



ISS
VANGUARD
LA FLOTA PERDIDA

REGLAMENTO

Han pasado treinta y siete años desde que la *ISS Vanguard* completó su misión.

La Tierra está ahora en contacto con múltiples especies alienígenas y comienza a expandirse a los sistemas estelares cercanos. Los conocimientos y descubrimientos que adquirió la *Vanguard* en el transcurso de su revolucionaria singladura, así como la tecnología que obtuvo de las especies halladas, permitieron a la humanidad construir tres nuevas naves estelares: más rápidas, más resistentes y mejor preparadas para los peligros de la galaxia de lo que nunca lo estuvo la *Vanguard*.

Ya se ha explorado una porción considerable del mapa estelar de los Constructores, lo que ha desembocado en numerosos hallazgos y el contacto con nuevas formas de vida.

Sin embargo, en el brazo de Perseo de nuestra galaxia queda un gran cúmulo de coordenadas por visitar.

La *ISS Dauntless* y la *ISS Wayfarer* fueron destinadas allí para apoyarse mutuamente en un prodigioso esfuerzo de exploración y colonización, una misión que se calculó que tardaría varias décadas. Poco después de llegar a su destino, ambas naves se esfumaron y sus enlaces cuánticos con la Tierra se cortaron casi al mismo tiempo.

Se solicitó el regreso del espacio Idemiano de la nave restante, la *ISS Starchild*, que equiparon para cualquier contingencia posible con el fin de enviarla en misión de rescate. Sin embargo, también ha desaparecido.

Tras la conmoción por haber perdido toda la flota de la Tierra, incluidos casi todos los oficiales y tripulantes entrenados con los que contaba el planeta, la Iniciativa *Vanguard* ha tomado una decisión desesperada. Solo queda una nave capital capaz de realizar viajes interestelares prolongados: la *ISS Vanguard*, retirada del servicio y transformada en una nave museo conmemorativa en la órbita terrestre.

La han reacondicionado en un tiempo récord para ponerla de nuevo en marcha, con una tripulación que combina nuevos reclutas con algunos tripulantes veteranos que regresan ahora como oficiales. El equipo está entrenado para hacer frente a cualquier eventualidad, y los sensores de la nave se han renovado para que sea capaz de detectar cualquier posible amenaza que pudiera haber sorprendido a las naves desaparecidas.

La que fuera nuestra primera nave estelar es ahora también la última, ya que una vez más vuela hacia lo desconocido, a sabiendas de que no cabe esperar ayuda ni refuerzos.

Su misión: encontrar las tres naves de la flota perdida, salvar al mayor número posible de sus tripulantes y asegurarse de que lo que les haya ocurrido no ponga en peligro la Tierra y otros planetas conocidos. En el transcurso de su investigación, la tripulación de la *Vanguard* tendrá ahora que desentrañar el último misterio de los Constructores...



Autores: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz

Diseño del juego: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

Autores de la campaña La flota perdida: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

Jefe de desarrollo: Ernest Kiedrowicz

Pruebas y desarrollo: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Adrian Krawczyk, Michał Lach

Pruebas internas: Łukasz Potoczny, Konrad Sulżycki, Wiktoria Ślusarczyk, Filip Tomaszewski

Pruebas adicionales: Kristopher Peterson, Sean Nyikos, Kristian Levinsen, Jeremy Freeman, Claudio Moratto

Reglamento: Ernest Kiedrowicz

Diseño narrativo: Krzysztof Piskorski

Historia: Krzysztof Piskorski

Redacción: Marcin Mortka

Edición: Matt Click

Corrección de textos: Daniel Morley

Dirección artística: Dominik Mayer, Patryk Jędraszek

Diseño gráfico: Karolina Łaski-Getka, Adrian Radziun, Klaudia Wójcik

Ilustraciones: Dominik Mayer, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Agnieszka Szade, Jakub Dzikowski, Pamela Euniewska, Piotr Orleański, Piotr Foksowicz, Bożena Chądzyńska, Rafał Górniak, Maciej Simiński, Weronika Kordeusz

Modelado 3D: Jakub Ziólkowski, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomicki

Maquetación: Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak, Aneta Koperkiewicz, Patrycja Marzec

