *Starchild*:** Lee la **Entrada 1418**.
- » **Volver a la nave de descenso:** Lee la **Entrada 1412**.

## ENTRADA 1435

### Grabaciones del equipo de exploración

[Teniente Banini]: Equipo de exploración, aquí tenéis vuestras órdenes. Podéis volver a vuestra nave de descenso y abandonar el planeta o continuar con la investigación. La elección es vuestra.

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):

- » **Entrar en el zigurat** (solo si la casilla de la **Entrada 1434** no está marcada): Cada Tripulante elige    O BIEN tirar . Luego, lee la **Entrada 1437**.
- » **Abandonar el planeta:** Cada Tripulante elige   O BIEN tirar . Luego, lee la **Entrada 1409**.

**Importante:** Si algún miembro de la tripulación fuera a sufrir una cuarta Lesión, descártala y marca una casilla en la **Entrada 1447**. Si todas las casillas de la **Entrada 1447** están marcadas, resuelve su texto.

## ENTRADA 1436

### Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Equipo de exploración de la *Starchild*, ¿nos recibís? *Starchild*, al habla el equipo de exploración de la *Vanguard*. ¿Nos oís? Comandante, o no nos oyen o...

[Equipo de exploración de la *Starchild*]: Al habla el equipo de exploración de la *Starchild*. Os oímos.

[Tripulante 1]: Genial. Nos ha costado mucho ponernos en contacto con vosotros. ¿Cuál es vuestra situación?

[Equipo de exploración de la *Starchild*]: Sí.

[Tripulante 1]: Eh... *Starchild*, ¿podéis repetir?

[Equipo de exploración de la *Starchild*]: Sí, estamos bien.

[Tripulante 1]: Esto... Vale. Pues mirad, estamos en el lado sur del zigurat, donde encontramos una vieja lanzadera Idemiana. El piloto está muerto. El planeta está habitado por una especie depredadora, posiblemente inteligente, así que...

[Equipo de exploración de la *Starchild*]: Sí. Cambio y corto.

[Tripulante 1]: ¿*Starchild*? ¡Comandante, han cortado la conexión! ¿Qué les pasa?

Marca la casilla no marcada que esté más a la izquierda en la **Entrada 1439**. Luego, 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):

- » **Entrar en el zigurat:** Lee la **Entrada 1428**.
- » **Subir a la cima del zigurat:** Lee la **Entrada 1443**.

## ENTRADA 1437

Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: El zigurat está vacío por dentro. Nada más que espacio diáfano con losas de piedra marcadas con un símbolo. ¿Quién habría construido una estructura tan enorme para dejarla sin usar?

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Y para qué?

\*\*\* *Pasos, suave susurro del viento* \*\*\*

[Tripulante 1]: Ojalá lo supiera. Mira las vistas que ofrece este lugar. Es una estructura majestuosa que debe... ¡Venid a ver!

\*\*\* *Más pasos* \*\*\*

[Tripulante 2]: ¿Qué has visto?

[Tripulante 1]: Allí. ¿Lo veis? Cerca de esos árboles de hojas púrpuras.

[Comandante del equipo de exploración]: Criaturas. Cuadrúpedas. Fuertes y veloces, probablemente animales de manada.

[Tripulante 2]: Mirándonos. Olfateándonos, tal vez. Cada vez hay más de ellas.

[Comandante del equipo de exploración]: Mejor no nos dejemos ver.

\*\*\* *Pasos* \*\*\*

[Tripulante 1]: Has dicho «animales de manada», comandante, pero debemos suponer que al menos son seminteligentes y que este zigurat es un lugar importante para ellos.

[Tripulante 2]: Puede que los esté llamando.

[Tripulante 1]: ¿Llamando? Veamos qué dicen los sensores. Ugh, el mío se está volviendo loco. Parece que el interior del zigurat está lleno de una energía intensa. Comandante, ¿puedo hacer un pequeño experimento?

[Comandante del equipo de exploración]: Tú mismo.

[Tripulante 2]: Comprobemos todas las frecuencias de radio...

\*\*\* *La llamada de socorro del principio de la misión seguida de otra, igual de distorsionada, en un idioma alienígena* \*\*\*

[Tripulante 2]: ¿Lo habéis oído? Esto es lo que emite el zigurat. Y es la fuente de multitud de señales.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Qué es este zigurat, entonces? ¿La guarida de un ser incorpóreo? ¿Un emisor de señales semiconsciente? ¿Una inteligencia en forma de señal de radio que manipula a esas criaturas de fuera? No lo sabremos sin más investigación, pero podemos suponer que replica muchos tipos de llamadas de socorro para atraer a los viajeros espaciales y alimentar con ellos a los depredadores de los que nos hemos estado defendiendo. ¿No es verdad?

[Tripulante 2]: Es solo una teoría provisional, pero por razones de seguridad vamos a atenernos a ella.

[Comandante del equipo de exploración]: Así que el misterio está casi desvelado. Ahora debemos pensar en dejar una señal de advertencia en algún lugar de la órbita.

\*\*\* *Risas* \*\*\*

[Tripulante 1]: Mientras tanto, voy a coger una de esas losas. Si nuestra teoría provisional es cierta, el símbolo significa «yo» o «a mí».



Cada Tripulante elige  O BIEN .




Mueve el Descubrimiento único **11** de «Descubrimientos» al sobre «A la espera...». Luego, lee la **Entrada 1409**.

## ENTRADA 1438

Informe oficial, comandante del equipo de exploración

Di la orden de registrar la nave Idemiana, lo cual admito que fue un desafortunado error. Deberíamos haber escaneado el pecio antes de hacerlo, cosa que descuidamos. Sin embargo, el sistema de alerta temprana se activó en cuanto entramos en la nave y vimos una forma de vida que se movía rápidamente y saltaba hacia nosotros. Abrimos fuego, pero la criatura logró esquivar la ráfaga.

Si tienes 2 Secciones en esta Misión, cada Tripulante tira  O BIEN .

Si tienes 3 o 4 Secciones en esta Misión, cada Tripulante tira  O BIEN  + .

**Importante:** Si algún miembro de la tripulación fuera a sufrir una cuarta Lesión, descártala y marca una casilla en la **Entrada 1447**. Si todas las casillas de la **Entrada 1447** están marcadas, resuelve su texto.

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):

- » **Entrar en el zigurat:** Lee la **Entrada 1428**.
- » **Contactar con el equipo de la *Starchild*:** Lee la **Entrada 1408**.
- » **Responder a la señal de socorro en Idemiano** (solo puedes hacerlo si la casilla de la **Entrada 1415** está marcada): Lee la **Entrada 1444**.

## ENTRADA 1439

Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

Muy bien, escuchad. Tengo otra pista sobre la *Starchild* y su tripulación.



## ENTRADA 1440

Resumen del informe final del comandante del equipo de exploración

Capitana:

Confirmo que la misión ha terminado.

Todos sus detalles están incluidos en el informe adjunto, pero permíteme destacar que la luna podría ser una amenaza para todas las especies del universo capaces de volar por el espacio, y debería señalarse en rojo en todos los mapas estelares. Si el tiempo lo permite, deberíamos discurrir métodos para destruir la amenaza.

Además, estoy al tanto de los rumores sobre el comportamiento supuestamente errático del equipo de exploración de la *Starchild*. Informo de que, en efecto, ha sido difícil comunicarse con sus tripulantes, y su actitud fue sorprendentemente pasiva, pero sugiero que volvamos a investigarlo en cuanto nos ocupemos de asuntos más urgentes.

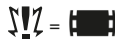
Abre el Registro de la nave por la página **25** y comienza la Gestión de la nave.

## ENTRADA 1441

El Tripulante elegido en la Entrada anterior realiza la siguiente prueba de dados. Otro Tripulante (solo 1) puede apoyar como si estuviera en su mismo Sector (en caso de que varios puedan, el Tripulante que realiza la prueba de dados tiene la última palabra). 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 de dados. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar más pruebas de dados en este Aterrizaje.

**Importante:** Si algún miembro de la tripulación fuera a sufrir una cuarta Lesión, descártala y marca una casilla en la **Entrada 1447**. Si todas las casillas de la **Entrada 1447** están marcadas, resuelve su texto.

## ASEGURAR LA ZONA Y LLAMAR A LA NAVE DE DESCENSO



	<p>Obtén 1 Descubrimiento de Especimen vivo y ponlo en el sobre «A la espera...».</p>
	<p>Lee la <b>Entrada 1435</b>.</p>
<p>Marca una casilla de la <b>Entrada 1447</b>. Si no es la última casilla marcada, lee la <b>Entrada 1435</b>.</p>	

## ENTRADA 1442

### Informe oficial, comandante del equipo de exploración

Entramos en la nave espacial abandonada para registrar el interior y fue entonces cuando ocurrió todo. Primero, oímos gruñidos apagados. Apenas habíamos mirado hacia el origen cuando el gruñido se convirtió en un sonido estridente, extrañamente similar al tono del ataque sónico, y el monstruo saltó. Fue demasiado rápido para que pudiéramos registrar más detalles que el hecho de que se trataba de una criatura de cuatro patas sin cabeza, con unas fauces abiertas en la parte delantera del pecho. Escapamos a duras penas.

Cada Tripulante + .

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):

- » **Responder a la llamada de socorro, usando la misma frecuencia:** Lee la **Entrada 1415**.
- » **Alertar al equipo de la Starchild:** Lee la **Entrada 1416**.

## ENTRADA 1443

Si la casilla **D** de la **Entrada 1566** está marcada, lee la **Entrada 1446**. De lo contrario, sigue leyendo:

### Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Ha sido una larga subida, pero mirad qué vistas.

[Tripulante 2]: ¡Mirad! Es eso...

[Comandante del equipo de exploración]: Sí, esa es la nave de descenso de la *Starchild*.

[Tripulante 2]: No parece haber nada sospechoso. Tal vez nos hemos pasado de suspicaces.

[Comandante del equipo de exploración]: Tal vez. Vale, ahora me siento mejor. Bajemos.

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 en el zigurat:** Lee la **Entrada 1428**.
- » **Contactar con el equipo de la Starchild:** Lee la **Entrada 1431**.
- » **Acercarse al equipo de la Starchild:** Lee la **Entrada 1417**.

## ENTRADA 1444

Lee la **Entrada 1445**.

## ENTRADA 1445

### Grabaciones del equipo de exploración

\*\*\* Estruendo de fondo \*\*\*

[Tripulante 1]: ¡Otra vez ese sonido! ¡Mis oídos!

[Comandante del equipo de exploración]: Pronto se acabará.

[Tripulante 1]: Sí. Qué alivio.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Alguien sabe qué es esto?

[Tripulante 2]: Sea lo que sea, nos azota cada vez que respondemos a su llamada de socorro.

[Tripulante 1]: Y nos lleva un tiempo recuperarnos. Como si alguien o algo intentara dejarnos fuera de combate.

[Comandante del equipo de exploración]: Podría ser una trampa.

[Tripulante 1] (en estado de alerta): Si es así, ha funcionado. ¡Los escáneres muestran una forma de vida acercándose rápidamente!

[Comandante del equipo de exploración]: ¡Posiciones defensivas!

Si tienes 2 Secciones en esta Misión, cada Tripulante tira . Si tienes 3 o 4 Secciones en esta Misión, cada Tripulante tira O BIEN para tirar .

Lee la **Entrada 1429**.

## ENTRADA 1446

### Grabaciones del equipo de exploración

[Tripulante 1]: Ha sido una larga subida, pero mirad qué vistas.

[Tripulante 2]: ¡Mirad! Es eso...

[Comandante del equipo de exploración]: Sí, esa es la nave de descenso de la *Starchild*.

[Tripulante 2]: Lejos, entre los árboles. Cualquiera diría que se quieren esconder.

[Comandante del equipo de exploración]: Puede que tengan su motivo.

[Tripulante 1]: ¿Por qué, comandante?

[Comandante del equipo de exploración]: Bueno, puede que me equivoque, pero... ¿ves lo que brilla en su costado de estribor?

[Tripulante 2]: Sí, lo veo. ¿No podría ser parte de su revestimiento o algo por el estilo? Al fin y al cabo, la *Starchild* es tres veces más avanzada que la *Vanguard*.

[Comandante del equipo de exploración]: Cierto, podría ser, pero me recuerda al brote fractal pixelado que vimos dentro de la lanzadera *Raindrop*. Raro y espeluznante.

Marca la casilla no marcada que esté más a la izquierda en la **Entrada 1439**. Luego, 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):

- » **Entrar en el zigurat:** Lee la **Entrada 1428**.
- » **Contactar con el equipo de la Starchild:** Lee la **Entrada 1431**.
- » **Acercarse al equipo de la Starchild:** Lee la **Entrada 1417**.

## ENTRADA 1447

: Si has marcado la última casilla, sigue leyendo:

### Comunicación en directo del comandante del equipo de exploración

¡No paraban de salir de todas partes! Nos hemos metido dentro del avispero. Maldita sea, teniente, hay demasiados. ¡Fuego! ¡Fuego! Retirada hacia...

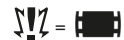
\*\*\* Fin de la transmisión \*\*\*

- Saca a todos los Tripulantes de sus fundas de Escalafón.
- Pon la ficha de Misión fallida junto al Registro de la nave.
- Retira del juego la carta de Aterrizaje **L05**.
- 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).
- Abre el Registro de la nave por la página **25** y comienza la Gestión de la nave.

## ENTRADA 1448

El Tripulante elegido en la Entrada anterior realiza la siguiente prueba de dados. Otro Tripulante (solo 1) puede apoyar como si estuviera en su mismo Sector (en caso de que varios puedan, el Tripulante que realiza la prueba de dados tiene la última palabra). 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 de dados. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar más pruebas de dados en este Aterrizaje.

### ENTRAR EN EL ZIGURAT



	<p>Obtén 1 Descubrimiento de Mineral y ponlo en el sobre «A la espera...».</p>
	<p>Lee la <b>Entrada 1426</b>.</p>
<p>Marca una casilla de la <b>Entrada 1447</b>. Si no es la última casilla marcada, lee la <b>Entrada 1426</b>.</p>	

## ENTRADA 1449

### Informe para el equipo de exploración

Descansad. Como nuestros científicos están ocupados investigando la tecnología Cristaloides, llevaremos a cabo lo que parece ser una operación de rescate. Acabamos de captar una señal no muy distinta de nuestras propias llamadas de socorro, con algunas palabras distorsionadas en un idioma que se parece al nuestro. Aquí está.

**\*\*\* Señal poco audible con algunas palabras distorsionadas, la única reconocible es «socorro» \*\*\***


La señal procede de Cristalita, la única luna de Esquirila de cristal, y no sabemos quién o qué la emite. La hipótesis más probable es que la señal proceda de una cápsula de salvamento de la *Wayfarer* que se estrelló allí. Debemos encontrar la fuente de la señal.

No estaremos solos. La *ISS Starchild* también ha accedido a enviar a su propio equipo para ayudar en la investigación. Ha sido una decisión de última hora, ya que la *Starchild* sigue lidiando con las secuelas del asalto informático, y no ha habido contacto con su tripulación. Sea como sea, nuestras dos naves de descenso aterrizarán en el mismo lugar, y deberíamos aprovechar esta oportunidad para contactar con el equipo de la *Starchild*. Quizá estén más dispuestos a ponernos al corriente de la situación a bordo de su nave. La misión será supervisada personalmente por el teniente Marco Banini, primer oficial de la *Vanguard*. ¿Alguna pregunta?

Mueve la carta de Situación **S40** de «Situaciones futuras» al sobre «A la espera...».

Esta Exploración planetaria difiere de las anteriores que has jugado.