Producción: Olga Baraniak, Anna Czajka, Witold Chudy, Jacek Szczypiński, Adrianna Kocięcka, Zofia Jerzyńska

Traducción al español: Ángel Martínez Murillo

Edición de la versión española: Ángel Martínez Murillo

Corrección de la versión española: David Monzó

Maquetación de la versión española: Katarzyna Janik

Pruebas de la versión española: Diego García González

Coordinación de la traducción: Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Łukasz Kilian

COMPONENTES DE LA EXPLORACIÓN PLANETARIA



Reglamento



Planetopedia



Cuaderno de bitácora y Libro de operaciones



9 dados de Alienígena

2 figuras de Nave de descenso



6 fichas de Equipo de misión



7 figuras de Amenaza

COMPONENTES DE LA GESTIÓN DE LA NAVE



Mapas de sistemas



2 hojas de bolsillos del Registro de la nave



4 páginas del Registro de la nave



1 tablero de Nave de descenso de doble cara



1 separador de la bandeja de cartas B



1 caja de sujeción para la bandeja de cartas A

CARTAS DE EXPLORACIÓN PLANETARIA

CARTAS PEQUEÑAS:



21 cartas de Descubrimiento único



10 cartas de Lesión

CARTAS DE GESTIÓN DE LA NAVE

CARTAS PEQUEÑAS:



14 cartas de Puente



6 cartas de Modificación

OTRAS CARTAS:



34 cartas de Equipo



2 cartas de Nave de descenso

OTRAS CARTAS:



4 cartas de referencia

CARTAS ESTÁNDAR:



36 cartas de Sección



104 cartas de Punto de interés

CARTAS ESTÁNDAR:



10 cartas de Aterrizaje



12 cartas de Proyecto de investigación



22 cartas de Proyecto de producción



19 cartas de Situación



21 cartas de Amenaza



19 cartas de Condición global



28 cartas de Misión



2 cartas de Mejora de instalaciones (Camarotes de los supervivientes)



9 cartas de Instalación



7 cartas de Supervivientes



2 cartas de Diplomacia/Obediencia

ISS VANGUARD: LA FLOTA PERDIDA

PREPARACIÓN DE LA CAMPAÑA

La flota perdida es una campaña independiente que tiene lugar décadas después de la misión original de la *ISS Vanguard*. Tras la misteriosa desaparición de las tres naves más modernas construidas por los terráqueos, es el turno de la vetusta *ISS Vanguard* de reemprender el vuelo en una arriesgada misión que la llevará a los confines de la galaxia conocida.

Antes de lanzarte a jugar a la campaña La flota perdida de ISS Vanguard, tienes que completar varios pasos de preparación de los componentes. Dado que pueden requerir algo de tiempo, recomendamos realizarlos antes de la primera sesión de juego.

Todos los componentes de la campaña La flota perdida están identificados con el icono **LF**, que te ayudará a distinguir los que pertenecen a la caja básica de los de esta expansión si en cualquier momento quieres preparar o reiniciar el juego entero.

Nota: Puedes guardar todos los componentes que retires durante la preparación de esta campaña en la caja de La flota perdida, ya que no se utilizarán en el transcurso de la campaña.

1) RECOGE LOS COMPONENTES DE LA CAMPAÑA BÁSICA

Primero, vacía el Registro de la nave, el sobre «A la espera...» y los Compartimentos de Sección, y devuelve todas las cartas y los dados a las bandejas de cartas. A continuación, coge todos los componentes del espacio «Retirada del juego» (bandeja de cartas B), sepáralos y ponlos detrás de sus separadores en las bandejas de cartas correspondientes. Vuelve a formar los mazos de Tutorial A y B y a colocar el contenido del sobre secreto.

A continuación te explicamos la colocación detallada de las cartas en sus bandejas.

2) PREPARA LAS BANDEJAS DE CARTAS A Y B

Abre todos los paquetes de cartas de la caja de campaña La flota perdida.

En esta campaña, como en la del juego básico, usarás la bandeja de cartas A durante la Exploración planetaria y la B durante la Gestión de la nave.

Llena la bandeja de cartas A con separadores y cartas como se muestra en la página 6 del reglamento del juego básico.

A continuación, sigue estas instrucciones:

Cartas de la bandeja de cartas A:

- Pon las 5 cartas de Punto de interés **P000** y 3 de **P001** (de las cartas de PDI y del mazo de Tutorial A) detrás del separador «Puntos de interés». Retira del juego las demás cartas de Punto de interés. Pon todas las cartas de Punto de interés de La flota perdida detrás del separador «Puntos de interés» en orden ascendente.
- Retira del juego todas las cartas de Misión. Pon todas las cartas de Misión de La flota perdida detrás del separador «Misiones» en orden ascendente.
- Retira del juego todas las cartas de Condición global. Pon todas las cartas de Condición global de La flota perdida detrás del separador «Condiciones globales» en orden ascendente.
- Retira del juego las cartas de Descubrimiento siguientes:
 - Descubrimiento de *Flora insólita* «Planta en hibernación»
 - Descubrimiento de *Mineral* «Corteza cerámica ultrarresistente»
 - Descubrimiento de *Espécimen vivo* «Toroide telepático»
 - Descubrimiento de *Microorganismo* «Protozoos voraces»
 - Descubrimiento de *Tecnología alienígena* «Alambre monomolecular»

- Pon todas las demás cartas de Descubrimiento detrás del separador «Descubrimientos» agrupadas por tipo.
- Retira del juego todas las cartas de Descubrimiento único. Pon todas las cartas de Descubrimiento único de La flota perdida detrás del separador «Descubrimientos únicos» en orden ascendente.
- Pon todas las cartas de Ascenso de escalafón detrás del separador «Ascensos de escalafón» en cualquier orden.
- Retira del juego las 6 cartas de Lesión de *Congelación*. Pon todas las demás cartas de Lesión y todas las cartas de Lesión de La flota perdida detrás del separador «Lesiones» en orden alfabético.
- Retira del juego todas las cartas de Evento básicas.

Nota: Puedes usar la caja de sujeción para ocupar el espacio que se queda libre en la bandeja de cartas A.

Nota: Dado que algunas cartas del juego básico se usan en la campaña La flota perdida, es posible que la numeración de algunos mazos no empiece por el 1.

Llena la bandeja de cartas B con separadores y cartas como se muestra en la página 7 del reglamento del juego básico. A continuación, sigue estas instrucciones:

Cartas de la bandeja de cartas B:

- Retira del juego las cartas de Equipo **E19-E21**, **E76-E79** y **E101-105**. Busca las cartas de Equipo **E01-05**, **E07**, **E14**, **E16-18**, **E23-28**, **E30**, **E33-34**, **E36-41**, **E43-44** y **E46-48** y ponlas detrás del separador «Armería» en cualquier orden. Pon todas las demás cartas de Equipo y todas las cartas de Equipo de La flota perdida detrás del separador «Equipo no disponible» en orden ascendente.
- Pon todas las cartas de Tripulante (las estándar y las del mazo de Tutorial A) detrás del separador «Reclutas» en cualquier orden.
- Retira del juego todas las cartas de Aterrizaje. Pon todas las cartas de Aterrizaje de La flota perdida detrás del separador «Cartas de Aterrizaje» en orden ascendente.
- Pon todas las cartas de Mejora de instalaciones **F01-06**, las cartas de Mejora de instalaciones de La flota perdida **F07** y **F08**, y las cartas de Instalación de La flota perdida **H01-09** detrás del separador «Mejoras de instalaciones» en orden ascendente.
- Pon las cartas de Situación **S05**, **S08**, **S09**, **S12**, **S14** y **S21** detrás del separador «Situaciones posibles» en orden ascendente. Retira del juego todas las demás cartas de Situación. Pon las cartas de Situación de La flota perdida **S28-S33** detrás del separador «Situaciones posibles». Pon todas las demás cartas de Situación de La flota perdida detrás del separador «Situaciones futuras» en orden ascendente.
- Retira del juego todas las cartas de Proyecto de investigación. Pon todas las cartas de Proyecto de investigación de La flota perdida detrás del separador «Proyectos de investigación» en orden ascendente.