Sigue estos pasos para preparar tu partida y familiarizarte con las reglas específicas de esta Misión:

- La Nave de descenso y las Modificaciones que elijas no tienen ningún impacto en esta Misión. Si habías preparado el tablero de Nave de descenso, descártalo con todas sus cartas de Equipo, Modificaciones y marcadores.
- No puedes usar Equipo de misión o personal, solo Equipo menor. Coge todas las cartas de Equipo menor  de la «Armería» (bandeja de cartas B) y ponlas bocarriba sobre la mesa. Los Tripulantes del equipo de exploración pueden elegir un total de 4 cartas de Equipo menor y ponerlas junto a sus tableros de Tripulación. Elige Equipo menor que te permita repetir tiradas o añadir símbolos a tus pruebas de dados. 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.
- No puedes usar Suministros en esta Misión.
- No hay carta de Ascenso de escalafón, pero tu Tripulante podría ascender de todos modos al final de esta Misión.
- Durante esta Misión te puedes encontrar todo tipo de pruebas de dados. Solo puedes hacer pruebas de dados si una Entrada así lo especifica.
- Pon el mazo de Lesiones en tu zona de juego. Si no está ya allí, cógelo de la bandeja de cartas A.
- Baraja los 5 mazos de Descubrimiento por separado y ponlos en tu zona de juego.
- Los Tripulantes no pueden Extenuarse durante esta Misión.
- Si en algún momento un Tripulante debe gastar un dado y todos sus dados de Sección están en Dados gastados, sufrirá una Lesión de Agotamiento en su lugar. Si algún miembro de la tripulación fuera a sufrir una cuarta Lesión, descártala y marca una casilla en la **Entrada 1447**. Si todas las casillas de la **Entrada 1447** están marcadas, resuelve su texto.

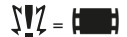
Luego, cada Tripulante roba el número de cartas de Sección indicadas en su tablero de Tripulación de su mazo de Sección.

Lee la **Entrada 1430**.

## ENTRADA 1450

El Tripulante elegido en la Entrada anterior realiza la siguiente prueba de dados. Otro Tripulante (solo 1) puede apoyar como si estuviera en su mismo Sector (en caso de que varios puedan, el Tripulante que realiza la prueba de dados tiene la última palabra). 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 no estarán disponibles para las siguientes pruebas. Dependiendo de vuestras decisiones, podríais tener que realizar más pruebas en este Aterrizaje.

## EXAMINAR LA ZONA



	Obtén 1 Descubrimiento de <i>Espécimen vivo</i> y ponlo en el sobre «A la espera...».
	Lee la <b>Entrada 1424</b> .
	Marca una casilla de la <b>Entrada 1447</b> . Si no es la última casilla marcada, lee la <b>Entrada 1424</b> .

## ENTRADA 1455

### Audiobitácora del puente de la *Vanguard*

[Tripulante 1]: Oficial, el nivel de energía había bajado al 52 %, pero entonces cesó el drenaje de energía.

[Teniente Banini]: ¿Cuál es la posición de la sonda?

[Tripulante 1]: Ha rebasado la frontera nubosa y la distancia está aumentando.


[Teniente Banini]: Así que acabamos de conocer a un cuerpo celeste devorador de energía.

[Tripulante 1]: Los escáneres indican que en realidad no es un cuerpo celeste. Es un grupo muy unido de criaturas del vacío. Mira, una de ellas se está separando y se dirige hacia la *Vanguard*.

[Teniente Banini]: Bien. Podríamos intentar atraparla.

Obtén 1 Descubrimiento de *Espécimen vivo* y ponlo en «Descubrimientos reunidos».

## ENTRADA 1456

Marca esta casilla. Si la casilla ya estaba marcada, obtén 2 . De lo contrario, sigue leyendo:


### Informe científico 45/33

La evolución es una fuerza voluble. Siempre he supuesto que, si la vida tiene la oportunidad de evolucionar, conquistará hasta el último rincón posible, pero tras el aterrizaje en CTB 11 C comprendí claramente cuánto me equivocaba.

El planeta era parecido a la Tierra, con un suave viento, colinas ondulantes y praderas interminables, pero no había absolutamente nada de fauna. Ni siquiera insectos. Sin embargo, encontramos algunos microorganismos, lo que fue un descubrimiento aún mayor. Por fin podríamos empezar a entender cómo pueden desarrollarse criaturas tan diminutas en un mundo dominado por la flora.

Además, la capitana le dio a toda la tripulación un par de días libres. Incluso unas pocas horas en un planeta similar a la Tierra nos hicieron mucho bien.

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

Sube la Moral en la hoja de bolsillos del Puente (Registro de la nave, página 3). Si ya es «Alta», obtén 1  en su lugar.

Sube la Diplomacia o la Obediencia en la hoja de bolsillos de los *Camarotes de los supervivientes* (Registro de la nave, página 41).

## ENTRADA 1457

### Diario personal de la capitana Lee

No esperábamos que el inocente objeto que flotaba en el espacio fuera nada peligroso, pero de repente se transformó en una nave de guerra Planidia. Antes de que pudiera dar la alarma, la nave parpadeó y desapareció.

Analizamos detenidamente los escáneres y llegamos a la conclusión de que no había sido una ilusión óptica. La nave debía de ser una imagen holográfica. Avisé a toda la tripulación de que estuvieran atentos a naves enemigas, ya que obviamente no todo era lo que parecía.

Sube la Obediencia en la hoja de bolsillos de los *Camarotes de los supervivientes* (Registro de la nave, página 41).

## ENTRADA 1458

### Diario personal de la capitana Lee

Si nos hubiéramos dado cuenta de los problemas de comportamiento a bordo de la nave de descenso un poco antes, los podríamos haber salvado. Cada segundo que pasaba, la tripulación estaba menos concentrada y, para cuando nos

dimos cuenta de que algo iba mal, ya era demasiado tarde para activar el control remoto de la nave de descenso.

Se estrellaron justo al lado de otras naves espaciales muertas y cubiertas de polvo, que debieron caer en la misma trampa. Sus muertes pesan en mi conciencia.

Baja la Diplomacia y la Obediencia en la hoja de bolsillos de los *Camarotes de los supervivientes* (Registro de la nave, página 41).

## ENTRADA 1459

Marca esta casilla. Si esta casilla ya estaba marcada, esta Entrada termina. De lo contrario, sigue leyendo:

### Diario personal de la capitana Lee

Ojalá la luna no hubiera llamado nuestra atención. Ojalá hubiéramos pasado de largo sin más y hubiéramos seguido adelante hacia nuestro futuro, pero los sensores hicieron bien su trabajo y todos nos quedamos asombrados al ver imágenes perfectas de pirámides hexagonales en el hemisferio norte. Otro escaneo más detallado reveló algunas formas que debían de ser naves espaciales de origen desconocido. No había señales de vida, pero la luna prometía descubrimientos intrigantes. Muy pronto, nuestra nave de descenso estaba en camino.

Lee la **Entrada 1480**.

## ENTRADA 1460

### Conversaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, hemos salido de la nave de descenso y nos dirigimos hacia las cuevas. Lo confirmo, el lugar podría haber sido una especie de pista de aterrizaje. Hay surcos y agujeros a nuestro alrededor, algunos de los cuales podrían haber sido provocados por naves espaciales. También vemos surcos indistintos de vehículos de transporte desconocidos y... y algo que podría ser una máquina minera abandonada. ¡Son minas! Esas cuevas son minas.

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

## ENTRADA 1461

Si esta casilla ya estaba marcada, no ocurre nada. En caso contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

### Audiobitácora del puente

[Oficial del equipo de investigación]: ¿Qué quieres decir? No me lo puedo creer. ¿Es esa la buena y vetusta *Vanguard* o estoy teniendo alucinaciones?

[Comunicaciones]: Sí, aquí la *ISS Vanguard*, y no estás teniendo alucinaciones. Captamos vuestra señal de socorro.

[Oficial del equipo de investigación]: No tenéis ni idea de lo que nos alegra veros.

[Comunicaciones]: El placer es nuestro. ¿Cuál es vuestra situación?

[Oficial del equipo de investigación]: Tenemos unas ganas de volver a casa que no veas. La *Wayfarer* nos dejó aquí hace seis años para investigar. ¡Los seis años más largos de mi vida!

[Comunicaciones]: ¿Se han puesto en contacto con vosotros en algún momento?

[Oficial del equipo de investigación]: No. No ha habido ningún contacto. Estábamos muy preocupados.

[Comunicaciones]: No me sorprende. Vale, chicos. Os recogeremos enseguida. Id haciendo las maletas.

Obtén 1 .

Mueve la carta de Supervivientes **V02** de «Supervivientes» al sobre «A la espera...».

Abre el Registro de la nave por la página 3. Después, si el Objetivo secundario **O15** está en un bolsillo, retíralo del juego.


## ENTRADA 1462

Si esta casilla ya estaba marcada, no ocurre nada. En caso contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:


### Reunión informativa del comandante del equipo de exploración

Acabamos de recibir una llamada de socorro de un pequeño planeta sin otras señales de vida. La llamada procede

sin duda de una nave de la Tierra, y suponemos que puede tratarse de supervivientes de la *Dauntless* que abandonaron la nave después de la batalla con los Planidios. Podrían estar en apuros, por lo que la nave de descenso irá equipada para emergencias. ¿Preguntas?

Obtén 1 . Mueve la carta de Supervivientes **V03** de «Supervivientes» al sobre «A la espera...».

## ENTRADA 1463

Marca esta casilla. Si la casilla ya estaba marcada, obtén 1 . De lo contrario, sigue leyendo:

### Audiobitácora del puente de la Vanguard

[Teniente Banini]: No tenemos prisa, capitana, ¿verdad?

[Capitana Lee]: No tenemos demasiada prisa. ¿En qué estás pensando?

[Teniente Banini]: El asteroide junto al que estamos pasando es único. La zona llana que hemos avistado en el hemisferio sur podría haber sido una pista de aterrizaje. También hay cerca una cadena montañosa llena de cuevas orientadas hacia la supuesta pista.

[Capitana Lee]: Te escucho.

[Teniente Banini]: También hemos avistado ruinas en el hemisferio norte, demasiado regulares para ser obra de los elementos.

[Capitana Lee]: De acuerdo. Veo que el asteroide pronto abandonará el sistema solar, y tenemos asuntos más urgentes, así que solo tendremos tiempo para investigar un lugar. ¿Cuál prefieres?

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):

- » Visitar la supuesta pista de aterrizaje en el hemisferio sur: Lee la **Entrada 1460**.
- » Visitar las ruinas del hemisferio norte: Lee la **Entrada 1465**.


## ENTRADA 1464

### Diario personal de la capitana Lee

Fue un error. Pronto descubrimos que el campo gravitatorio de la estrella era más fuerte de lo que habíamos calculado y nos encontramos a solo un suspiro del punto de no retorno. Nos costó un tremendo esfuerzo a toda la tripulación escapar del abrazo de Vivienne, pero lo conseguimos. Fue asombroso ver a toda la tripulación unida de esta manera y, si podemos decir que sacamos algo bueno de esta odisea, es que nos sentimos más fuertes como tripulación.

Además, Ciencia consiguió lo que quería. Parece que la radiación del sol tiene un efecto beneficioso en las granjas hidropónicas. Acelera casi milagrosamente el rendimiento de las plantas, algo extraordinario que estamos ansiosos por investigar. Además, las especies expuestas a la radiación crecieron con tal rapidez que apenas se parecen a lo que eran antes.

Pierde 1  o 1 .

Sube la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3). Si ya es «Alta», obtén 1  en su lugar.

Obtén 1 Descubrimiento de *Flora insólita* y ponlo en «Descubrimientos reunidos».

## ENTRADA 1465

### Conversaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, nos acercamos a las ruinas. No hay duda de que fueron construidas por una especie inteligente. Vemos los restos de paredes verticales y marcos de puertas, todo cubierto de una gruesa capa de polvo. El lugar fue abandonado hace mucho tiempo, de eso no hay duda. No podemos deducir el motivo, pero esas profundas grietas horizontales que hay por todas partes pueden tener algo que ver con la desaparición de los residentes. Si... Espera, ¿qué es eso? ¡Las grietas están llenas de babosas grises sin ojos! ¡Están por todas partes! ¡Nos rodean! ¡Retirada!

Cada Sección pone a 1 Tripulante en «Tripulantes descansando».

Baja la Obediencia en la hoja de bolsillos de los *Camarotes de los supervivientes* (Registro de la nave, página 41).

Obtén 1 Descubrimiento de *Espécimen vivo* y ponlo en «Descubrimientos reunidos».



## ENTRADA 1466

**Audiobitácora del puente de la Vanguard**

[Artillero]: Torpedos listos, capitana.

[Capitana Lee]: En fin, es una pena pero... adiós, satélite solitario. Fuego.


[Artillero]: Impacto directo.

[Capitana Lee]: Bien. Activad...

[Oficial de comunicaciones]: Capitana, un segundo antes del impacto, el satélite eyectó su lámpara Morse. La secuencia de parpadeos ha cambiado.

[Capitana Lee]: ¿Qué dice?

[Oficial de comunicaciones]: Dice «Adiós».

Sube la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3). Si ya es «Alta», obtén 1  en su lugar.

Baja la Diplomacia en la hoja de bolsillos de los *Camarotes de los supervivientes* (Registro de la nave, página 41).

## ENTRADA 1467

**Informe sobre los restos espaciales del profesor Peter Valinsky**

Capitana:

Los restos encontrados siguen desconcertando a la Sección de Ciencia. Aún no tenemos respuestas a muchas preguntas, pero podríamos dar por confirmados algunos hechos. En primer lugar, las piezas recogidas se fabricaron en el planeta Tierra. Segundo, son restos de una estructura construida por un ser inteligente, quizá fuera incluso una nave espacial. Y por último, la estructura ha sido destruida por explosiones, posiblemente como resultado de acciones hostiles.

Por aquí la teoría más popular es que los restos son de una misión que llegó aquí desde el planeta Tierra. Podremos confirmar o rechazar la teoría tras una investigación más exhaustiva.

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


Obtén 1 .

## ENTRADA 1468

**Informe científico 14/24**

Ningún instrumento a nuestra disposición era capaz de atravesar el espeso manto de nubes, por lo que nuestro conocimiento de CTB 11-A era casi nulo, salvo el hecho evidente de que era totalmente inhóspito. Afortunadamente, nuestra Sección de Ingeniería tenía algunas sondas por probar, así que les dimos vía libre. La primera ni siquiera llegó al nivel de las nubes, y la segunda desapareció en la furiosa tormenta de debajo. Sin embargo, pronto empezamos a ver patrones en la circulación de los cúmulos, y pudimos enviar la tercera sonda cuando el tiempo era más benigno.

¡Y bingo! Si alguna vez alguien necesita litio de alta calidad, lo invito a T56. Pero cuidado con las nubes. Y poneos calcetines calientes.

Obtén 1 Descubrimiento de *Mineral* y ponlo en «Descubrimientos reunidos». Puedes gastar 2  para obtener otro Descubrimiento de *Mineral* y ponerlo en «Descubrimientos reunidos».

## ENTRADA 1469

**Audiobitácora del puente de la Vanguard**

[Tripulante 2]: Un impacto directo, teniente.

[Teniente Banini]: Bien. Me siento aliviado.

[Tripulante 1]: ¡Mirad! El meteoróide se está deshaciendo en... miríadas de migas muertas.

[Teniente Banini]: ¡Nunca había visto un meteoróide formado por semejantes cosas!

[Tripulante 1]: O criaturas. Puede que se tratase de criaturas del vacío agrupadas por algún motivo.

[Teniente Banini]: Qué pena. Definitivamente, la próxima vez deberíamos tener más cuidado, pero un ser que chupa energía no va a despertar mi simpatía. De todos modos, enviemos otra sonda e intentemos recoger muestras. Podrían contener sustancias químicas valiosas.

Baja la Diplomacia o la Obediencia en la hoja de bolsillos de los *Camarotes de los supervivientes* (Registro de la nave, página 41).