- Retira del juego todas las cartas de Proyecto de producción. Pon todas las cartas de Proyecto de producción de La flota perdida detrás del separador «Proyectos de producción» en orden ascendente.
- Pon el separador «Supervivientes» en la bandeja de cartas B y todas las cartas de Supervivientes detrás del separador.
- Retira del juego la carta de Modificación **A31**. Pon todas las demás cartas de Modificación y todas las cartas de Modificación de La flota perdida detrás del separador «Modificaciones» en orden ascendente.
- Retira del juego todas las cartas de Objetivo y Objetivo secundario. Pon todas las cartas de Objetivo y Objetivo secundario de La flota perdida detrás del separador «Cartas de Puente» en orden ascendente.
- Pon la carta de Moral y todas las cartas de Nivel tecnológico, Mejora del puente del juego básico y Mejora del puente de La flota perdida detrás del separador «Cartas de Puente» en orden ascendente.
- Retira del juego los dos mazos de Tutorial (A y B). Si necesitas consultar una lista detallada de las cartas que componen los mazos de Tutorial, lee la **Entrada 720** del Cuaderno de bitácora del juego básico.

3) SOBRE SECRETO

Reúne todos los componentes del sobre secreto.

- Retira del juego las páginas del Registro de la nave, una hoja de bolsillos, un separador y 18 cartas de Instalaciones adicionales.
- Pon todos los dados comodín, expertos y universales en la bandeja adicional separados del resto de dados de Sección. Los dados de Sección restantes forman la reserva de dados de Sección sin comprar.
- Pon todas las cartas de Evento avanzado en la bandeja de cartas A detrás del separador «Eventos» en cualquier orden.

Puedes consultar una lista de los componentes de este sobre en la página **41** del reglamento del juego básico.

4) PREPARA EL REGISTRO DE LA NAVE

- Pon todas las hojas de bolsillos y las páginas del Registro de la nave en orden ascendente en el Registro de la nave, con la página **1** (Reanudar una partida guardada) al principio y la página **39** (Punto de guardado) al final.
- Sustituye las páginas del Registro de la nave del juego básico con los números **27, 28, 31, 32, 39** y **40** por las páginas de La flota perdida con los mismos números. Retira del juego las páginas sustituidas.
- Pon la hoja de bolsillos de La flota perdida con el número **41** al final del Registro de la nave.
- Busca las siguientes cartas iniciales y ponlas en los bolsillos de las hojas de la siguiente manera:

Hoja de bolsillos 3:

- 1** – Nivel tecnológico **3**
- 2** – Moral normal (introduce la carta de Moral de modo que solo se vea donde pone «Normal»)
- 3** – Mejora del puente **B11**
- 4** – Mejora del puente **B13**

Hoja de bolsillos 9:

- 1** – Proyecto de investigación **R01**

Hoja de bolsillos 13:

- 1** – Proyectos de producción **C01-C04** (4 cartas)

Hoja de bolsillos 14:

- 1** – Mejora de instalaciones **F04**

Hoja de bolsillos 19:

- 1** – Carta de Nave de descenso *Void Ranger*

Hoja de bolsillos 21:

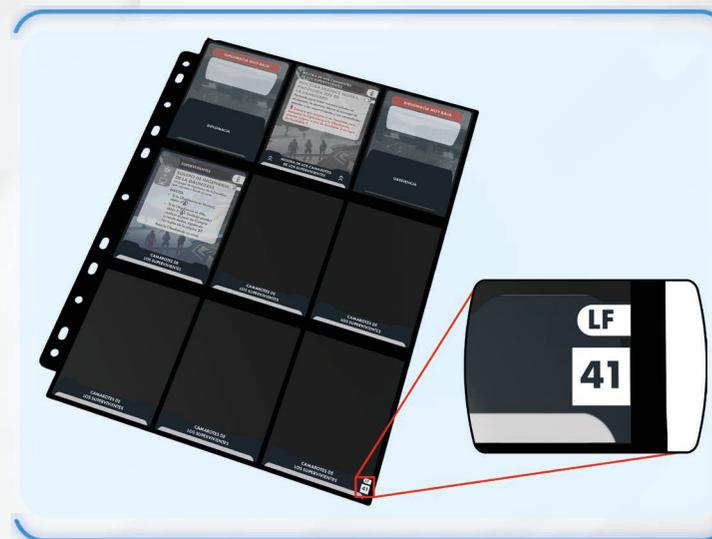
- 1** – Modificaciones **A01-A10** (10 cartas)