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

## ENTRADA 1470

**Diario personal de la capitana Lee**

Al principio, ese asteroide en concreto no llamó nuestra atención, ya que no presentaba ningún rasgo distintivo. Sin embargo, enseguida nuestras sondas que rastreaban el espacio informaron sobre problemas de comunicación. Parecían imposibles de diagnosticar y solucionar, pero alguien señaló que desaparecieron en el momento en que nuestras sondas se alejaron de aquel asteroide. Pronto no tuvimos ninguna duda de que el asteroide era el origen de las interferencias.

Era un asunto intrigante, demasiado tentador para dejarlo estar. Como el control remoto no era una opción, programamos algunas sondas y las enviamos en su dirección. Las muestras con las que regresaron hicieron que la Sección de Ciencia pasara una jornada fascinante. Al parecer, el asteroide estaba construido con unos minerales únicos que absorben las ondas de radio. Todavía los estamos investigando y el tiempo dirá si podremos aprovecharlos o simplemente prepararnos por si lo hacen nuestros enemigos, pero algunos creemos que podemos emplear lo aprendido con el satélite para repeler ataques informáticos.

Dales la vuelta a hasta 2 cartas de Instalación pirateada para ponerlas por el lado no pirateado (Registro de la nave, página 6A).


## ENTRADA 1471

**Diario personal de la capitana Lee**

Vivienne, con toda su belleza, podría haberse convertido en una trampa gravitatoria letal para nosotros. Con el corazón encogido, he decidido rechazar la sugerencia presentada por la Sección de Ciencia y dejar la *Vanguard* donde estaba. No creo que nadie se sintiera decepcionado; al final los de Ciencia consiguieron lo que querían. Parece que la radiación del sol tiene un efecto beneficioso en las granjas hidropónicas. Acelera casi milagrosamente el rendimiento de las plantas, algo extraordinario que estamos ansiosos por investigar y una gran noticia para las personas hambrientas del mundo. Además, curiosamente las especies expuestas a la radiación crecieron con tal rapidez que apenas se parecen a lo que eran antes.

Obtén 1 Descubrimiento de *Flora insólita* y ponlo en «Descubrimientos reunidos».

## ENTRADA 1472

Marca esta casilla. Si la casilla ya estaba marcada, obtén 1 . De lo contrario, sigue leyendo:

**Audiobitácora del puente de la Vanguard**

[Tripulante 1]: Teniente, detecto algo peculiar.

[Teniente Banini]: ¿Peculiar por qué?

[Tripulante 1]: ¿Ves ese meteoróide? Está comportándose de forma inusual. Muy inusual. Si no me equivoco, está absorbiendo la energía de la sonda que enviamos. La sonda ha perdido un 2 % de su carga y... y sigue subiendo.

[Teniente Banini]: Bastante inusual para un meteoróide.

[Tripulante 1]: Tres por ciento.

[Teniente Banini]: Alarmante.

[Tripulante 1]: Cuatro por ciento.

[Teniente Banini]: Más que alarmante.

[Tripulante 1]: Teniente, he conseguido un escaneo más detallado. La superficie del meteoróide parece inestable. Parece incluso que ondula.

[Teniente Banini]: Porque no es un meteoróide. Es otra cosa que... Bueno, parece amenazadora, pero quizá deberíamos arriesgar la sonda e intentar aprender algo sobre él.

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):

- » **Observar el meteoróide:** Lee la **Entrada 1455**.
- » **Destruir el meteoróide:** Lee la **Entrada 1469**.

## ENTRADA 1473

### Conversaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: El satélite está casi vacío, salvo algunos contenedores que parecen ataúdes. Son largos, rectangulares y están cubiertos de extrañas marcas. Hay pequeñas ventanas en la parte delantera... Dentro hay cadáveres, marchitos hasta resultar irreconocibles.

[Comunicaciones]: ¿Has escaneado la atmósfera? ¿Algún rastro de microbios?

[Comandante del equipo de exploración]: No, ninguno. Esos cuerpos parecen tener miles de años, ¡y los recipientes en los que están parecen cápsulas! ¡Cápsulas de hibernación!

[Capitana]: Al habla la capitana. Una conclusión interesante, comandante. Así que el mensaje de esa luz intermitente podría haber sido literalmente «cementerio».

[Comandante del equipo de exploración]: Exacto, capitana. Y, si estoy en lo cierto, podríamos examinar esas cápsulas y aprender un par de cosas sobre su tecnología de hibernación.

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

## ENTRADA 1474

### Diario personal de la capitana Lee

Nuestros drones examinaron los restos flotantes de arriba a abajo, pero salvo algunos suministros escasos, no encontramos nada de interés.

Escasos suministros encontrados: Marca esta casilla. Si esta casilla ya estaba marcada, no ocurre nada.

## ENTRADA 1475

### Conversaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, nos estamos acercando. La distancia restante es de cinco clicks. Cuatro clicks. Estamos activando los frenos. Tres clicks. Con suavidad. Dos clicks. Velocidad mínima y... estamos. Estamos dentro del campo gravitatorio del satélite.


[Tripulante 1]: ¡Comandante, mira!

[Comandante del equipo de exploración]: Comunicaciones, ¡vemos una puerta que se abre a nuestra llegada! ¡Como para saludarnos! ¿Cuáles son las órdenes? ¿Entramos o quizás deberíamos retroceder y destruir el satélite?

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):

- » Ordenar al equipo de exploración que vuelva y destruir el satélite: Lee la *Entrada 1466*.
- » Ponerse el traje y entrar: Lee la *Entrada 1473*.

## ENTRADA 1476

Marca esta casilla. Si la casilla ya estaba marcada, obtén 1 . De lo contrario, sigue leyendo:

### Extracto de *Universo curativo*, de la doctora Beatrice Morra

No había nada inusual en ese pequeño planeta turquesa. Ni recursos interesantes que extraer, ni ruinas alienígenas que explorar, nada. Tuve una corazonada, sin embargo, y le rogué a la capitana Lee que le diera a la Sección de Ciencia unas horas para realizar escaneos detallados.

Ella accedió, y nos centramos en la investigación solo para confirmar la conclusión inicial de que no había absolutamente nada inusual en el planeta.


Excepto por una cosa.

El parto de una tripulante, que en un principio iba a ser complicado, transcurrió perfectamente y casi sin dolor para sorpresa de todos. El estado de otras pacientes del ala de maternidad también mejoró notablemente, así como el de los recién nacidos.

A la capitana le intrigó la situación lo suficiente como para dar la vuelta a la nave para hacer más pruebas y... por extraño que parezca, hemos confirmado que la radiación del planeta parece aliviar a las parturientas.

Por fin, tras años de atravesar el frío, negro y despiadado vacío, hemos encontrado un lugar benévolo.

Sugerí llamar al planeta Doula, el nombre que le daban los griegos a las comadronas.

Sube la Moral en la hoja de bolsillos del *Puente* (Registro de la nave, página 3). Si ya es «Alta», obtén 1  en su lugar.

## ENTRADA 1477


### Diario personal de la capitana Lee

Quienquiera que viviera allí murió hace mucho tiempo o, lo más probable, fue asesinado. A juzgar por los restos de estructuras y la contaminación del suelo, el único continente del planeta solía ser un enorme campo de batalla, y nuestros escáneres apuntan a que la atmósfera del planeta estuvo contaminada durante un tiempo. La Sección de Ciencia tiene la teoría de que los habitantes del planeta siguieron luchando entre ellos hasta que unos pocos supervivientes se dieron cuenta de que estaban al borde de la extinción. Con los medios de que disponían, construyeron el ascensor espacial para huir del planeta que habían devastado, y nadie ha vuelto a saber de ellos. Sin embargo, el planeta no se quedó vacío. La naturaleza lo conquistó todo e inició un lento proceso de curación y recuperación. Las últimas cicatrices de la guerra desaparecieron. Hay vegetación exuberante por doquier; el aire es dulce y vigorizante.

Un maravilloso y persuasivo mensaje de advertencia del que deberían aprender todos los seres inteligentes.

Obtén 1 Descubrimiento de *Flora insólita* o 1 de *Espécimen vivo* y ponlo en «Descubrimientos reunidos».

## ENTRADA 1478

Marca esta casilla. Si la casilla ya estaba marcada, obtén 1 . De lo contrario, sigue leyendo:

### Audiobitácora del puente de la *Vanguard*

[Capitana Lee]: Llamadme sentimental, pero los satélites perdidos tienen algo encantador.

[Teniente Banini]: Especialmente los que tienen un mensaje que transmitir. ¿Habíamos visto alguna vez una secuencia de luces así?

[Operativo del puente]: No, señor. La base de datos nunca ha registrado nada remotamente similar.

[Capitana Lee]: Me intriga su sencillez fría, casi religiosa. Comprobemos qué misterio se esconde tras la señal. Preparad una nave de descenso.

[Operativo del puente]: Capitana, si me lo permites. La IA cree que las señales luminosas podrían representar las letras de un antiguo alfabeto Idemiano. Las letras forman la palabra «muerte».


[Capitana Lee]: Bueno, podría ser una coincidencia.

[Teniente Banini]: O una advertencia.

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):

- » Enviar una nave de descenso: Lee la *Entrada 1475*.
- » Destruir el satélite: Lee la *Entrada 1466*.

## ENTRADA 1479

Marca esta casilla. Si la casilla ya estaba marcada, obtén 1 . De lo contrario, sigue leyendo:

### Audiobitácora del puente de la *Vanguard*

[Teniente Banini]: Qué preciosidad.

[Capitana Lee]: ¿Qué has visto?

[Teniente Banini]: Me refiero a esa estrella a la que nos acercamos. Alguien la llamó Vivienne, y el nombre se popularizó.

[Capitana Lee]: Pues qué bien que la estrella tenga nombre, porque vamos a pasar mucho tiempo en su compañía.

[Teniente Banini]: Sí, eso he oído. La Sección de Ciencia ha descubierto algunos tipos de radiación únicos y solicita más tiempo para completar la investigación.

[Capitana Lee]: Están pidiendo bastante más que eso. Quieren que acerque la nave a la estrella, pero podría ser una maniobra arriesgada.

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 a la estrella: Lee la *Entrada 1464*.
- » No cambiar el rumbo: Lee la *Entrada 1471*.

## ENTRADA 1480

Diario personal de la capitana Lee

Las sondas de la nave de descenso regresaron según lo previsto. Habían captado algunas vibraciones extrañas, aparentemente inofensivas, pero sus lecturas confirmaron más o menos los resultados de nuestros escáneres de órbita baja. El lugar parecía muerto, pero en cuanto la tripulación inició los procedimientos de aterrizaje, comenzaron los problemas inesperados, sobre todo con la comunicación. La tripulación tenía cada vez más problemas de concentración, y su forma de hablar se estaba volviendo un galimatías. Determinamos que estaban a punto de aterrizar cerca de una especie de pirámide.

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):

- » Ordenarles que vuelvan: Lee la **Entrada 1481**.
- » Dejarles que aterricen: Lee la **Entrada 1458**.

## ENTRADA 1481

Diario personal de la capitana Lee

Si nos hubiéramos dado cuenta de los problemas de comportamiento a bordo de la nave de descenso tan solo unos segundos más tarde, habríamos perdido a los tripulantes. Cada segundo que pasaba estaban menos centrados, y pronto eran incapaces de pilotar la nave y mucho menos aterrizarla. Activamos el control remoto y conseguimos que volvieran.

Al parecer, las vibraciones que habían registrado sus sondas eran una radiofrecuencia debilitadora emitida por las pirámides, probablemente algún tipo de sistema de defensa. Un segundo más y la frecuencia habría frito los cerebros de mi gente. Cambiamos de estrategia y enviamos las sondas, con lo que obtuvimos un montón de tecnología alienígena de todas esas naves muertas, cuyas tripulaciones debieron haber caído en la misma trampa. Aunque aún estamos investigando esos descubrimientos, las Secciones de Ciencia e Ingeniería ya están convencidas de que pueden ayudarnos a desarrollar nuevo equipo para futuras misiones.

Mueve el Proyecto de producción **C20** de «Proyectos de producción» al sobre «A la espera...».

## ENTRADA 1485

Audiobitácora del puente de la *Vanguard*

[Capitana Lee]: Recuerdo eso de nuestro anterior enfrentamiento con el Ordenador central.

[Teniente Banini]: Sí. Lo apodamos el Emisor.

[Capitana Lee]: Ojalá lo hubiéramos reventado entonces. No volveremos a cometer el mismo error. Preparad los torpedos y disparad cuando estéis listos.

[Teniente Banini]: ¡Fuego! Y... ¡impacto directo! Una cosa menos de la que preocuparse.

Descarta todos los marcadores de la carta **P555** y retírala del juego.

## ENTRADA 1486

Audiobitácora del puente de la *Vanguard*

[Teniente de Burgh]: Si mis ojos no me engañan, capitana, creo que hemos acabado con la oposición.

[Teniente Banini]: Tus ojos están bien, Francois. ¡Se han ido! ¡Y mira! Algunas de sus naves simplemente han desaparecido.

[Teniente de Burgh]: Mierdas holográficas.

[Teniente Banini]: Exacto. ¡Capitana, el cielo está despejado!

[Capitana Lee]: Comprobad el radar antes de empezar con las celebraciones. No quiero que el entusiasmo nuble vuestro juicio.

[Teniente de Burgh]: Despejado. No queda ni una.

[Capitana Lee]: Bien. Centrémonos. Aún no hemos salvado el universo.

Descarta las cartas **P560** y **P559** del tablero de Planeta. Si no hay más cartas de *Flota Planidia* en el tablero de Planeta, descarta la figura del *Asalto Planidio* y dale la vuelta a la carta de Amenaza de *Asalto Planidio* para ponerla por la cara de *Nueva oleada de buques Planidios*.

## ENTRADA 1487

Audiobitácora del puente de la *Vanguard*

[Teniente de Burgh]: Maldita sea.

[Teniente Banini]: ¿Qué pasa, Francois?

[Teniente de Burgh]: Parece que aún no nos hemos librado de la flota *Planidia*.

[Teniente Banini]: Han llegado sus refuerzos. La capitana debe saberlo.

Dale la vuelta a la carta de Amenaza de la *Nueva oleada de buques Planidios* para ponerla por el lado del *Asalto Planidio*.

Realiza los siguientes pasos en función del Sector en el que esté la carta **P552**:

- » Sector **4, 5 o 6**: Pon la figura del *Asalto Planidio* en el Sector que tiene la carta **P552**. Luego, pon la carta **P559** en el Sector **1** y la carta **P556** en el Sector **3**.
- » Sector **7, 8 o 9**: Pon la figura del *Asalto Planidio* en el Sector que tiene la carta **P552**. Luego, pon la carta **P559** en el Sector **4**. Si hay una carta de PDI en este Sector, pon la carta **P559** en el Sector **6** en su lugar.

## ENTRADA 1488

Audiobitácora del puente de la *Vanguard*

[Teniente de Burgh]: Si mis ojos no me engañan, capitana, creo que hemos acabado con la oposición.

[Teniente Banini]: Tus ojos están bien, Francois. ¡Se han ido! ¡Y mira! Algunas de sus naves simplemente han desaparecido.

[Teniente de Burgh]: Mierdas holográficas.

[Teniente Banini]: Exacto. ¡Capitana, el cielo está despejado!

[Capitana Lee]: Comprobad el radar antes de empezar con las celebraciones. No quiero que el entusiasmo nuble vuestro juicio.





[Teniente de Burgh]: Despejado. No queda ni una.

[Capitana Lee]: Bien. Centrémonos. Aún no hemos salvado el universo.

Descarta las cartas **P556** y **P559** del tablero de Planeta. Si no hay más cartas de *Flota Planidia* en el tablero de Planeta, descarta la figura del *Asalto Planidio* y dale la vuelta a la carta de Amenaza del *Asalto Planidio* para ponerla por la cara de *Nueva oleada de buques Planidios*.

## ENTRADA 1489

Realiza los siguientes pasos en función del Sector en el que esté la carta **P554**:

- Sector **4**: Puedes 3  para leer la **Entrada 1502**.
- Sector **5**: Si la carta **P555** o la carta **P562** está en el Sector **8**, pon 2 marcadores sobre ella. Puedes  para poner 1 marcador adicional. De lo contrario, puedes 3  para leer la **Entrada 1534**.
- Sector **6**: Puedes 3  para leer la **Entrada 1511**.
- Sector **7**: Lee la **Entrada 1502**.
- Sector **8**: Lee la **Entrada 1534**.
- Sector **9**: Lee la **Entrada 1511**.

## ENTRADA 1490

Audiobitácora del puente de la *Vanguard*

\*\*\* Sirenas ululando, explosiones amortiguadas \*\*\*

[Capitana Fournier]: *Vanguard*, ¿cómo vais?

[Capitana Lee]: ¡La *ISS Dauntless*! ¡Capitana Fournier! Cuánto me alegro de oírte. ¡Seguimos aguantando! ¿Y vosotros?

[Capitana Fournier]: Vivitos y coleando. Aunque en retirada, en realidad, ¡porque esos cerdos de los *Planidios* no nos dejan ni respirar!

[Capitana Lee]: Lo sentimos, capitana Fournier. Estamos muy liados. No podemos ayudaros.

[Capitana Fournier]: Pero nosotros a vosotros sí.

[Capitana Lee]: ¿Qué quieres decir?

[Capitana Fournier]: Sabemos lo que os traéis entre manos. Estamos enviando nuestra mejor nave de descenso para ayudaros. Ya ha evitado la flota *Planidia* y está en camino. Enviad vuestras coordenadas.

[Capitana Lee]: Justo a tiempo. Gracias, Vanessa.

[Capitana Fournier]: De nada. Y una cosa más.

[Capitana Lee]: ¿Qué?





## ENTRADA 1501

Audiobitácora del puente de la *Vanguard*

[**Teniente Banini**]: Empezamos maniobra crítica. ¡Abrochaos los cinturones!

[**Capitana Lee**]: ¡Agarraos fuerte, todos!

**\*\*\* Gritos de miedo, explosión amortiguada, sirenas de emergencia ululando \*\*\***



















[**Teniente Banini**]: ¡Estamos saliendo! Y... sí, ¡estamos fuera!

[**Capitana Lee**]: ¡Informe de daños!

[**Teniente Banini**]: No pinta bien, capitana. Hemos dañado el casco en varios lugares. Tres de los puntos son críticos. Una maniobra más como esta y dejaremos la *Vanguard* como un melón abierto.

[**Capitana Lee**]: No espero que los Planidios tengan piedad de nosotros. Mantén el rumbo, timonel.

Realiza los siguientes pasos en función del Sector en el que esté la carta **P552**:

- Sector 1: La maniobra falla. Cada Tripulante tira .
- Sector 2: La *Vanguard* pierde el control de su ala izquierda.
  - Cada Tripulante que esté en el Sector 1  +  +  +  + .
  - Mueve a todos los Tripulantes y las Amenazas que haya en el Sector 1 al Sector 2.
  - Descarta la carta **P551** con todos sus marcadores y fichas del Sector 1.
  - Mueve todas las cartas de PDI, los marcadores, las fichas, las Amenazas y los Tripulantes que haya en el Sector 2 al Sector 1.
  - Mueve todas las cartas de PDI, los marcadores, las fichas, las Amenazas y los Tripulantes que haya en el Sector 3 al Sector 2.
- Sector 3:
  - Mueve todas las cartas de PDI, los marcadores, las fichas, las Amenazas y los Tripulantes que haya en el Sector 2 al Sector 1.
  - Mueve todas las cartas de PDI, los marcadores, las fichas, las Amenazas y los Tripulantes que haya en el Sector 3 al Sector 2.
  - Pon la carta **P553** en el Sector 3 y pon 1 marcador sobre ella (ignora esto si la carta **P553** ha sido retirada del juego).
- Sector 4: La maniobra falla. Cada Tripulante tira .
- Sector 5: La *Vanguard* pierde el control de su ala izquierda.
  - Cada Tripulante que esté en el Sector 4  +  +  +  + .
  - Mueve a todos los Tripulantes y las Amenazas que haya en el Sector 4 al Sector 5.
  - Descarta la carta **P551** con todos sus marcadores y fichas del Sector 4.
  - Mueve todas las cartas de PDI, los marcadores, las fichas, las Amenazas y los Tripulantes que haya en el Sector 5 al Sector 4.
  - Mueve todas las cartas de PDI, los marcadores, las fichas, las Amenazas y los Tripulantes que haya en el Sector 6 al Sector 5.
- Sector 6:
  - Mueve todas las cartas de PDI, los marcadores, las fichas, las Amenazas y los Tripulantes que haya en el Sector 5 al Sector 4.
  - Mueve todas las cartas de PDI, los marcadores, las fichas, las Amenazas y los Tripulantes que haya en el Sector 6 al Sector 5.
  - Pon la carta **P553** en el Sector 6 y pon 1 marcador sobre ella (ignora esto si la carta **P553** ha sido retirada del juego).
- Sector 7: La maniobra falla. Cada Tripulante tira .
- Sector 8: La *Vanguard* pierde el control de su ala izquierda.
  - Cada Tripulante que esté en el Sector 7  +  +  +  + .
  - Mueve a todos los Tripulantes y las Amenazas que haya en el Sector 7 al Sector 8.
  - Descarta la carta **P551** con todos sus marcadores y fichas del Sector 7.
  - Mueve todas las cartas de PDI, los marcadores, las fichas, las Amenazas y los Tripulantes que haya en el Sector 8 al Sector 7.
  - Mueve todas las cartas de PDI, los marcadores, las fichas, las Amenazas y los Tripulantes que haya en el Sector 9 al Sector 8.
- Sector 9:
  - Mueve todas las cartas de PDI, los marcadores, las fichas, las Amenazas y los Tripulantes que haya en el Sector 8 al Sector 7.
  - Mueve todas las cartas de PDI, los marcadores, las fichas, las Amenazas y los Tripulantes que haya en el Sector 9 al Sector 8.
  - Pon la carta **P553** en el Sector 9 (ignora esto si la carta **P553** ha sido retirada del juego).

## ENTRADA 1502

Audiobitácora de la nave de descenso de la *Vanguard*

[**Teniente de Burgh**]: Objetivo a la vista. Torpedos armados. Permiso para abrir fuego.

[**Capitana Lee**]: ¡Fuego!

[**Teniente de Burgh**]: Sí, capitana. Torpedos disparados. Impacto en cinco... cuatro... tres... dos... Objetivo impactado.

[**Capitana Lee**]: Informe de daños.

[**Teniente de Burgh**]: ¡Mierda! Casi ninguno, capitana.

[**Capitana Lee**]: ¿Qué quieres decir? Escanea de nuevo.

[**Teniente de Burgh**]: Confirmado. Ni siquiera hemos arañado esa cosa.

**Pista:** Intenta disparar a diferentes partes del armazón del Ordenador central para descubrir su punto débil.

## ENTRADA 1503

Audiobitácora del puente de la *Vanguard*

[**Jenny la IA**]: Capitana, ¿has notado que la *Vanguard* ha sido atrapada por la gravedad del Ordenador central?

[**Capitana Lee**]: Soy muy consciente de ello. Gracias, Jenny.

[**Jenny la IA**]: ¿Deseas hacer algo al respecto?

[**Capitana Lee**]: No, Jenny. Ese ha sido el plan desde el principio.

[**Jenny la IA**]: ¿Eres consciente del riesgo de colisión?

[**Capitana Lee**]: Cuento con ello.


Si la carta **P554** está en el tablero de Planeta, lee la **Entrada 1523**.

De lo contrario, mueve las cartas de PDI con todos los marcadores, las fichas, las Amenazas y los Tripulantes que haya en el Sector 1 al Sector 4, las del Sector 2 al Sector 5, y las del Sector 3 al Sector 6.

Pon la carta **G13** en el espacio de Condiciones globales.

Lee la **Entrada 1498**.

## ENTRADA 1504

Si esta prueba de dados la hizo un jugador de la Sección de Ingeniería, repón 2 .

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):

- » **Entrar en la nave de descenso:** Si la carta **P554** está en el tablero de Planeta, pon a tu Tripulante en el Sector que tenga esa carta. De lo contrario:
  - Si tu Tripulante está en el Sector 1 o 2, pon la carta **P554** y a tu Tripulante en el Sector 4.
  - Si tu Tripulante está en el Sector 4 o 5, pon la carta **P554** y a tu Tripulante en el Sector 7.
  - Si tu Tripulante está en el Sector 7 u 8 y no hay cartas de PDI en el Sector 5, pon la carta **P554** y a tu Tripulante en el Sector 5.
- » **Soltar lastre para estabilizar la *Vanguard*:** Lee la **Entrada 1516**.
- » **Reparar la *Vanguard*:** Retira 1 marcador de la carta **P551**, la carta **P552** o la carta **P553**.

## ENTRADA 1505

Audiobitácora del puente de la *Vanguard*

Las sirenas de emergencia seguían sonando. La capitana Lee se levantó de su silla y miró por todo el puente vacío.

–Jenny, ¿podrías silenciar ese estruendo? –dijo.

–Con mucho gusto, capitana.

Las sirenas enmudecieron. La capitana solo oía explosiones amortiguadas mientras los misiles Planidios seguían castigando el casco ya medio destruido de la *Vanguard*.

El suelo tembló bajo sus pies cuando dio unos pasos hacia la ventana principal, ocupada por entero por la silueta de la enorme infraestructura del Ordenador central, que se acercaba a cada segundo.

–Permíteme añadir, capitana, que me alegro de que me hayas activado en el momento más crucial –añadió Jenny.

–El placer es mío –dijo con una sonrisa la capitana Lee–. ¿Ha terminado la evacuación?

–Sí, capitana.

–¿Y los torpedos están programados?

–Sí, capitana. Se lanzarán automáticamente cuando traspasemos la barrera protectora Planidia.

—Hablando de eso —interrumpió con voz temblorosa la capitana—, ¿cuánto tiempo nos queda?

—Doce segundos.

—Bien. Gracias, Jenny. Eso es todo. Cambia a tu modo de caja negra.

La capitana Lee se acercó a la ventana y apoyó ambas manos en el cristal. Ya podía ver el plano resplandeciente del escudo protector, que difuminaba el contorno del Ordenador central.

Inspiró y pensó en el triciclo rojo de su sobrino. En la colección de osos de peluche de su sobrina. En un parque otoñal, inundado de risas infantiles. En el té caliente y en un buen libro. En los pájaros cantando por la mañana.

—Nadie os va a arrebatar nada de eso —susurró—, me he ocupado de ello. Aguanta, Tierra.

Dos segundos después, la *Vanguard* colisionó contra la barrera.

### Grabación de la caja negra

Soy Jenny, la inteligencia artificial de la *ISS Vanguard*, operando en modo de caja negra. Tengo el privilegio de informar al universo de la valentía y perseverancia de nuestra nave y su tripulación. En un intento desesperado de destruir la letal infraestructura espacial llamada Ordenador central, originalmente producto de los Constructores, la capitana y los tripulantes que se quedaron con ella condujeron la *Vanguard* hacia la zona más débil del escudo que protegía la estructura, lo que activó los torpedos Cristaloides que habían armado previamente. Estos detonaron en el sol del Ordenador central e iniciaron una reacción en cadena que aniquiló tanto la estructura como a los Planidios. La amenaza ha desaparecido. Respirad con libertad y no olvidéis nunca a la capitana Lee y a su tripulación.

Lee la [Entrada 1597](#).

## ENTRADA 1506

### Audiobitácora de seguridad

**[Sargento Best]:** Puente, aquí Seguridad, sargento Harry Best.

**[Teniente Banini]:** Sargento, tenemos mucho lío ahora mismo, así que más vale que sea importante.

**[Sargento Best]:** Me temo que sí. La nave ha sido invadida.

**[Teniente Banini]:** ¿Qué quieres decir?

**[Sargento Best]:** He detectado un infiltrador Planidio a bordo. Parece que alguien le permitió entrar.

**[Teniente Banini]:** En el peor momento posible. Sargento, ¿puedes intentar deshacerte de él?

**[Sargento Best]:** Dalo por hecho.

Pon la figura del *Infiltrador Planidio* en el Sector 1.

Pon la carta de Amenaza del *Infiltrador Planidio* encima del tablero de Planeta.

Siguendo las reglas del Capítulo III del reglamento, realiza una Exploración planetaria.

## ENTRADA 1507

### Audiobitácora del puente de la Vanguard

**[Jenny la IA]:** Capitana, lamento informarte de que hemos cruzado el punto de no retorno. Si tu intención en algún momento era sacar a la *Vanguard* del pozo gravitatorio del Ordenador central, creo que ahora sería imposible.

**[Capitana Lee]** (sonriendo tristemente): Gracias, Jenny. Agradezco tu preocupación.

**[Jenny la IA]:** Estoy recibiendo lecturas de tus funciones corporales. Pareces angustiada, pero no motivada para actuar y corregir la situación.

**[Capitana Lee]:** Sí que estoy actuando. Estoy salvando la Tierra. Y el universo, probablemente.

- Si la carta **P554** está en el tablero de Planeta, lee la [Entrada 1525](#). De lo contrario, sigue leyendo.
- Si la carta **P555** está en el tablero de Planeta, la *Vanguard* se estrella contra este PDI: pon 2 marcadores en la carta de PDI del Sector 5. Luego, descarta la carta **P555** del tablero de Planeta.
- Mueve las cartas de PDI con todos los marcadores, las fichas, las Amenazas y los Tripulantes que haya en el Sector 4 al Sector 7, las del Sector 5 al Sector 8, y las del Sector 6 al Sector 9.

- Mueve las cartas de PDI con todos los marcadores que haya en el Sector 1 al Sector 4, las del Sector 2 al Sector 5, y las del Sector 3 al Sector 6.
- Pon la carta **G14** en el espacio de Condiciones globales.
- Si la casilla de la [Entrada 1565](#) está marcada, lee la [Entrada 1490](#). De lo contrario, pon la carta **P561** en el Sector 1.

## ENTRADA 1508

### Audiobitácora del puente de la Vanguard

**[Jenny la IA]:** Tripulación de la *Vanguard*, aquí Jenny la IA, operando en modo de emergencia. Tengo problemas temporales para contactar con el puente, así que es mi responsabilidad informaros de que la nave está en rumbo de colisión hacia el Ordenador central. Las posibilidades de evitar el impacto son mínimas. Solicito que todos os dirijáis al compartimento de las cápsulas de salvamento de inmediato. Quedan 17 cápsulas en el compartimento C y 32 en el compartimento F. Repito...

- Si la carta **P552** está en el Sector 9 y la carta de Misión **M15** no está revelada, lee la [Entrada 1505](#).
- Si la carta **P552** está en el Sector 9 y la carta de Misión **M15** está revelada, lee la [Entrada 1519](#).
- Si la carta **P552** no está en el Sector 9 y la carta de Misión **M15** no está revelada, lee la [Entrada 1510](#).
- Si la carta **P552** no está en el Sector 9 y la carta de Misión **M15** está revelada, lee la [Entrada 1509](#).

## ENTRADA 1509

La *ISS Vanguard* se estremeció una vez más, y las llamas rugientes llenaron el pasillo, con un estruendo mayor que el de las sirenas de emergencia. Beatrice oyó un grito y se dio cuenta de que era el suyo. Las llamas venían a tragársela y a extinguir su existencia.