Hoja de bolsillos 29:

- 1** – Descubrimiento único **U04**
- 2** – Descubrimiento único **U08**
- 3** – Descubrimiento único **U12**
- 4** – Descubrimiento único **U16**

Hoja de bolsillos 41:

- 1** – Diplomacia muy baja (introduce la carta de modo que solo se vea donde pone «Muy baja»)
- 2** – Mejora de instalaciones **F08**
- 3** – Obediencia muy baja (introduce la carta de modo que solo se vea donde pone «Muy baja»)
- 4** – Carta de Supervivientes **V01** (*Ingenieros de la Dauntless*)



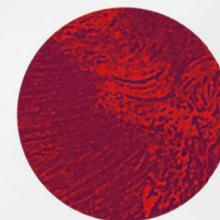
5) PREPARA EL CUADERNO DE BITÁCORA

La historia de la campaña básica de ISS Vanguard es muy abierta y en ella a menudo los jugadores deben enfrentarse a decisiones cruciales. Algunas de ellas tienen consecuencias en la campaña La flota perdida.

Si quieres aplicar las decisiones de la campaña del juego básico, consulta las entradas correspondientes en el Cuaderno de bitácora del juego básico y sigue las instrucciones que aparecen a continuación (si no se especifica que la entrada es de la campaña básica, se refiere a una de La flota perdida):

Importante: Marca las casillas de las entradas enumeradas, no las leas.

- Si la casilla B de la **Entrada 930** de la campaña básica NO está marcada, marca la casilla de la **Entrada 1202**.
- Si la casilla E de la **Entrada 930** de la campaña básica NO está marcada, marca la casilla de la **Entrada 1203**.





- Si la casilla A de la **Entrada 930** de la campaña básica NO está marcada, marca la casilla de la **Entrada 1204**.
- Si la casilla B de la **Entrada 910** de la campaña básica SÍ está marcada, marca la casilla de la **Entrada 1205**.
- Si la casilla C de la **Entrada 910** de la campaña básica SÍ está marcada y la casilla C de la **Entrada 930** de la campaña básica NO está marcada, marca la casilla de la **Entrada 1206**.
- Si la casilla de la **Entrada 965** de la campaña básica SÍ está marcada, marca la casilla de la **Entrada 1207**.
- Si la casilla A de la **Entrada 920** de la campaña básica SÍ está marcada, marca la casilla A de la **Entrada 1567**.
- Si la casilla B de la **Entrada 920** de la campaña básica SÍ está marcada, marca la casilla B de la **Entrada 1567**.
- Si la casilla B de la **Entrada 960** de la campaña básica SÍ está marcada, marca la casilla C de la **Entrada 1567**.
- Si hay nombres de Tripulantes escritos en la **Entrada 880** de la campaña básica, busca las cartas de dichos Tripulantes en la bandeja de cartas B y ponlas en los Compartimentos de Sección correspondientes (siguiendo la división de la **Entrada 880**).

Si no tienes decisiones marcadas del juego básico o simplemente quieres cambiarlas, sigue las instrucciones que aparecen a continuación y toma una decisión sobre las siguientes cuestiones:

Importante: Marca las casillas de las entradas enumeradas, no las leas.

- Si el capitán Wayman está vivo, marca la casilla de la **Entrada 1202**.
- Si la investigadora principal, la doctora Corey, está viva, marca la casilla de la **Entrada 1203**.
- Si la embajadora Idemiana, Anu, está viva, marca la casilla de la **Entrada 1204**.
- Si Cautiva, la representante de los Visitantes, se ha unido a la tripulación de la *Vanguard*, marca la casilla de la **Entrada 1205**.
- Si el Emisario de los Muertos, el último eco de los Expugnadores, se ha unido a la tripulación de la *Vanguard* y está vivo, marca la casilla de la **Entrada 1206**.
- Si la *Vanguard* rechazó el ruego de los Constructores y compartió sus tecnologías con el resto de la galaxia, marca la casilla de la **Entrada 1207**.
- Si la *Vanguard* logró reunir todos los Descubrimientos únicos, marca la casilla C de la **Entrada 1567**.
- La *ISS Vanguard* tuvo que decidir cuál sería su actitud ante las otras especies de la galaxia (elige **solo** una):
 - » Si eligió la vía diplomática, marca la casilla **A** de la **Entrada 1567**.
 - » Si eligió la vía militar, marca la casilla **B** de la **Entrada 1567**.