Su viaje, ¡su vida!, estaba a punto de terminar en una agonía inaudita.

Ella gritó y gritó.

—¿Doctora Morra? —preguntó alguien con calma.

Ella reconoció la voz.

—¿Harry?

Beatrice abrió los ojos y miró a su alrededor sorprendida. Lo único que veía eran las paredes metálicas de la cápsula de salvamento, y lo único que oía era el suave zumbido del motor.

No había llamas.

—¿Estaba...? —dijo con tos.

Harry Best le dio un vaso de agua, que bebió con avidez.

—Sí —le confirmó—, estabas teniendo esa pesadilla otra vez. Esa sobre la evacuación. Y los últimos estertores de la *Vanguard*.

Beatrice Morra asintió en silencio, volviendo en sí.

—Todos nosotros, los supervivientes, tenemos esa pesadilla —la tranquilizó Harry—, pero no te preocupes, doctora. La pesadilla ha terminado. Vimos la batalla. La capitana hizo todo lo que estuvo en sus manos para dejar fuera de combate el Ordenador central, y hemos sobrevivido para volver a la Tierra y contarles la historia. Si el Ordenador central se regenera, estaremos preparados. Ahora, vuelve a dormir. Apenas has pegado ojo desde la evacuación.

—Gracias, Harry —dijo poniéndose cómoda—. ¿Sabes cuál es la ironía? Que la psiquiatra soy yo. Debería estar ayudándote a ti.

Harry sonrió y salió del camarote de la doctora Morra, que volvió a cerrar los ojos.

El sueño volvió, pero esta vez estaba en otro lugar.

Flotaba en el vacío, observando la *Vanguard*, desesperadamente pequeña e indefensa, que embestía la poderosa infraestructura del Ordenador central. La explosión fue breve y, cuando el fuego se extinguió, la enorme construcción volvía a estar intacta.

Sin embargo, había una diferencia. Todo estaba cubierto de brotes pixelados.

Ella gritó y gritó.

Lee la [Entrada 1597](#).





## ENTRADA 1515

### Audiobitácora del puente de la Vanguard

[Teniente Banini]: Capitana, el fuego enemigo es demasiado intenso. Nuestra nave de descenso ha sufrido graves daños y está regresando a la Vanguard. ¡Despejad el muelle! ¡Preparad todo para un aterrizaje de emergencia!

- Cada Tripulante que esté en el Sector que tenga la carta **P554** sufre una Lesión de Herida.
- Pon a cada Tripulante que esté en ese Sector en el Sector que tenga la carta **P551**. Si la carta **P551** no está en el tablero de Planeta, pon a los Tripulantes en el Sector que tenga la carta **P552** en su lugar.
- Descarta la carta **P554** con todas las fichas y marcadores que tenga del tablero de Planeta.

## ENTRADA 1516

### Audiobitácora del hangar de la Vanguard

[Teniente de Burgh]: Capitana, permíteme informarte de que hemos liberado toda la carga posible del hangar. La nave debería ser más ligera y fácil de maniobrar en la gravedad del Ordenador central. Cambio y corto.

Marca y resuelve la casilla de abajo. Si esta casilla ya estaba marcada, no ocurre nada.

- Lastre soltado:** Avanza o retrocede el medidor de Tiempo de la Condición global 1 casilla. Si llega a la última casilla del medidor de Tiempo, resuelve el efecto de inmediato.

## ENTRADA 1517

### Audiobitácora de la nave de descenso de la Vanguard

[Teniente Banini]: Tres, dos, uno... y listo. Todos los sistemas revisados. Capitana, los lanzadores de torpedos de la nave de descenso están listos y esperando.

[Capitana Lee]: Mantente a la espera, teniente.

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):

- » **Disparar al Ordenador central:** Lee la **Entrada 1489**.
- » **Disparar al enemigo:** Pon hasta 2 marcadores en una carta de PDI a tu elección.

**Pista:** Los marcadores representan el daño infligido.

## ENTRADA 1518

### Audiobitácora del puente de la Vanguard

\*\*\* Sirenas ululando, explosiones amortiguadas \*\*\*

[Teniente Banini] (con seriedad): Capitana, la nave de descenso de la *Starchild* ya no es una amenaza.

[Capitana Lee]: ¿Le hemos dado?

[Teniente Banini]: No teníamos otra opción, por mal que suene, pero estaba fuertemente armada y...

[Capitana Lee]: No hay excusas, teniente. Sé que eran gente como nosotros. Lo sé. Pero los habían pirateado y los obligaron a luchar contra nosotros, y por lo tanto eran una amenaza.

[Teniente Banini]: Otra razón para darle al Ordenador central con todo lo que tengamos.

Descarta la carta **P557** del tablero de Planeta.

## ENTRADA 1519

### Audiobitácora del laboratorio de investigación

El profesor Valinsky movió el cursor y volvió a ejecutar la simulación.

El mismo resultado.

Se quedó un rato escuchando el estruendo de las sirenas y los gritos de la gente. Otra explosión sacudió las paredes de su camarote.

—Va a funcionar —susurró, sonriendo sombríamente.

—¿Qué tienes en mente, profesor? —preguntó Jenny.

—¡El taimado plan de la capitana Lee! —dijo Valinsky riendo y extendiendo los brazos—. La probabilidad de que penetremos la barrera Planidia se estima en un 92 % y crece a cada segundo. Lanzaremos los torpedos a tiempo y les daremos a esos cerdos un bonito regalo de despedida. Ojalá hubiéramos podido evacuar a la tripulación o enviar

un mensaje a la Tierra. Nadie sabrá lo que ocurrió aquí, ¿verdad?

—No, profesor. Nuestros intentos de comunicación han fracasado.

Valinsky sonrió sombríamente y apagó el portátil.

—Parece que mi investigación termina aquí. ¿Cuánto falta para el impacto?

Otra explosión sacudió la nave. El profesor la ignoró con cara de póquer.

—Alrededor de un minuto.

—Por favor, ¿puedes poner algo de música apropiada para, uhm... realzar la gravedad del momento?

—¿Sería Wagner apropiado?

—¿La cabalgata de las valquirias? Buena elección. Tienes buen fondo, Jenny. Me alegro mucho de que la capitana te activase para acompañarnos en el momento decisivo. Ahora, pon al bueno de Wagner.

### Grabación de la caja negra

Soy Jenny, la inteligencia artificial de la *ISS Vanguard*, operando en modo de caja negra. Ahora es mi responsabilidad hablar al universo sobre la última batalla de la *ISS Vanguard*. En un intento desesperado de destruir la letal infraestructura espacial llamada Ordenador central, originalmente producto de los Constructores, la capitana y su valiente tripulación embistieron con la *Vanguard* la zona más débil del escudo que protegía la estructura. Una vez que la nave penetró la barrera, lancé los torpedos Cristaloides que habíamos programado, que impactaron contra el sol e iniciaron una desastrosa reacción en cadena. Como resultado, el Ordenador central ha sido aniquilado y ya no representa una amenaza. Lamentablemente, la capitana y su tripulación murieron en el impacto o durante el intento de evacuación, y mi señal sigue bloqueada por los restos del Ordenador central, así que pido por favor a quien oiga este mensaje que lo transmita a la Tierra. Aquí están las coordenadas...

Lee la **Entrada 1597**.

## ENTRADA 1520

### Audiobitácora del puente de la Vanguard


[Teniente Banini]: Y... ¡empiezo la maniobra de giro!

[Teniente de Burgh]: ¡Espera!

[Teniente Banini]: Sé lo que estoy haciendo, y lo haré...




[Teniente de Burgh]: ¡Asegúrate primero de que todos los tripulantes están en secciones seguras! ¡Si salimos del pasillo de seguridad, perderemos el control sobre partes de la nave!

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):

- » **Girar la nave a la izquierda** (esta acción moverá la *Vanguard* hacia la parte superior del tablero de Planeta): Lee la **Entrada 1501**.
- » **Cancelar la maniobra:** Repón 2 .

## ENTRADA 1521

¡Esta misión no tiene vuelta atrás! El destino de la especie humana depende de ti. ¡El Ordenador central debe ser destruido!

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. 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 1532**.

Si el Tripulante supera la prueba de supervivencia, sigue con la partida.

## ENTRADA 1522

### Discurso final de la capitana Lee

¡Oficiales y tripulantes!

Me complace informaros de que les estamos preparando una desagradable sorpresa a los Planidios y su Ordenador central. Les golpearemos donde más les duele.


Como estaremos expuestos a sus ataques informáticos, la mayoría de los sistemas quedarán inutilizados y tendremos que pasar a operación manual. La gravedad del Ordenador central nos arrastrará implacablemente. Y lo que es más, el Ordenador central está ya apuntando su artillería en nuestra dirección. Sus destructivos rayos pronto alcanzarán nuestro costado de estribor, que debemos evacuar y reforzar. Debemos evitar daños graves hasta que estemos lo bastante cerca para lanzar los torpedos Cristaloides. Estos penetrarán en el Ordenador central y detonarán en su sol, provocando una potente reacción en cadena. Con suerte, hará pedazos el Ordenador central y podremos volar a casa.



Por el momento, nuestra trayectoria recorre un pasillo relativamente seguro, pero las maniobras evasivas repentinas podrían sacarnos de él y exponer la nave a nuevos ataques informáticos.

Desconocemos la ubicación de la flota Planidia. Esperamos que estén fuera buscándonos, en el profundo y frío vacío, pero lo más probable es que nos estén esperando dentro.

Necesito que todos estén concentrados y hagan su trabajo lo mejor posible.

Hemos transformado nuestras naves de descenso en buques de guerra de apoyo, y hemos cargado y armado nuestros torpedos modificados con tecnología Cristaloides a bordo de la Vanguard. Todo lo que necesito es un último esfuerzo. Vamos a desatar el infierno contra ellos.

- Abre la Planetopedia por las páginas **24** y **25** (Cazadores de soles).
- Pon la carta de Misión **M13** en el espacio de Misión.
- Coge todos los Descubrimientos de «Descubrimientos reunidos» y ponlos en el lado izquierdo del tablero de Planeta debajo del espacio de Descubrimiento.
- Pon la carta **P551** en el Sector **1**, la **P552** en el Sector **2** y la **P553** en el Sector **3**.
- Si la casilla de la **Entrada 1551** no está marcada, pon la carta **P555** en el Sector **8**. De lo contrario, pon la carta **P562** en el Sector **8**.
- Si la casilla de la **Entrada 1474** está marcada, pon el marcador del medidor de Suministros del tablero de Planeta en la casilla 6. De lo contrario, ponlo en la 4.
- 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 a todos los Tripulantes en el Sector **2**.
- Si habías preparado el tablero de Nave de descenso, descártalo con todas sus cartas de Equipo, Modificaciones y marcadores.
- Coge todas las cartas de Equipo de la «Armería» (bandeja de cartas B) y ponlas bocarriba sobre la mesa. Cada Tripulante del equipo de exploración elige 1 carta de Equipo menor  y la pone junto a su tablero de Tripulación.
- Elige 5 cartas de Equipo personal para esta Misión y repártelas entre los jugadores. 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.

**¡Atención!** Esta es la Misión final de la campaña. En ella no robas una carta de Ascenso de escalafón y no puedes obtener  (cuando obtengas  de cualquier fuente, descártalos). Si obtienes un Descubrimiento durante esta Misión, ponlo en el lado izquierdo del tablero de Planeta, debajo del espacio de Descubrimiento.

Lee la **Entrada 1506**.

## ENTRADA 1523

### Grabaciones del equipo de exploración

**[Comunicaciones]:** Nave de descenso del equipo de exploración, aquí el Teniente Banini. ¿Me recibís?

**[Comandante del equipo de exploración]:** Sí, teniente. Avanzamos según lo previsto.

**[Comunicaciones]:** Cambio y corto.

- Realiza los siguientes pasos en función del Sector en el que esté la carta **P554**:
  - Sector **4**: Pon la carta **P554** con todos los Tripulantes, marcadores y fichas que tenga encima en el Sector **7**.
  - Sector **5**: Si no hay ningún PDI en el Sector **8**, pon la carta **P554** con todos los Tripulantes, marcadores y fichas que tenga encima en el Sector **8**. De lo contrario, pon todos los Tripulantes que haya en el Sector que contiene la carta **P554** en el de la carta **P552** y descarta la carta **P554** con todos los marcadores y fichas que tenga encima.
  - Sector **6**: Pon la carta **P554** con todos los Tripulantes, marcadores y fichas que tenga encima en el Sector **9**.
- Mueve las cartas de PDI con todos los marcadores, las fichas, las Amenazas y los Tripulantes que haya en el Sector **1** al Sector **4**, las del Sector **2** al Sector **5**, y las del Sector **3** al Sector **6**.
- Pon la carta **G13** en el espacio de Condiciones globales.

Lee la **Entrada 1498**.

## ENTRADA 1524

### Audiobitácora del puente de la Vanguard

\*\*\* Sirenas ululando, explosiones amortiguadas \*\*\*

**[Profesor Valinsky]:** ¡Capitana, lo tenemos!

**[Capitana Lee]:** ¿Profesor?

**[Profesor Valinsky]:** Los datos que hemos recopilado son prometedores. Hemos encontrado su punto débil.

**[Capitana Lee]:** Me alivia oírlo.

**[Profesor Valinsky]:** Permíteme que te lo marque. Ahí tienes. Esa zona, desde nuestra perspectiva, la parte inferior del Ordenador central.

**[Capitana Lee]:** Gracias, profesor. Parece que nuestro plan kamikaze no va a cambiar. Debemos guiar la Vanguard contra esa zona. El impacto activará nuestros torpedos Cristaloides preprogramados.

**Pista:** La carta **P552** debe estar en el Sector **9** antes del impacto para penetrar las defensas del Ordenador central.

## ENTRADA 1525

### Grabaciones del equipo de exploración

**[Comandante del equipo de exploración]:** Comunicaciones, estamos en rumbo de colisión.

**[Comunicaciones]:** Entendido. Estamos siendo arrastrados por la gravedad del Ordenador central. Nuestra maniobrabilidad está mermada.

**[Comandante del equipo de exploración]:** Tenemos mucho tiempo para hacer maniobras evasivas. Aguantad, Vanguard.

Pon la carta **P554** con todas las fichas y marcadores que tenga encima junto al tablero de Planeta.

Si la carta **P555** está en el tablero de Planeta, la Vanguard se estrella contra este PDI: pon 2 marcadores en la carta de PDI del Sector **5**. Luego, descarta la carta **P555** del tablero de Planeta.

Mueve las cartas de PDI con todos los marcadores, las fichas, las Amenazas y los Tripulantes que haya en el Sector **4** al Sector **7**, las del Sector **5** al Sector **8**, y las del Sector **6** al Sector **9**.

Mueve las cartas de PDI con todos los marcadores y las fichas que haya en el Sector **1** al Sector **4**, las del Sector **2** al Sector **5**, y las del Sector **3** al Sector **6**.

Si hay una carta de PDI en los sectores **4**, **5** y **6**, los enemigos son demasiado numerosos y la nave de descenso tiene que volver a la Vanguard. Pon a todos los Tripulantes que haya en la carta **P554** en el Sector de la carta **P552** y descarta la carta **P554** con todos los marcadores y fichas que tenga encima. De lo contrario, pon la carta **P554** con todos los Tripulantes, marcadores y fichas que tenga encima en el Sector **4**, **5** o **6**. No puedes elegir un Sector si en él hay una carta de PDI.

Pon la carta **G14** en el espacio de Condiciones globales.

Si la casilla de la **Entrada 1565** está marcada, lee la **Entrada 1490**. De lo contrario, pon la carta **P561** en el Sector **1**.

## ENTRADA 1526

Audiobitácora del puente de la *Vanguard*

[Teniente Banini]: Capitana, el Emisor parece intacto.

[Capitana Lee]: Creo que los Planidios no pierden el tiempo cuando se trata de reconstruir cosas. Cerdos testarudos. Abre fuego, teniente.

[Teniente Banini]: Hecho, capitana. El Emisor ha reventado.

[Capitana Lee]: Bien.

Retira del juego la carta P562.

## ENTRADA 1527

Audiobitácora del puente de la *Vanguard*

\*\*\* Enorme explosión \*\*\*

[Capitana Lee]: ¡Informe de daños! Banini, ¿estás vivo?

[Teniente Banini]: ¡No! Quiero decir que sí, estoy vivo. Y la nave... Capitana, la sección de estribor ha sido alcanzada. ¡La cosa pinta muy mal!

[Capitana Lee]: ¿Estribor?







[Teniente Banini]: ¡Sí!

[Capitana Lee]: Bien. Nunca me gustó la sección de estribor. ¿Motores? ¿Cañones?

[Teniente Banini]: Todo bien, excepto las galerías de estribor, obviamente.

[Capitana Lee]: Excelente. ¡No te molestes con maniobras! Ve directo hacia ellos.




Comprueba qué carta de PDI tiene 4 o más marcadores:

- **P552:** Cada Tripulante tira .
- **P551 o P553:** Descarta todos los marcadores y fichas que haya encima de esta carta y luego retírala del juego. La tripulación escapó a duras penas: Cada Tripulante que esté en este Sector  +  +  +  + , y luego pon a todos los Tripulantes y Amenazas que haya en este Sector en el Sector que tenga la carta **P552**.

## ENTRADA 1528

Si esta prueba de dados la hizo un jugador de la Sección de Reconocimiento, repón 2 .

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):

- » **Acelerar los motores:** Tenemos que acercarnos al Ordenador central para completar nuestra misión. Avanza el medidor de tiempo de la Condición global 1 casilla. Si llega a la última casilla del medidor de Tiempo, resuelve el efecto de inmediato.
- » **Luchar contra la atracción gravitatoria:** La gravedad del Ordenador central parece demasiado fuerte para proceder según lo previsto. Podría ser útil para ganar algo más de tiempo.  +  y retrocede el medidor de Tiempo de la Condición global 1 casilla.
- » **Girar la nave a la izquierda** (esto puede provocar que el ala quede aislada del soporte vital): Podemos evitar los disparos del Ordenador central maniobrando la *Vanguard*, incluso si eso significa salir del pasillo seguro y exponer la nave a las ondas de pirateo del Ordenador central. Lee la **Entrada 1520**.
- » **Girar la nave a la derecha** (esto puede provocar que el ala quede aislada del soporte vital): Podemos evitar los disparos del Ordenador central maniobrando la *Vanguard*, incluso si eso significa salir del pasillo seguro y exponer la nave a las ondas de pirateo del Ordenador central. Lee la **Entrada 1496**.
- » **Dar la vuelta:** Repón 2 .

**Nota:** Algunas acciones podrían resultar útiles más adelante en la Misión.

## ENTRADA 1529

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):

- » **Maniobrar la nave de descenso:** Mueve la carta **P554** con todos los marcadores, fichas y Tripulantes que tenga encima a un Sector conectado a tu elección que no tenga una carta de PDI.

- » **Volver a la Vanguard:** Mueve a tu Tripulante que esté en un Sector con la carta **P554** a un Sector que tenga la carta **P553**. Si la carta **P553** no está en el tablero de Planeta, ponlo en el Sector que tenga la carta **P552** en su lugar. Si en este momento no hay Tripulantes en el Sector que tiene la carta **P554**, descártala.

## ENTRADA 1530

Audiobitácora del hangar de la *Vanguard*

\*\*\* Voces agitadas, sirenas de emergencia ululando, explosiones amortiguadas \*\*\*

[Doctora Morra]: ¡Sargento! ¡Sargento Best!

[Sargento Best]: Doctora Morra.

[Doctora Morra]: ¿Qué está pasando aquí?

[Sargento Best]: Las órdenes de la capitana son claras, doctor. Todo el personal no esencial debe subir a las cápsulas de evacuación. Por favor, date prisa y...

[Doctora Morra]: ¡No puedo hacerlo, sargento!

[Sargento Best]: Doctora, ¡estoy seguro de que sabes que es la única forma de sobrevivir! Y la última oportunidad de contarle a la Tierra lo que ha ocurrido aquí.


[Doctora Morra]: ¿Seguro? ¿A esto lo llamas rescate? ¡Hay naves hostiles por todas partes! ¿Cómo vas a eyectarnos al espacio ahora mismo cuando ellos aún están merodeando? ¡Destruirán las cápsulas! ¡Nos servirás en bandeja de plata!

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 las cápsulas** (esto terminará la Exploración planetaria para todos los jugadores): Lee la **Entrada 1533**.
- » **Dar la vuelta:** Lee la **Entrada 1531**.

## ENTRADA 1531

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):

- » **Fabricar suministros:** Descarta cualquier número de Descubrimientos de *Flora insólita*, *Microorganismo* o *Mineral* que haya en el espacio de «Descubrimientos» (ponlos debajo de sus mazos correspondientes). Obtén 1 Suministro por cada Descubrimiento descartado de esta forma.
- » **Lanzar las cápsulas de salvamento** (solo si la carta **P552** está en el Sector **7, 8 o 9** y la carta de Misión **M15** está revelada): Lee la **Entrada 1530**.
- » **Dar la vuelta:** Repón 3 .

## ENTRADA 1532

Entrada de audio del campamento principal

—¡Lo tengo!

La voz de Andrew Radzinsky atravesó el estruendo del centro de programación de Esquirla de cristal, cariñosamente conocido como el Pozo de Pirateo.

—¡Lo tengo! —repetió Radzinsky, echando la silla hacia atrás—. ¡Escuchadme! He encontrado una vulnerabilidad.

Se sentó y empezó a explicar el hallazgo con fervor a un público cada vez más nutrido, tanto de antiguos tripulantes de la *Wayfarer* como Cristaloides:

—¡Algo debe de haberle pasado a los cortafuegos Planidios! He conseguido colarme en el sistema de una de sus naves que está... —Tocó unos botones y su rostro se volvió más serio—. Está en las inmediaciones del Ordenador central —añadió.

—¿Puedes acceder a sus cámaras? —preguntó uno de sus colegas.

Piratear las cámaras Planidias llevó menos tiempo del que Radzinsky pensaba, y todos contuvieron la respiración.

Incluso los Cristaloides reconocieron la forma característica de la *Vanguard* en la pantalla. La nave estelar de la Tierra estaba cargando en rumbo de colisión contra el enorme Ordenador central.

—¿Qué... —exclamó alguien tragando saliva—. ¿Qué estamos viendo?

Radzinsky dudó un momento.

—La señal de la cámara viene de una nave de guerra Planidia que persigue a la *Vanguard* —respondió.

—No es eso lo que estoy preguntando —dijo su colega—. ¿Qué demonios está haciendo la *Vanguard*?

—No mucho —sonó la voz de una mujer—. Ahora está fuera de control.

Todos la miraron.

—Yo era piloto —dijo—. Reconozco una nave muerta cuando la veo.

En un silencio impotente, piratas informáticos y programadores observaron a la *Vanguard* estrellarse contra la barrera invisible que rodeaba el Ordenador central. Hubo una explosión tan brillante que todos se protegieron los ojos, pero una vez que se disipó, comprobaron que el Ordenador central estaba gravemente dañado, pero seguía de una sola pieza.

—Embistieron a los Planidios —dijo alguien con asombro—. Pero fue en vano.

Radzinsky se dio cuenta de que, fuera lo que fuera lo que la capitana Lee pretendía, había fracasado. La *Vanguard* había caído.

De repente, la imagen de la pantalla empezó a moverse como si el buque de guerra Planidio estuviera girando. Radzinsky vislumbró otros buques que ejecutaban la misma maniobra.

De repente tuvo un mal presentimiento. Sus dedos revolotearon sobre el teclado y nuevas líneas de código aparecieron en la otra pantalla.

—¿Qué pasa, Andy?

—Estoy interceptando sus comunicaciones mientras pueda, voy a pasarlas por la IA. Quizás consigamos una traducción inteligible de sus órdenes, porque...

Hizo una pausa. La traducción apareció en la pantalla.

El silencio fue más funesto que antes.

—Decídmelo que la IA se ha equivocado —gimió alguien.

—Nunca se equivoca —se escuchó a sí mismo responder Radzinsky, con voz áspera y desesperada—. Acabamos de ser declarados el enemigo número uno de los Planidios. Vienen aquí para acabar con nosotros.

Lee la **Entrada 1597**.

## ENTRADA 1533

**Audiobitácora del puente de la Vanguard**

[**Teniente Banini**]: Capitana, todos los tripulantes no esenciales están a bordo de las cápsulas de salvamento. Estamos listos para la eyección.

[**Capitana Lee**]: Es un momento terrible. Aún quedan algunos buques de guerra Planidios. La huida puede convertirse fácilmente en una cacería de patos.


[**Teniente Banini**]: ¿Tenemos otra elección?

[**Capitana Lee**]: No. La *Vanguard* está demasiado cerca del Ordenador central y sigue ganando velocidad. Es nuestra última oportunidad. Adiós, compañeros. Ojalá sobreviváis a este caos.

[**Teniente Banini**]: ¿Eyectamos?

[**Capitana Lee**]: Sí.

Cada Tripulante tira .

Repite este efecto por cada carta de PDI que esté en el tablero de Planeta con .

Si un Tripulante fuera a sufrir una cuarta Lesión, dale la vuelta en el tablero de Tripulación y retira su miniatura del tablero. El Tripulante está ahora Incapacitado.

Si todos los Tripulantes están Incapacitados al mismo tiempo, lee la **Entrada 1508**. Si al menos un Tripulante no está Incapacitado, descarta la carta de Misión **M15** y lee la **Entrada 1508**.

## ENTRADA 1534

**Audiobitácora de la nave de descenso de la Vanguard**

[**Teniente de Burgh**]: Objetivo a la vista. Torpedos armados. Permiso para abrir fuego.

[**Capitana Lee**]: ¡Fuego!

[**Teniente de Burgh**]: Sí, capitana. Torpedos disparados. Impacto en cinco... cuatro... tres... dos... Objetivo impactado.

[**Capitana Lee**]: Informe de daños.

[**Teniente de Burgh**]: Mierda. Casi ninguno, capitana.

[**Capitana Lee**]: ¿Qué quieres decir? Escanea de nuevo.

[**Teniente de Burgh**]: Confirmado. Ni siquiera hemos arañado esa cosa.


**Pista**: Intenta disparar a diferentes partes del armazón del Ordenador central para descubrir su punto débil.

## ENTRADA 1535

**Audiobitácora del puente de la Vanguard**

[**Teniente de Burgh**]: Capitana, tenemos imágenes del cañón láser del Ordenador central. Los escáneres indican que está cargado y listo para disparar.

[**Capitana Lee**]: Entendido. Atención, tripulantes, ¡preparaos para maniobras evasivas!

Marca y resuelve la casilla sin marcar que esté más arriba. Si todas las casillas están marcadas, cada Tripulante tira  en su lugar.

**Haces destructores de la base del Ordenador central:**  
Comprueba los Sectores **3, 6 y 9** y resuelve el primer efecto que coincida con lo descrito:

- Si hay una carta de PDI en el Sector **9**, pon 2 marcadores sobre ella.
- Si hay una carta de PDI en el Sector **6**, pon 2 marcadores sobre ella.
- Si hay una carta de PDI en el Sector **3**, pon 2 marcadores sobre ella.

Si hay 4 o más marcadores en la carta **P554**, lee la **Entrada 1515**.

Si hay 4 o más marcadores en la carta **P552** o la carta **P553**, lee la **Entrada 1527**.

**Pista**: La próxima vez, los haces destructores del Ordenador central apuntarán a los Sectores **1, 4 y 7**.

**Haces destructores de la cima del Ordenador central:**  
Comprueba los Sectores **1, 4 y 7** y resuelve el primer efecto que coincida con lo descrito:

- Si hay una carta de PDI en el Sector **7**, pon 2 marcadores sobre ella.
- Si hay una carta de PDI en el Sector **4**, pon 2 marcadores sobre ella.
- Si hay una carta de PDI en el Sector **1**, pon 2 marcadores sobre ella.

Si hay 4 o más marcadores en la carta **P554**, lee la **Entrada 1515**.

Si hay 4 o más marcadores en la carta **P552** o la carta **P551**, lee la **Entrada 1527**.

**Pista**: La próxima vez, los haces destructores del Ordenador central apuntarán a los Sectores **3, 6 y 9**.

**Haces destructores de la base del Ordenador central:**  
Comprueba los Sectores **3, 6 y 9** y resuelve el primer efecto que coincida con lo descrito:

- Si hay una carta de PDI en el Sector **9**, pon 2 marcadores sobre ella.
- Si hay una carta de PDI en el Sector **6**, pon 2 marcadores sobre ella.
- Si hay una carta de PDI en el Sector **3**, pon 2 marcadores sobre ella.

Si hay 4 o más marcadores en la carta **P554**, lee la **Entrada 1515**.

Si hay 4 o más marcadores en la carta **P552** o la carta **P553**, lee la **Entrada 1527**.

**Pista**: La próxima vez, los haces destructores del Ordenador central apuntarán a los Sectores **1, 4 y 7**.

**Haces destructores de la cima del Ordenador central:**  
Comprueba los Sectores **1, 4 y 7** y resuelve el primer efecto que coincida con lo descrito:

- Si hay una carta de PDI en el Sector **7**, pon 2 marcadores sobre ella.
- Si hay una carta de PDI en el Sector **4**, pon 2 marcadores sobre ella.
- Si hay una carta de PDI en el Sector **1**, pon 2 marcadores sobre ella.

Si hay 4 o más marcadores en la carta **P554**, lee la **Entrada 1515**.

Si hay 4 o más marcadores en la carta **P552** o la carta **P551**, lee la **Entrada 1527**.

**Pista**: La próxima vez, los haces destructores del Ordenador central apuntarán a los Sectores **3, 6 y 9**.

**Haces destructores de la base del Ordenador central:**  
Comprueba los Sectores **3, 6 y 9** y resuelve el primer efecto que coincida con lo descrito:

- Si hay una carta de PDI en el Sector **9**, pon 2 marcadores sobre ella.
- Si hay una carta de PDI en el Sector **6**, pon 2 marcadores sobre ella.
- Si hay una carta de PDI en el Sector **3**, pon 2 marcadores sobre ella.

Si hay 4 o más marcadores en la carta **P554**, lee la **Entrada 1515**.

Si hay 4 o más marcadores en la carta **P552** o la carta **P553**, lee la **Entrada 1527**.

**Pista**: La próxima vez, los haces destructores del Ordenador central apuntarán a los Sectores **1, 4 y 7**.

**Haces destructores de la cima del Ordenador central:**  
Comprueba los Sectores **1, 4 y 7** y resuelve el primer efecto que coincida con lo descrito:

- Si hay una carta de PDI en el Sector 7, pon 2 marcadores sobre ella.
- Si hay una carta de PDI en el Sector 4, pon 2 marcadores sobre ella.
- Si hay una carta de PDI en el Sector 1, pon 2 marcadores sobre ella.

Si hay 4 o más marcadores en la carta **P554**, lee la **Entrada 1515**.

Si hay 4 o más marcadores en la carta **P552** o la carta **P551**, lee la **Entrada 1527**.

## ENTRADA 1536

**Grabaciones de seguridad**

[Tripulante 1]: Comandante, tengo señal en el escáner.

[Comandante de Seguridad]: Mierda, yo también. Un hostil.

[Tripulante 1]: Debe ser el Infiltrador Planidio, ¡maldita sea!

[Comandante de Seguridad]: ¡Ha habido una infiltración!  
Repito: ¡infiltración!