6) PREPARA LOS COMPARTIMENTOS DE SECCIÓN

La campaña La flota perdida usa los Compartimentos de Sección del juego básico.

Para cada Sección, habrá de nuevo:

Separadores:

- Fundas de Escalafón
- Cartas de Sección

Cartas y fundas:

- Pon las fundas de Escalafón detrás del separador «Fundas de Escalafón» de cada Sección.

- Coge todas las cartas de Sección del juego básico y de La flota perdida y ponlas detrás del separador «Cartas de Sección» por orden de Escalafón (primero Escalafón 1, luego 2 y por último 3).

Dados:

- Coge los dados de Sección que correspondan a cada Sección según las imágenes de abajo.

• Ingeniería:



• Reconocimiento:



• Seguridad:



• Ciencia:



7) OTROS COMPONENTES

- Deja todas las fichas, las bases de figuras, los marcadores, las miniaturas, los anillos, las hojas de Registro planetario, la bolsa de Indicios, los tableros de Tripulación, el Escáner planetario, el marcapáginas de Sistema actual, el sobre «A la espera...» y la bolsa de fichas en la caja del juego.

Nota: Si durante la campaña del juego básico agotaste todas las hojas de Registro planetario, visita issvanguard.com/resources para descargarlas en formato pdf e imprimir más.

- Pon todas las figuras y las fichas de la campaña La flota perdida en la caja del juego.
- Añade todos los dados de Alienígena a tu reserva de dados de Sección sin comprar.
- Retira todas las cartas y figuras de Amenaza del juego básico, pero deja las figuras que aparecen en la página 8 de este reglamento. Pon todas las cartas de Amenaza de la campaña La flota perdida en la bandeja adicional.
- Pon la carta de Nave de descenso *Void Ranger* de la caja básica y las cartas de Nave de descenso de la campaña La flota perdida en la bandeja adicional. Retira del juego el resto de cartas de Nave de descenso y sus correspondientes figuras.
- Retira del juego la carta de referencia del dado de Peligro. Deja las cartas de referencia restantes en la bandeja adicional. Pon las cartas de referencia de La flota perdida en la bandeja adicional.
- La campaña La flota perdida sigue las reglas del juego básico, por lo que debes usar el reglamento básico como referencia. Las reglas nuevas que introduce la campaña La flota perdida se detallan en la página siguiente.
- La campaña La flota perdida usa los siguientes componentes propios distintos de los de la caja básica: Cuaderno de bitácora, Mapas de

sistemas, Planetopedia y Libro de operaciones. Retira del juego los del juego básico, ya que no se usarán en la campaña La flota perdida.

- La nueva página del Registro de la nave (Mapa estelar) y la hoja de bolsillos **6A** no se usan al principio de la campaña; se añadirán pronto según avance la misma. De momento, guárdalos con los demás componentes del juego.

Una vez terminados todos los pasos anteriores, devuelve las bandejas de cartas y el Registro de la nave a la caja del juego.

COMIENZO DE LA PARTIDA

La expansión La flota perdida de ISS Vanguard incluye una campaña y varias operaciones (escenarios independientes).

>> CAMPAÑA

Duración estimada: 20-30 horas

Jugadores: 1-4

Como ocurría en el juego básico de ISS Vanguard, la campaña es el modo principal del juego. Consiste en seguir el proceso descrito en el Registro de la nave de principio a fin, lo que normalmente incluye una Exploración planetaria. Cada ciclo suele jugarse en 2 a 4 horas.

Para empezar la campaña, lee la Entrada 1200 del Cuaderno de bitácora de La flota perdida.

>> OPERACIONES

Duración estimada: 2-3 horas

Jugadores: 1-4

Las operaciones son Misiones individuales de Exploración planetaria que pueden jugarse como parte de la campaña o aparte como escenarios independientes. Requieren un conocimiento completo de las reglas del juego. Para iniciar una operación, lee sus reglas de preparación en el Libro de operaciones.