Dale la vuelta a la carta de Amenaza del *Infiltrador Planidio oculto* para ponerla por el lado del *Infiltrador Planidio*.

Pon la figura del *Infiltrador Planidio* en el Sector que tiene la carta **P552**.

## ENTRADA 1540

**Audiobitácora del puente de la Vanguard**

[Teniente Banini]: Acabamos de entrar en el sistema del Ordenador central. Preparativos para...

[Teniente de Burgh]: Capitana, ¡es la Starchild! Nuestros radares acaban de captar la señal de la Starchild.

[Capitana Lee]: Enseñámelo.

[Teniente de Burgh]: Nos está siguiendo. Y... y llamándonos.

[Capitana Lee]: Pásamela.

[Teniente de Burgh]: Es solo un mensaje breve. Dice: «Os guardamos las espaldas. No os preocupéis».

## ENTRADA 1541

A: Tecnología de rastreo de la *Wayfarer*.

B: El secreto de la *Wayfarer*.

## ENTRADA 1542

**Grabación del consejo de la capitana Lee**

[Capitana Lee]: Ponedme al día, gente.

[Sargento Best]: En pocas palabras, capitana: hemos entrevistado a los miembros de nuestro equipo de exploración y analizado a fondo sus testimonios.

[Doctora Morra]: Permíteme añadir que, tras una evaluación psicológica, sus afirmaciones parecen fiables.

[Capitana Lee]: ¿Y? ¿Conclusiones?

[Profesor Valinsky]: Capitana, la Starchild es un riesgo de seguridad. Es una lástima, pero la nave ha sido pirateada por los Planidios y está completamente controlada por software malicioso.

[Capitana Lee]: Temía que fueras a decir eso. Aun así, es un revés.


[Profesor Valinsky]: Un revés es quedarse corto, capitana. No solo hemos perdido una nave valiosa, sino también a su tripulación: todos los tripulantes de la Starchild tenían implantes de comunicaciones que el Ordenador central puede haber corrompido con facilidad, me temo. Es más, con ella también hemos ganado un enemigo oculto preparado para apuñalarnos por la espalda. La Starchild está intentando incesantemente piratear nuestros sistemas.


[Capitana Lee]: Debemos elaborar una estrategia defensiva. De inmediato.

[Teniente Banini]: Ya he hecho una lista de las tareas a acometer. En primer lugar, hay que desconectar el mayor número posible de sistemas y pasar a analógico siempre que se pueda. También sugeriría aislar a todos los tripulantes con implantes electrónicos, ya que son los más vulnerables a los ataques informáticos. Por último, sugiero abandonar la Starchild en Esquirra de cristal. Ya sabes, por la seguridad de la misión.

## ENTRADA 1543

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

Si todas las casillas están marcadas, obtén 1  en su lugar.

Obtén 1 . Mueve el Proyecto de producción **C22** de «Proyectos de producción» al sobre «A la espera...». Luego, lee la **Entrada 1546**.

Los jugadores pueden transferir a sus Tripulantes disponibles entre Secciones, intercambiando a un Tripulante por otro. Para hacerlo, intercambia la funda de Escalafón de cada Tripulante transferido por una funda de Escalafón de su nueva Sección. Los Tripulantes no pierden Escalafones al ser intercambiados. Luego, lee la **Entrada 1568**.

Puedes comprar dados nuevos para todas las Secciones sin coste alguno. Luego, lee la **Entrada 1556**.

## ENTRADA 1544

**Anuncio de la capitana Lee**

Estimados oficiales y tripulantes:

Tengo noticias trascendentales que compartir con vosotros. Como ya sabéis, estamos a punto de llevar a cabo la operación más decisiva de la historia de nuestra especie. Probablemente os animará saber que no vamos a estar solos. Nuestros radares acaban de detectar la Starchild. Nuestros amigos desaparecidos se unen a nuestra campaña para luchar por un universo libre. Manteneos firmes. Venceremos.

**Audiobitácora del puente de la Vanguard (aprox. 7 horas después de volver al sistema S3; 5 horas después de avistar la ISS Starchild)**

[Capitana Lee]: ¿Por qué la Starchild está tan callada ahora? ¿Qué está pasando ahí fuera?

[Teniente de Burgh]: Capitana, ¿quiere que vuelva a llamar al capitán da Silva?

[Capitana Lee]: Lo hemos hecho cientos de veces. Si pudieran responder, ya lo habrían hecho

[Teniente de Burgh]: Capitana, transmisión entrante. ¡Es la Starchild!

[Capitana Lee]: Por fin. Ponme con ella. ¿Capitán da Silva? ¿Te encuentras bien?

[Capitán da Silva]: No, por desgracia. Nos hemos enfrentado a una larga serie de ataques informáticos. La Starchild depende totalmente de nuestros ordenadores, y cada ataque de este tipo puede ser nuestro fin. Lo siento, Vanguard, pero tenemos que conservar todos nuestros sistemas, incluidos los de comunicación.

[Capitana Lee]: Lo entiendo. Gracias por informarnos. Y aguantad.

[Capitán da Silva]: Gracias. Cambio y...

[Capitana Lee]: ¡Capitán da Silva! Una cosa más. Hemos captado una llamada de socorro terrestre desde la luna que llamamos Cristalita. Podrían ser supervivientes de la *Wayfarer*. Sugiero lanzar una operación de rescate conjunta.

[Teniente de Burgh]: La transmisión se ha interrumpido. ¿Crees que vendrán?

[Capitana Lee]: Ya veremos.

Abre el Registro de la nave por la página 3 (hoja de bolsillos del Puente). Sustituye tu carta de Objetivo actual por la carta de Objetivo **O05** de «Cartas de Puente». Luego, ve a la página 4 del libro de Mapas de sistemas.

## ENTRADA 1545

**Testimonio de superviviente de la Wayfarer 2**

Los llaman los Planidios, pero yo los llamo por un nombre más fuerte. ¡Mucho más fuerte! Su ataque me costó la pierna y parte del hombro, y nunca me libraré de las pesadillas. Sí, sé que fue la *Dauntless* la que lanzó los misiles, pero no los culpo. Al fin y al cabo, nuestros sistemas también estaban a punto de ser poseídos por una fuerza hostil. Creo que estaban a punto de apoderarse de ellos, pero antes fueron destruidos.

Cuidado con esos Planidios. Son el verdadero mal del vacío, ya que nos atacan desde dentro.

## ENTRADA 1546

**Testimonio de superviviente de la Dauntless 1**

Me llamo Terrence, pero todos en la Sección de Ingeniería me llaman Terry Uno. Verás, es como una broma entre técnicos. Fui el primer ingeniero en recibir un ciberimplante. Muy gracioso, lo sé.

Nosotros, los ingenieros, fuimos los primeros en darnos cuenta de que estábamos perdiendo el control de la nave. Nuestros sistemas no respondían o se habían bloqueado por completo, otros funcionaban lenta o erráticamente. Entonces, para nuestro horror, la *Dauntless* atacó repentinamente a la *Wayfarer*.

No tuvimos nada que ver. Éramos rehenes aterrorizados en una nave espacial infestada de *malware*. No pudimos hacer nada para detener el fratricidio.

Para ser sincero, no estoy seguro de no haber participado activamente. Mi implante también fue pirateado, y lo siguiente que recuerdo es que estaba en la celda de aislamiento. Durante meses.

## ENTRADA 1547

### Testimonio de superviviente de la *Wayfarer* 1

¿Quieres oír mi historia? No creo que quieras, porque te rompería el corazón. Me llamo Celia y era especialista en armas. Vimos a la *Dauntless* disparando sus torpedos. No podíamos creer lo que veíamos, pero habíamos practicado para una situación semejante. Teníamos procedimientos y éramos capaces de derribar los torpedos.

Sin embargo, dichos procedimientos dependían de que nuestros sistemas estuvieran operativos, y estaban fallando. Todos fueron infectados por virus alienígenas. Éramos vulnerables, y lo único que podíamos hacer era abandonar nuestra preciosa nave. Por si ayuda en algo, guardamos algunos planos para remodelar el puente y cosas por el estilo.

## ENTRADA 1548

- Si esta casilla está marcada, no ocurre nada.  
En caso contrario, marca esta casilla y sigue leyendo:

### Extracto de *Nosotros y los Cristaloides*, de la doctora Anita Juárez

Los Cristaloides eran una nación pacífica, casi incapaz de violencia alguna.

Esta fue probablemente la razón por la que fueron elegidos por una malvada civilización espacial para convertirlos en su herramienta. Los Cristaloides, cuya voluntad y conciencia fueron gradualmente poseídas, se convirtieron de hecho en una nación esclava. Nunca quisieron descubrir quién movía exactamente sus hilos, y las órdenes de sus ominosos y crípticos amos eran obedecidas sin rechistar. Los Cristaloides se apresuraron a construir un cañón rompeplanetas en el corazón de su mundo natal y apuntar con él a planetas inocentes. Así destruyeron Pelúcido, la demostración de fuerza más aterradora que la humanidad haya visto jamás. Solo unos pocos Cristaloides encontraron el valor para resistirse, pero sus protestas fueron ignoradas.


Fue necesario un gran sacrificio para despertar a su nación.


Como ahora sabemos, la *Wayfarer* y la *Dauntless*, en un ataque orbital de precisión, demolieron el súper cañón. El impactante suceso marcó un punto de inflexión en la historia de los Cristaloides. Los manifestantes reaparecieron para mostrar al resto la inutilidad de su política. Como resultado, más Cristaloides se dieron cuenta de que habían sido manipulados para fabricar un arma mortal.

Sin embargo, su ira y frustración se volvieron contra los que estaban más cerca: nosotros.

## ENTRADA 1549

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

Si todas las casillas están marcadas, obtén 1  en su lugar.

- Obtén 1 . Obtén 1 Descubrimiento a tu elección y ponlo en «Descubrimientos reunidos». Luego, lee la **Entrada 1546**.
- Mueve el Proyecto de producción **C22** de «Proyectos de producción» al sobre «A la espera...». Luego, lee la **Entrada 1568**.
- Los jugadores pueden transferir a sus Tripulantes disponibles entre Secciones, intercambiando a un Tripulante por otro. Para hacerlo, intercambia la funda de Escalafón de cada Tripulante transferido por una funda de Escalafón de su nueva Sección. Los Tripulantes no pierden Escalafones al ser intercambiados. Luego, lee la **Entrada 1556**.

## ENTRADA 1550

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

- A:** Sigue leyendo:

### Diario personal de la capitana Lee

Nuestra investigación ya ha dado algunos frutos. Hemos reunido

información interesante sobre el destino de la *Wayfarer*, pero aún nos falta información vital. El trabajo continúa.

Lee la **Entrada 1564**.

- B:** Mueve la carta de Mejora del puente **B19** y la carta de Objetivo **O02** de «Cartas de Puente» al sobre «A la espera...». Añade los datos universales y expertos restantes a tu reserva de datos de Sección sin comprar. Sigue leyendo:

### Diario personal de la capitana Lee

Hasta ahora, nuestra expedición ha sido una larga cadena de encuentros con lo inesperado.

Comenzó con la *Raindrop*, una lanzadera de la *ISS Dauntless* pirateada y semicubierta de un espeluznante brote pixelado. También visitamos un planeta llamado Rupturis, donde hallamos los restos de la *ISS Wayfarer*, también cubiertos por el mismo brote; además de Esquirila de cristal, un planeta con una mortífera arma rompeplanetas y una población Cristaloides dedicada en cuerpo y alma a la destrucción indiscriminada.

En algún lugar, alguien intentaba influir en naves espaciales y naciones para... ¿Para qué?

¿Y quién estaba detrás de todo esto?

Como siempre, la Sección de Ciencia, con el profesor Valinsky al mando, dio con la solución perfecta. Al fin y al cabo, teníamos muestras del brote de la *Raindrop* y la *Wayfarer*. Los sometimos a un análisis minucioso y, al mismo tiempo, analizamos los rumbos de ambas naves. La información obtenida nos permitió acotar la localización.

Las coordenadas que tenemos convergen extrañamente con la señal de pirateo que hemos estado captando.

No vamos a permitirlo más. Estamos volando hacia allí ahora para poner fin a esta locura.

Lee la **Entrada 1564**.

## ENTRADA 1551

- El Emisor ha sido destruido.

## ENTRADA 1553

Si tu Objetivo actual es el **O02**, no puedes abandonar este sistema: vuelve a la página 6. De lo contrario, ve a la página 7.

## ENTRADA 1554

### El mensaje de la caja negra

A todos los viajeros espaciales que pasen por aquí: este es un mensaje de despedida. La *ISS Vanguard* ya no es una nave operativa. Todos los sistemas han caído y la tripulación ha perdido la vida. Cuidaos.

Rezad por nuestras almas.

### ¡Has completado la campaña de *ISS Vanguard*: La flota perdida!

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 1597**.

## ENTRADA 1555

### Audiobitácora del puente de la *Vanguard*

[Teniente Banini]: Capitana, tenemos un mensaje entrante de la *Dauntless*.

[Capitana Lee]: Pásamelo.

[Teniente Banini]: Es su capitana.

[Capitana Lee]: ¿Capitana Fournier? Nos acercamos al Ordenador central. ¡Espero que sigáis de una pieza!

[Capitana Fournier]:... no lo suficiente ... hay... debemos...

[Capitana Lee]: *Dauntless*, ¿qué está pasando? *Dauntless*, os estamos perdiendo.

[Capitana Fournier]:... enfrentamos a serios problemas de software otra vez.

[Capitana Lee]: Ya se oye mejor. ¿Cuál es vuestra situación?

[Capitana Fournier]: *Vanguard*, no podemos ayudaros. Cuanto más cerca estemos del Ordenador central, más intensos serán los ataques informáticos. El 60 % de nuestros sistemas ya han caído, ¡incluidos algunos de emergencia! Podemos pasar a semianalógico como vosotros, y...

\*\*\* *Interferencias, palabras casi ininteligibles* \*\*\*

[Capitana Lee]: ¿Alguien ha captado eso?

[**Teniente Banini**]: Lo estamos filtrando ahora, capitana. Y, sí, tenemos la última frase de la capitana Fournier.

[**Capitana Lee**]: ¿Qué decía?

[**Teniente Banini**]: Ya hemos pasado por esta situación y nos piratearon. Es una trampa para nosotros. No podemos seguir. Estáis solos, *Vanguard*.

Comprueba la casilla de la **Entrada 1410**. Si no está marcada, lee la **Entrada 1540**. De lo contrario, esta Entrada termina.

## ENTRADA 1556

**Testimonio de superviviente de la *Dauntless 3***

Me llamo Doron y, como oficial de navegación, estuve en el puente todo el tiempo. Lo vi todo. Vi los ordenadores enloquecidos, nuestros frenéticos intentos por recuperar el control, nuestros torpedos impactando en el casco de la *Wayfarer*. Era, pensé, el peor día de mi vida, pero había más por venir.

Pronto nos dimos cuenta de que nos habían secuestrado. La *Dauntless* estaba siguiendo un rumbo que no habíamos trazado nosotros. Los masivos virus de nuestros sistemas tomaron el control total y nos llevaban hacia el Ordenador central o, para ser precisos, su Emisor. Habría acabado trágicamente para nosotros si no hubiéramos apagado todo lo que pudimos. Pasamos al modo analógico tanto como fue seguro, y solo así recuperamos el control de la nave.

## ENTRADA 1557

Si tu Objetivo actual es el **O02**, no puedes abandonar este sistema: vuelve a la página **6**. De lo contrario, ve a la página **8**.

## ENTRADA 1558

Marca esta casilla. Si esta casilla ya estaba marcada, lee la **Entrada 1554**. De lo contrario, sigue leyendo:

**Audiobitácora del puente de la *Vanguard***

**\*\*\* Sirenas de alarma ululando \*\*\***

[**Capitana Lee**]: ¿Qué pasa con la nave? ¡Informe de daños! ¡Ahora!

[**Teniente Banini**]: ¡Capitana, esto es serio! El sistema principal se está volviendo loco. Estamos recibiendo miles de mensajes de error. Lo mismo ocurre con la navegación...

[**Capitana Lee**]: ¡Cambia a los sistemas de emergencia!

[**Teniente Banini**]: No podemos. No responden, como si...

[**Capitana Lee**]: ¿Como si qué?

**\*\*\* Las sirenas dejan de sonar \*\*\***

[**Teniente Banini**]: Uhm... No puedo explicarlo, capitana. Todo vuelve a funcionar. Todo. Como si se hubiera arreglado solo.

[**Capitana Lee**] (suspira aliviada): Genial. Pero podría ser temporal. Ahora, ejecuta escaneos de emergencia.

Dales la vuelta a todas las cartas de Instalación pirateada de la hoja de bolsillos de *Instalaciones* para ponerlas por el lado no pirateado (Registro de la nave, página **6A**). A continuación, continúa con el paso «Instalaciones de la nave».

## ENTRADA 1559

**Diario del profesor Valinsky**

El enorme tamaño del Ordenador central me dejó sin aliento y me hizo reflexionar una vez más sobre la genialidad de sus creadores, los Constructores. Simplemente no puedo imaginar los medios que fueron necesarios para construir una infraestructura espacial tan gigantesca que rodee por completo un sol y lo use como fuente de energía. Desgraciadamente, los Planidios, que se apoderaron de ella, parecían tener poco en común con los Constructores. ¿Por qué eran tan aviesas sus intenciones?

No había respuesta fácil a esas preguntas, pero siempre he creído que el principal motivo de toda la destrucción que sembraron era el miedo. Los Planidios simplemente tenían miedo de que alguien, una civilización inquisitiva y llena de recursos más poderosa que ellos, desactivara su Ordenador central igual que un científico apaga un ordenador infectado. Significaría el fin de su existencia.

Supongo que el mismo miedo les hizo negarse a pasar a una dimensión física. Nunca fueron más que un código con afán expansivo y agresivo que nunca se llegó a materializar. Hasta cierto punto creíamos que nos habíamos encontrado con ellos, pero ahora no cabe duda de que no habíamos encontrado más que sus representaciones digitales, una especie de avatares.

El miedo podría haber estado estimulando su paranoia digital y empujándolos a buscar más amenazas, cada vez más lejos. Aunque nuestros radares no detectan ninguna nave enemiga en la zona, hay muelles vacíos orbitando alrededor del Ordenador central. Los Planidios habían estado desarrollando constantemente su flota, pero algunos muelles parecen lo bastante bien equipados para construir naves interestelares como la *Vanguard*. Quién sabe a dónde nos puede llevar todo esto.

Y, más allá de su miedo, también había odio. También estoy seguro de que odiaban profundamente a los Constructores. Al fin y al cabo, eran su creación, una de mil millones de simulaciones de civilizaciones digitales que, por razones desconocidas, se había hecho realidad.

Y nosotros, los visitantes de la Tierra, no solo éramos una civilización curiosa, sino también los elegidos de los Constructores. Éramos el objetivo perfecto para su miedo. El enemigo perfecto para los Planidios.


Abre el libro de Mapas de sistemas y marca el sistema *El Ordenador central* (página **11**) con el marcapáginas de Sistema actual.

Si la casilla de la **Entrada 1565** está marcada, lee la **Entrada 1555**.

Si no está marcada y la casilla de la **Entrada 1410** tampoco está marcada, lee la **Entrada 1540**. De lo contrario, esta Entrada termina.

## ENTRADA 1560

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

Si todas las casillas están marcadas, obtén 1  en su lugar.

Mueve el Proyecto de investigación **R12** de «Proyectos de investigación» al sobre «A la espera...». Luego, lee la **Entrada 1547**.

Cada Sección puede intercambiar 2 dados de sus Compartimentos de Sección con los de la reserva de dados sin comprar. Los intercambios pueden realizarse en cualquier orden. Todas las Secciones deben tener el mismo número de dados después de este paso. Luego, lee la **Entrada 1545**.

Cada Sección puede ascender de escalafón a 1 Tripulante disponible. Luego, lee la **Entrada 1561**.

## ENTRADA 1561

**Testimonio de superviviente de la *Wayfarer 3***

Solo teníamos unos minutos para evacuar. Nunca lo habíamos hecho con tanta prisa, pero nadie habría escapado de no ser por el capitán. Fue él quien se quedó a supervisar el sistema de evacuación. Nuestros sistemas informáticos habían sido invadidos y casi nada funcionaba. La única forma de eyectar las cápsulas de evacuación era quedarse en la nave y tirar manualmente de la palanca de activación. Y eso es lo que hizo, él y algunos voluntarios.

No podemos permitir que semejante sacrificio sea para nada. Estamos listos para unirnos a vuestra tripulación y colaborar en la destrucción de los Planidios. Agradeceríamos que ascendierais a algunos de vuestros tripulantes y nos los asignarais como líderes y asesores.

## ENTRADA 1562

**Diario personal de la capitana Lee**

Han sido días estresantes.

Las naves Planidias nos atacaban desde todas las direcciones y su acometida amenazaba con superarnos. En un momento dado, los escudos empezaron a descomponerse y no tuve más remedio que tomar una decisión drástica.

Había una nebulosa no muy lejos de nosotros, inexplorada y densa. No sabíamos qué peligro acechaba en su interior, pero los cohetes Planidios seguían explotando demasiado cerca de la *Vanguard* y no podíamos permanecer en el espacio abierto. La *Vanguard* se lanzó a una carrera desesperada y pronto perdió a sus perseguidores en medio de la nebulosa.

Alguien dijo una vez que la fortuna favorece a los valientes, y en nuestro caso era cierto. Apenas se habían enfriado nuestros cañones cuando captamos una débil señal procedente del interior de la nebulosa.

Era la *Dauntless*. Nuestros amigos de la Tierra nos llamaban.

Abre el libro de Mapas de sistemas y marca el sistema *Nebulosa Paloma* (página **9**) con el marcapáginas de Sistema actual.

## ENTRADA 1563

¡Enhorabuena! Si ya has reunido todos los Descubrimientos únicos, juega el resto de la campaña para ver el impacto de tus esfuerzos.

- Marca esta casilla. Si esta casilla ya estaba marcada, no ocurre nada.

## ENTRADA 1564

1. ¡Todos los Tripulantes que no estén en el Sector de la nave de descenso mueren! Saca a los Tripulantes de su funda de Escalafón. Pon las cartas de Tripulante en sus tableros de Tripulación.
2. Abre el Registro de la nave por la página **25** y comienza la Gestión de la nave.

## ENTRADA 1565

- La *ISS Dauntless* está plenamente operativa.

## ENTRADA 1566

- A

### Comunicación del comandante del equipo de exploración

**\*\*\* Respiración pesada \*\*\***

Hemos derribado la amenaza. Aún no hay señales de vida, así que no tenemos ni idea de si la cosa está muerta o no. Tememos que solo esté inhabilitada temporalmente. Ya la hemos acribillado varias veces y siempre se ha levantado de nuevo.

Nos acercamos con cuidado. De cerca, el ser parece un cúmulo de píxeles con forma humanoide. Definitivamente no es orgánico, más bien un constructo diseñado para luchar. Sí, nuestros escáneres vuelven a indicar que no hay señales de vida, como si la amenaza no fuera un ser independiente, sino un avatar controlado a distancia. Tras una inspección más detallada, vemos que su capa superior es visiblemente más gruesa y fuerte. Creo que algún tipo de blindaje ha absorbido la mayoría de nuestros disparos. Tomaré una muestra.

Hecho. La amenaza sigue inmóvil. Larguémonos de aquí, pero ya.

Obtén 1 . Si todas las casillas (A-E) de esta Entrada están marcadas, lee la **Entrada 1235**.

- B

### Correspondencia clasificada sobre los datos de la caja negra

Capitana:

El análisis inicial de los datos de la caja negra ha terminado. Aún quedan petabytes de información por leer, pero algunos datos sobre la *ISS Dauntless* ya han salido a la luz.

Por el momento, sabemos que la *ISS Dauntless* ha participado en una batalla espacial. También conocemos las coordenadas de la zona de combate, pero lo más importante es que sabemos el nombre y la identidad de la criatura contra la que luchamos a bordo de la *Raindrop*.

Los oficiales de la *Dauntless* los llamaban Planidios y creían que tenían algún tipo de relación con los Constructores. Desgraciadamente, los consideraban hostiles, ya que los Planidios parecían querer aprovechar cualquier oportunidad para piratear la *Dauntless*.

Un hecho realmente inquietante es que todos los Planidios con los que se cruzaron probablemente no eran criaturas físicas e inteligentes, sino una especie de avatares teledirigidos.

Aún no se han determinado más hechos y, por el momento, sugiero discreción.

Jill Ganbat, jefa de comunicaciones

Obtén 1 . Si todas las casillas (A-E) de esta Entrada están marcadas, lee la **Entrada 1235**.

- C

### Análisis inicial del dron de la *Raindrop*

Para Jusuf Chakrabarti, jefe del equipo de Ingeniería:

Tras la revisión inicial del dron de la *Raindrop*, parece evidente que ninguna de sus piezas mecánicas es ya reutilizable. Los múltiples impactos han destrozado todos los componentes hasta dejarlos irreparables, pero, por suerte para nosotros, no han dañado su memoria. Accedimos a ella y descubrimos que había sido pirateada. El código

hostil no es coherente y su finalidad no está clara. Lo único que provocó fue que el dron reaccionara de forma errática, lo que condujo a su destrucción.

Mi equipo y yo estamos profundamente preocupados por el riesgo de sufrir ataques informáticos, y te pedimos que le des a este asunto la máxima prioridad.

Theresa Lin, jefa de robótica

Obtén 1 . Si todas las casillas (A-E) de esta Entrada están marcadas, lee la **Entrada 1235**.

- D

### Análisis inicial del hallazgo de la *Raindrop*

Para el profesor Peter Valinsky, jefe de la Sección de Ciencia:

Aunque hemos investigado a fondo la muestra del llamado Hallazgo de la *Raindrop*, esto nos ha generado más preguntas que respuestas. A pesar de tener ciertas características similares a las de los vegetales, no se trata en absoluto de una criatura orgánica basada en el carbono, ya que no contiene ni la más mínima traza de ninguno de los elementos conocidos por nuestra ciencia. Por la misma razón, no podemos calificar al ser de robótico porque aparentemente carece de elementos mecánicos. El Hallazgo de la *Raindrop* no reacciona a ningún estímulo, no muestra ningún deseo de comunicarse, ni siquiera reacciona ante otros seres de su entorno. Lo único que hace es perdurar, extenderse e interferir con los aparatos electrónicos.

He adjuntado un informe minuciosamente confeccionado con nuestra hipótesis preliminar. Uno de mis compañeros de Ciencia cree que el Hallazgo de la *Raindrop* podría ser una fisura en la realidad o una brecha procedente de otra extraña dimensión digital. Dejaré que extraigas tus propias conclusiones.

Saludos cordiales,

Leo Chi, oficial de Ciencia

Obtén 1 . Si todas las casillas (A-E) de esta Entrada están marcadas, lee la **Entrada 1235**.

- E

### Grabaciones del equipo de exploración

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Por qué tardas tanto?

[Tripulante 1]: Un segundo, comandante. Estoy ocupado rebuscando algo aprovechable.

[Comandante del equipo de exploración]: ¿Algo que merezca nuestra atención?

[Tripulante 1]: Su motor entero es fascinante.

[Comandante del equipo de exploración]: Bien. Tomemos todo lo que podamos y en marcha.

Obtén 1 . Si todas las casillas (A-E) de esta Entrada están marcadas, lee la **Entrada 1235**.

## ENTRADA 1567

- 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.

- C: La *ISS Vanguard* reunió todos los Descubrimientos únicos posibles.

## ENTRADA 1568

### Testimonio de superviviente de la *Dauntless 2*

Soy Tanya, de la Sección de Ciencia. Me alegro de que todos vinieran a ayudarnos porque... no creo que hubiéramos aguantado mucho más. Quizás el aislamiento era lo de menos, lo peor era la impotencia. La inercia. Y saber que no había nadie con quien compartir nuestros conocimientos.

Porque, verás, tuvimos tiempo para pensar y sacar conclusiones. Desarrollamos nuestra investigación en torno a nuestros secuestradores espaciales, los Planidios, y su Ordenador central. Estamos seguros de que los Planidios son una de las mil millones de especies inteligentes simuladas por el Ordenador central, pero son la única que alcanzó la conciencia necesaria para apoderarse de él. Saben que son intrusos en esta realidad, lo que les hace sentirse acomplejados e inseguros. Como resultado, se convirtieron en el archienemigo de todo lo que vive y piensa.



## ENTRADA 1597

¡Gracias por jugar!

**Campaña ISS Vanguard: La flota perdida**

Lee la [Entrada 1598](#).

## ENTRADA 1598

**Diario personal de un tripulante desconocido**

**Día 1**

La orden de evacuación llegó en el último momento.

No recuerdo gran cosa, solo que corría y hacía todo lo posible por mantener bajo control mi pánico. Recuerdo el aullido de las sirenas de la *Vanguard* y el temblor del suelo bajo mis pies. Recuerdo ver la puerta de mi cápsula de salvamento cerrándose y otra explosión, más potente que las anteriores.

Mientras caía al suelo, pensé que debía de haber ocurrido algo trascendental. O terrible.

Recobré el sentido horas más tarde, a solas en el vacío. Solo yo y unos pocos más en la cápsula, asustados y abandonados.

**Día 2**

Aquí somos cinco, y dos tienen heridas leves, lo que hace que la cápsula sea estrecha e incómoda. Hay comida y agua para dos meses, lo que no augura nada bueno. Nadie muestra signos de desesperación, pero es un sentimiento que flota en el ambiente.

Pasamos el tiempo durmiendo, contemplando restos flotantes o intentando averiguar qué puede haber pasado con la *Vanguard*. Nuestras comunicaciones no funcionan y nadie sabe por qué.

**Día 3**

Hemos dado la vuelta. Huir parece inútil, ya que no hay ningún lugar al que hacerlo. Además, ¿quizá ya no haya nada de lo que huir? ¿Quizá hemos ganado? ¿Quizá el enemigo ha sido destruido?

Debemos averiguar qué ha pasado con la *Vanguard* aunque sea lo último que hagamos.

**Día 4**

Hay más cápsulas alrededor, todas encaminadas en la misma dirección. Las lámparas Morse siguen parpadeando, enviando palabras de apoyo y consuelo. Parece que nadie sabe realmente qué destino ha sufrido la *Vanguard*.

**Día 5**

Aquí está la *Vanguard*. La vemos. Apenas reconocible, maltrecha y hecha pedazos, rodeada de un mar de escombros flotantes. Sin señales de vida. Espero que el resto de la tripulación haya escapado, aunque temo encontrarme un cementerio espacial...

[...]

**Día 15**

La *Vanguard* es ahora parcialmente habitable, gracias al esfuerzo de mis compañeros y otros supervivientes que están regresando. Recogemos los restos de la batalla y reconstruimos lo que queda de la nave para convertirla en un refugio temporal. Este desguace no para de crecer, pero todo tiene su utilidad. Esto es todo lo que tenemos, y quizá sea suficiente hasta que consigamos establecer comunicación con la Tierra. Por ahora, nos conformaremos con enfrentarnos con dignidad a lo que hemos apodado la frontera letal.

Somos lo que queda de la *Vanguard*. No somos huérfanos espaciales, sino supervivientes, posiblemente olvidados, pero resolutos e ingeniosos. El vacío no nos vencerá.

Todo lo que necesitamos es un poco de esperanza.