REGLAS

La campaña La flota perdida introduce algunas reglas nuevas que amplían el reglamento del juego básico. Recomendamos encarecidamente familiarizarse con ellas antes de la primera misión, ya que pueden aparecer desde el principio de la campaña.

DADOS DE ALIENÍGENA

La campaña La flota perdida introduce un nuevo tipo de dado de Sección: los dados de Alienígena. Representan los conocimientos recopilados por las demás razas alienígenas a lo largo de los siglos. Gracias a la primera misión de la *ISS Vanguard*, este está ahora al alcance de la humanidad.

Los dados de Alienígena son de tres colores, que representan las tres razas alienígenas que encontró la *Vanguard* durante sus viajes: los Aerugones, los Idemianos y los Visitantes. Cada raza tiene un nuevo icono vinculado temáticamente con determinados campos de conocimiento especializado.



Los dados de Alienígena siguen todas las reglas de los dados de Sección, a menos que se especifique lo contrario. A efectos de gastar y sacrificar, los dados de Alienígena se consideran dados de Sección, solo que sin un color específico. El icono de Vanguard se puede contar como si fuera cualquier icono de Alienígena.

Cada icono de Alienígena está relacionado con un tipo de dado de Sección (azul, verde o rojo) y se puede usar como los siguientes iconos:



Por ejemplo, cuando realizas una prueba de dados y sacas un icono de Vanguard puedes contarlos como si fuera Corazón, Hacha o Escudo.

Los jugadores pueden comprar y vender dados de Alienígena durante el paso de «Informe final» de la fase de Gestión de la nave igual que se describe en el reglamento básico.

En el paso Prepara el equipo de exploración durante el Lanzamiento de la misión, los jugadores pueden colocar los dados de Alienígena en espacios de cualquier color.

SALA DE CRISIS

Al resolver Situaciones (Registro de la nave, pasos 1 y 2 de la Sala de crisis, página 17), puedes elegir cartas de Situación del sobre «A la espera...» además de las que haya encima del Registro de la nave.

EQUIPO

La campaña La flota perdida introduce nuevas versiones del Equipo a las que los jugadores pueden acceder durante la campaña.

Las nuevas cartas de Equipo siguen las mismas reglas del reglamento del juego básico. A efectos de aplicar Mejoras del Equipo de misión  trata el Equipo mejorado igual que lo harías con sus versiones básicas.

ESPACIO HOSTIL

Puedes jugar la campaña La flota perdida en modo Espacio hostil.

Para hacerlo, tendrás que introducir un cambio en la regla alternativa de Moral. Si alguna Sección no tiene Equipo Tripulantes disponibles o descansando, lee la **Entrada 1554**.

GLOSARIO DE ICONOS DE LA FLOTA PERDIDA

 **Dado de Alienígena:** Un dado de cualquier raza alienígena.

 **Icono de Alienígena:** Este efecto necesita o añade iconos de   o .

 **Idemiano:** Filosofía, espiritualidad, meditación y otras actividades que requieren concentración o intuición extraordinarias.

 **Aerugon:** Artesanía, perseverancia y actividades que requieren talento para la caza y los viajes.

 **Visitante:** Tecnologías subespaciales, generadores de energía y actividades que requieren física abstracta compleja.

 **Nuevo icono de dado de Peligro:** Tira un dado de Peligro y busca el resultado en la carta de referencia del dado de Peligro.

LF **La flota perdida:** Este icono identifica todos los componentes que pertenecen a la expansión La flota perdida de ISS Vanguard.

GLOSARIO DE FIGURAS Y EQUIPO

LA FLOTA PERDIDA



Entidad desconocida
Entidad desconocida aturdida
Guardia Planidio
Infiltrador Planidio



Expugnador perdido
Expugnador aturdido



Sabueso del pecado
Guardián del Infierno



Sabretooth



Tirolina de primera



Sistema de creación
de biomasa



Sonda minera mejorada



Matriz de defensa



Monolito reiniciado



Foliatrapa despierta



Engendro guardián
Nuevo espécimen



Leviathan



Puesto avanzado pionero



Enfermería de campo

JUEGO BÁSICO



Guía ritual



Matorral despierto



Esquirladrón centelleante
primitivo



Bombardeo Planidio
Asalto Planidio



Fantasma



Brotes



Bicho despierto